

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *PROJECT BASED*
LEARNING MENGGUNAKAN WEBSITE *WIZER.ME* MATERI
KOLONIALISME DAN PERLAWANAN BANGSA INDONESIA DI MAN
1 OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh:

RICA ARLISA

NIM: 06041282126041

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN WEBSITE
WIZER.ME MATERI KOLONIALISME DAN PERLAWANAN
BANGSA INDONESIA DI MAN 1 OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh

Rica Arlisa

NIM: 06041282126041

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui,

Pembimbing



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP.197608202002122001**



**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN WEBSITE
WIZER.ME MATERI KOLONIALISME DAN PERLAWANAN
BANGSA INDONESIA DI MAN 1 OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh

Rica Arlisa

NIM: 06041282126041

Program Studi Pendidikan Sejarah

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP.197608202002122001**

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013**



PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* MENGGUNAKAN WEBSITE *WIZER.ME* MATERI KOLONIALISME DAN PERLAWANAN BANGSA INDONESIA DI MAN 1 OKU TIMUR.

SKRIPSI

Oleh

Rica Arlisa

NIM: 06041282126041

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 26 Juni 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|------------|----------------------------|---|
| 1. Ketua | : Dra. Sani Safitri, M.Si. |  |
| 2. Anggota | : Dr. Syarifuddin, M.Pd. |  |

**Palembang, 01 Juli 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**


**Muhammad Reza Pahlevi, M. Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
MENGUNAKAN WEBSITE *WIZER.ME* MATERI KOLONIALISME DAN
PERLAWANAN BANGSA INDONESIA DI MAN 1 OKU TIMUR**

SKRIPSI

Oleh:

Rica Arlisa

06041282126041

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Rera Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rica Arlisa

NIM : 06041282126041

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Menggunakan Website *Wizer.me* Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 23 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rica Arlisa

NIM. 06041282126041

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Menggunakan Website *Wizer.me* Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur". Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mendapatkan dari banyak pihak.

Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. sebagai dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah, pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di Indonesia.

Indralaya, 23 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rica Arlisa

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alam, Segala Puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat, rahmat, ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana yang bernama skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat beriringan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wassallam beserta para sahabat dan pengikutnya hingga yaumul akhir. Adapun skripsi ini saya buat secara sadar dengan penuh rasa tanggung jawab untuk saya persembahkan kepada diri saya sendiri serta manusia-manusia baik yang selalu kebersamai dan berperan dalam kehidupan saya:

- ❖ Kepada kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan cintai yaitu ayah yansori dan ibun Yarma. Kata-kata tidak akan pernah cukup untuk menggambarkan betapa artinya kalian dalam hidupku. Terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah padam, serta motivasi yang selalu membuatku bersemangat. Kalian telah mengajarkanku arti ketekunan, kepercayaan diri dan keberanian dalam menghadapi setiap tantangan. Setiap doa dan harapan yang kalian panjatkan adalah cahaya yang selalu membimbing langkahku dan semua yang aku capai adalah berkat doa, cinta dan pengorbanan kalian.
- ❖ Kepada kakak tersayang saya yaitu Rico Aryandi, S.Kom. Terima kasih telah menjadi kakak terbaik untukku. Kasih sayangmu yang tulus dan dukunganmu yang selalu ada membuatku merasa tak sendirian. Kamu telah memberikan banyak pelajaran berharga, dari cara menghadapi kesulitan hingga bagaimana merayakan setiap pencapaian kecil. Aku sangat bersyukur memiliki kakak sepertimu, yang selalu percaya padaku dan siap membantu di setiap langkah. Semoga kita selalu saling mendukung dan berbagi kebahagiaan dalam hidup ini.
- ❖ Seluruh keluarga besar akas Alm. H. Abdullah dan ombay Alm. Hj. Latifah. Terima kasih banyak telah memberikan kasih sayang, motivasi dan dukungan kepadaku.

- ❖ Seluruh keluarga besar gede Alm. M. Yahya dan ine Cik Timah. Terima kasih untuk segala dukungan, semangat dan doa yang telah diberikan.
- ❖ Kepada Ayuk dan Kakak sepupu F4 Family. Terima kasih telah mendukung dan memberikan dukungan selama perkuliahan ini.
- ❖ Kepada Deli Aulia terima kasih telah kebersamai dan mensupport tante.
- ❖ Kepada Meli Septia sepupuku. Terima kasih telah mendukung dan membantu dalam kegiatan penelitian.
- ❖ Kepada Dosen pembimbing Akademik saya, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. Terima kasih saya ucapkan sebesar-besarnya atas bimbingan dan dukungan yang Ibu berikan selama saya menyusun skripsi ini. Setiap nasehat dan arahan yang Ibu berikan sangat berarti bagi saya. Terimakasih atas segala waktu dan perhatian yang telah Ibu curahkan, semoga kebaikan Ibu selalu mendapatkan balasan yang baik.
- ❖ Kepada seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Drs. Syafruddin Yusuf., M.PD., Ph.D. Bapak Alian Sair, M.Hum., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Dr. Syariduddin., Pd., Ibu Dra. Sani Safitri, M.si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Aulia Novemy Dhita Surbakti, M.Pd. Terima kasih atas segala ilmu dan dedikasinya yang telah diberikan selama saya belajar di Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univesitas Sriwijaya. Serta Staff administrasi Prodi Pendidikan Sejarah Ibu Rika dan Pak Asep yang sudah bekerja dengan baik dalam membantu administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
- ❖ Kepada seluruh jajaran, guru dan staff di MAN 1 OKU Timur. Terima kasih telah membantu saya untuk mempermudah melakukan penelitian, para peserta didik kelas XI.6 Tahun 2025 semester Genap terima kasih telah membantu saya untuk melaksanakan penelitian.
- ❖ Kepada seluruh perangkat desa, tetangga dan masyarakat desa Gantiwarno. Terima kasih atas segala dukungan, bantuan dan semangat yang telah diberikan.

- ❖ Kepada pemilik NIM 06061282126033 . Terima kasih atas segala bantuan dan dukungan yang tak ternilai. Terima kasih telah menemani selama bimbingan skripsi dan ikut membantu di setiap proses yang ada.
- ❖ Kepada bestie saya Miranda Meilina Pritasari. Terima kasih atas segala dukungan, tawa dan kenangan indah yang telah kita bagi. Semoga kita selalu bisa saling mendukung dan berbagi kebahagiaan.
- ❖ Kepada bestie saya Resa Marlina, S.H. Terima kasih banyak atas segala bantuan dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Kepada bestie saya selama di perkuliahan Sherlya Maharani. Terima kasih untuk semua momen indah di perantauan ini, selalu ada di sampingku selama perkuliahan, berangkat kuliah bersama bahkan menjadi bestie PP Layo-Palembang selama magang di Museum. Kehadiranmu membuat perjalanan ini lebih berarti dan penuh warna.
- ❖ Kepada bestie perkuliahan Anggun Lestari, Dewi Nurhaqiqi Kaloka Negari dan Angelina Seplianti. Terima kasih telah menjadi sahabat baikku selama perkuliahan, menjadi sahabat kalian adalah hal yang luar biasa berarti.
- ❖ Kepada bestie saya Septia Rahma Putri, Rizkika Akromah dan Dita Irfaul Khasanah. Terima kasih atas semua kebersamaan yang telah kita lalui semasa kuliah ini dan terima kasih atas dukungan yang telah kalian berikan. Semoga persahabatan kita langgeng dan penuh kebahagiaan.
- ❖ Kepada teman-teman satu bimbingan saya Annisa Ghaisani, Renny Elsa Putri, Ita Andita, Citra Ayu Firginia Vama, Siti Nurhalisah, Salsabilla Aulia Putri dan Jesika dwi Putri. Terima Kasih atas kerjasama dan dukungan yang luar biasa selama proses bimbingan ini. Kita telah melalui banyak tantangan bersama dan kebersamaan kita membuat segalanya lebih mudah.
- ❖ Kepada seluruh teman SD, SMP dan MAN. Terima kasih atas semua kebersamaan dan pengalaman yang telah kita jalani membentuk diri kita hari ini.
- ❖ Kepada seluruh rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Sejarah Angkatan 2021. Terima kasih atas dukungan dan kebersamaan

selama perkuliahan. Semoga kita bisa saling mendukung dan mengenang semua pengalaman berharga ini.

- ❖ Kepada seluruh rekan-rekan satu perjuangan di Ikatan Mahasiswa Belitang (IMB). Terima kasih atas dedikasi dan kerjasama yang telah dijalani bersama. Setiap kegiatan dan diskusi yang dilakukan telah menguatkan ikatan sebagai keluarga besar.
- ❖ Himapes. Terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan sebagai tempat berproses dan berkembang.
- ❖ IMB OKU Timur. Terima kasih telah menjadi rumah sebagai tempat untuk tumbuh dan berkembang bersama rekan-rekan lainnya.
- ❖ Kepada playlist spotify ku. Taylor Swift, One Direction, The Chainsmokers, Coldplay dan Hindia dan lagu hits tiktok lainnya yang penulis dengarkan hingga di jam tengah malam.
- ❖ Kepada nenek kost ukhwah. Terima kasih telah sangat baik dan menjadi kost nyaman untuk ditempati.
- ❖ And finally the last one for myself Rica Arlisa. Terima kasih atas segala usaha yang telah dilakukan, sudah bertahan dan berjuang sejauh ini. Sangat bangga untuk semua tantangan yang telah dilalui. Setiap langkah yang diambil, meski sulit telah membawa lebih dekat kepada impian dan harapan. Terimakasih telah menjadi sosok yang cukup berani dan kuat atas segala hal yang berusaha untuk meruntuhkan semangatmu. I'm very proud of myself. Kamu hebat, mari terus melangkah dengan penuh semangat dan keyakinan.

Motto:

“Janganlah kamu bersedih dan janganlah kamu merasa lemah;
sesungguhnya Allah selalu bersama kita”

(QS. Ali ‘Imran: 139)

“Usaha tanpa doa itu sombong, doa tanpa usaha itu bohong”

DAFTAR ISI

DAFTAR PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR PERSETUJUAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.3 Pembelajaran Sejarah	11
2.1 Teori-Teori Belajar	13

2.1.1 Teori Kognitif	13
2.1.2 Teori Konstruktivistik.....	14
2.1.3 Teori Behavioristik	16
2.2 Perangkat Pembelajaran	17
2.3 E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik)	18
2.3.1 Definisi E-LKPD	18
2.3.2 Kelebihan E-LKPD	20
2.3.3 Kekurangan E-LKPD.....	21
2.4 Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	22
2.5 Sintak Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	23
2.6 Website Wizer.me	25
2.6.1 Kelebihan Website <i>Wizer.me</i>	27
2.6.1 Kekurangan Website <i>Wizer.me</i>	28
2.7 Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis <i>Project Based Learning</i> Menggunakan Website <i>Wizer.me</i>	29
2.8 Materi Kolonialisme dan perlawanan Bangsa Indonesia	30
2.9 Penelitian Pengembangan.....	31
2.10 Model Pengembangan	32
2.11 Penelitian Relevan	33
2.12 Profil MAN 1 OKU Timur	34
2.13 Kerangka Berfikir	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	38

3.3 Prosedur Penelitian	38
3.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	40
3.3.1.1 Identifikasi Masalah	41
3.3.1.2 Analisis Kebutuhan	41
3.3.1.3 Analisis Kurikulum	42
3.3.1.4 Analisis Tujuan Pembelajaran	42
3.3.1.5 Mengumpulkan Sumber Pendukung	43
3.3.2 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	43
3.3.2.1 Membuat Modul Ajar	44
3.3.2.2 Membuat Peta Materi	44
3.3.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	44
3.3.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	45
3.3.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	46
3.3.3.1 Pembuatan Tampilan E-LKPD	46
3.3.3.2 Uji Alpha	46
3.3.3.3 Revisi	47
3.3.3.4 Uji Beta	47
3.3.3.5 Uji Coba Lapangan	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.4.1 Observasi	49
3.4.2 Wawancara	49
3.4.3 Kuesioner atau Angket	50
3.4.4 Uji Coba Produk	50
3.4.4.1 Validasi Para Ahli	51
3.4.4.2 Uji Coba Perorangan (<i>One To One</i>)	51

3.4.4.3 Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	51
3.4.4.4 Uji Coba Lapangan	52
3.5 Tes Hasil Belajar	52
3.5.1 Teknik Analisis Data	53
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli	53
3.5.3 Analisis Tes Hasil Belajar.....	54
BAB IV	56
HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	56
4.1.1.1 Identifikasi Masalah	57
4.1.1.2 Analisis Kebutuhan	57
4.1.1.3 Analisis Kurikulum	62
4.1.1.4 Analisis Tujuan Pembelajaran	63
4.1.1.5 Mengumpulkan Sumber Pendukung	63
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	64
4.1.2.1 Membuat Modul Ajar.....	64
4.1.2.2 Membuat Peta Materi.....	65
4.1.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	66
4.1.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	67
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	68
4.1.3.1 Pembuatan Tampilan E-LKPD	69
4.1.3.2 Uji Alpha.....	69
4.1.3.3 Revisi	75
4.1.3.4 Uji Beta	78

4.1.3.5 Uji Coba Lapangan	81
4.2 Pembahasan	87
BAB V.....	96
KESIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	49
Tabel 3. 2 Daftar Identitas Validasi Ahli	51
Tabel 3. 3 Kategori Skor Validasi Ahli.....	53
Tabel 3. 4 Kategori Hasil Validasi Ahli.....	54
Tabel 3. 5 Tabel Kriteria Ringgi Rendahnya <i>N-gain</i>	55
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas XI.6.....	58
Tabel 4. 2 Cuplikan <i>Storyboard</i> E-LKPD.....	68
Tabel 4. 3 Validasi Instrumen Ahli Materi	70
Tabel 4. 4 Validasi Instrumen Ahli Media.....	72
Tabel 4. 5 Validasi Instrumen Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Skor Para Ahli	75
Tabel 4. 7 Revisi E-LKPD Berdasarkan Saran Validator Materi	76
Tabel 4. 8 Revisi E-LKPD Berdasarkan Saran Validator Media.....	77
Tabel 4. 9 Revisi E-LKPD Berdasarkan Saran Validator Bahasa	78
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba <i>One to One Test</i>	79
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba <i>Small Group Test</i>	80
Tabel 4. 12 Rincian Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	83
Tabel 4. 13 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	85
Tabel 4. 14 Hasil Rekapitulasi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Website <i>Wizer.me</i>	26
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Wizer.me</i> Jika Sudah Berhasil Registrasi Sebagai <i>Teacher/Guru</i>	27
Gambar 2. 3 Tahapan Model Pengembangan <i>Allesi & Trollip</i>	33
Gambar 2. 4 Kerangka Berfikir	36
Gambar 3. 1 Model <i>Allesi & Trollip</i>	40
Gambar 4. 1 Desain Rancangan Modul Ajar	65
Gambar 4. 2 Desain Materi Pembelajaran	66
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> E-LKPD	67
Gambar 4. 4 Membuat Produk E-LKPD	69
Gambar 4. 5 Proses Pengisian Soal <i>Pretest</i>	82
Gambar 4. 6 Presentasi Hasil Proyek	82
Gambar 4. 7 Proses pengisian Soal <i>Posttest</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Usul Judul.....	106
Lampiran 2: Surat Keterangan Pembimbing.....	107
Lampiran 3: Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	109
Lampiran 4: Surat Keterangan Penelitian KEMENAG OKU Timur.....	110
Lampiran 5: Surat Keterangan Balasan MAN 1 OKU Timur.....	111
Lampiran 6: Surat Keterangan Validator	112
Lampiran 7: Lembar Validasi Materi.....	113
Lampiran 8: Lembar Validasi Media	117
Lampiran 9: Lembar Validasi Bahasa.....	120
Lampiran 10: Modul Ajar	123
Lampiran 11: Link dan Qode QR E-LKPD	146
Lampiran 12: Hasil Uji Beta <i>One to One</i>	147
Lampiran 13: Hasil Uji Beta <i>Small Group Test</i>	149
Lampiran 14: Hasil <i>Pretest</i>	151
Lampiran 15: Hasil <i>Posttest</i>	156
Lampiran 16: Poster Hasil <i>Project Based Learning</i>	161
Lampiran 17: Hasil Analisis Kebutuhan.....	163
Lampiran 18: Kartu Bimbingan	166
Lampiran 19: Dokumentasi.....	169

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Menggunakan Website *Wizer.me* Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur”. Tujuan pada penelitian ini untuk dapat mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* yang valid serta meningkatkan efektifitas dari E-LKPD berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* materi Kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Allesi & Trollip*. Kevalidan E-LKPD didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan pada tahap uji beta melalui beberapa validator ahli yaitu materi, media dan bahasa. Adapun perolehan hasil dari validasi materi sebesar 93, validasi media sebesar 86 dan validasi bahasa sebesar 100 dengan kategori sangat valid. Selain itu, tingkat efektifitas dari E-LKPD dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba lapangan pada kegiatan pretest dan posttest dengan perbandingan nilai sebesar 30, 41% dan *N-gain* sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa E LKPD Berbasis *Project Based Learning* Menggunakan Website *Wizer.me* Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur ini valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI.6 MAN 1 OKU Timur.

Kata Kunci: Pengembangan E-LKPD, *Project Based Learning*, Website *Wizer.me*

Disetujui
Pembimbing,


Dra. Sani Safitri. M.Si.
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is titled "Development of Interactive E-LKPD Based on Project Based Learning Using the Website Wizer.me on Colonialism and Resistance of the Indonesian Nation at MAN 1 OKU Timur." The aim of this research is to develop an interactive E-LKPD based on Project Based Learning using the Wizer.me website that is valid and to improve the effectiveness of the Project Based Learning-based E-LKPD using the Wizer.me website covering the topic of colonialism and the resistance of the Indonesian nation at MAN 1 OKU Timur. This research is a type of development research using the Alles & Trollip model. The validity of the E-LKPD is based on the results of expert validation conducted during the beta testing phase through several expert validators, namely content, media, and language. The results of the material validation scored 93, media validation scored 86, and language validation scored 100, all falling into the very valid category. In addition, the effectiveness level of the E-LKPD can be determined from the learning outcomes of the students, which were measured through the field trial stages in the pretest and posttest activities with a score comparison of 30, 41% and an N gain of 0.71, which falls into the high category. Therefore, it can be concluded that the Project Based Learning-Based E-LKPD Using the Wizer.me Website on the Material of Colonialism and the Resistance of the Indonesian Nation at MAN 1 OKU Timur is valid and effective for use in history learning in Class XI.6 of MAN 1 OKU Timur.

Keywords: Development of E-LKPD, Project Based Learning, Wizer.me Website.

Approved by
Supervisor,



Dra. Sani Safitri. M.Si.
NIP. 196901011993022001

Certified By,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202202019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan telah mengalami perubahan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir ini dengan adanya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di abad ke-21. Perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang luas sehingga menuntut masyarakat untuk beradaptasi dengan berbagai perubahan, terutama dalam bidang pendidikan. Semua pembelajaran pada saat ini tidak lepas kaitannya dengan penggunaan teknologi, yang dapat diakses dengan mudah, kapan saja dan oleh siapa saja. Selain berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, teknologi juga memberikan karakteristik baru yang dapat memajukan dunia pendidikan. Upaya tersebut dapat menjadi landasan untuk mencapai cita-cita besar bangsa, yaitu peningkatan standar mutu dan kualitas pendidikan (Zein & Musyarofah, 2024). Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan memegang peranan penting bagi setiap negara, sehingga berupaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya manusia (SDM).

Berbagai upaya dilakukan oleh masing-masing negara untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Meningkatkan sistem pendidikan menjadi salah satu langkah untuk membentuk generasi penerus bangsa yang lebih kompeten dan unggul di masa depan, salah satunya Indonesia. Pemerintah Indonesia saat ini terus melakukan upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang sesuai dengan kemajuan zaman yang semakin pesat. Hal ini penting bagi sistem pendidikan untuk menerapkan teknologi dan inovasi yang dapat mendukung guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif (Anggoro, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat penyesuaian dalam dunia pendidikan. Dalam konteks ini, seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas setiap proses

pembelajaran (Mukaromah, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan mengembangkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Perangkat pembelajaran pada kurikulum merdeka sekarang terdiri dari modul ajar, bahan ajar, modul proyek, LKPD, media pembelajaran, dan penilaian. Berdasarkan hal tersebut, maka seorang guru dapat mengembangkan salah satu dari perangkat pembelajaran, yaitu berupa transformasi dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tradisional menjadi LKPD Elektronik (E-LKPD) yang bersifat interaktif (Finka et al., 2023). Dengan demikian, kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan E-LKPD interaktif.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) di dalamnya terdapat soal-soal yang harus dijawab, serta petunjuk yang jelas mengenai pelaksanaan tugas. Lembar kerja ini juga mencakup bahan bacaan, materi audio, dan konten audiovisual yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap elemen tersebut disusun berdasarkan kompetensi dasar yang perlu dicapai, sehingga tujuan utama dari lembar kerja ini adalah untuk mendukung peserta didik belajar secara terencana dan efektif. Selain itu, konsep interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan sebagai suatu sifat yang melibatkan aksi timbal balik, di mana terjadi hubungan yang aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran (Zein & Musyarofah, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya bersifat satu arah, tetapi melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik.

Peserta didik memiliki kesempatan mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, dan mengemukakan pendapatnya, sekaligus menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, baik tugas individu maupun tugas kelompok dengan memanfaatkan E-LKPD interaktif melalui proses pembelajaran yang interaktif. Sistem pembelajaran ini tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajarannya yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman (Apriyanti et al., 2021). E-LKPD tentunya dapat disesuaikan dengan sistem pembelajaran yang sedang diterapkan, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik. E-LKPD interaktif ini dapat digunakan

dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Pengembangan E-LKPD interaktif sangat efektif jika didukung dengan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*, karena keduanya saling melengkapi dan berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan E-LKPD interaktif dalam proses pembelajaran memungkinkan untuk meningkatkan efektivitas teknologi pendidikan yang inovatif, dengan melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas bersifat kolaboratif (Ryabchikova et al., 2020). Dengan demikian, menggabungkan E-LKPD interaktif dengan model pembelajaran PjBL sudah sangat tepat, karena peserta didik tidak hanya belajar secara teoritis saja, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran dan disiplin ilmu, salah satunya yaitu pembelajaran sejarah. Pembelajaran berbasis proyek ini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mencoba merekonstruksi peristiwa sejarah dengan menggunakan suatu usaha sehingga peserta didik terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang menyenangkan (Mutawally, 2021). Melalui pembelajaran berbasis proyek yang mereka kerjakan, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kritis dan analitis, serta dapat melatih kerja sama dalam kelompok. Implementasi PjBL ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, sehingga sangat tepat jika pengembangan E-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran PjBL.

Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Project Based Learning* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung peserta didik dalam mengembangkan kreativitas mereka. Dengan meningkatnya minat tersebut, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas (Rahmadani & Safitri, 2024). Hal ini penting, karena pemahaman mendalam tentang peristiwa sejarah tidak dapat dicapai hanya dengan menghafal konsep atau

fakta dari buku. Dengan model PjBL ini memungkinkan peserta didik untuk menggali informasi secara menyeluruh, sehingga dapat memahami makna peristiwa sejarah yang sedang dipelajari (Kamaliyah & Alrianingrum, 2022). Dengan demikian, penerapan PjBL dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah tentunya mempunyai banyak materi yang harus ditransfer dari guru kepada peserta didik. Salah satu materi dalam pembelajaran sejarah yaitu mengenai Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Kolonialisme di Indonesia tentunya sangat erat kaitannya dengan negara-negara seperti Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris dan Jepang yang ingin menguasai wilayah Indonesia, karena dianggap sebagai bangsa yang kaya akan sumber daya alam. Dengan materi yang cukup banyak peristiwa penting di dalamnya, maka guru sebaiknya memberikan inovasi dalam pembelajaran agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan tersebut. Guru dapat menggunakan E-LKPD interaktif dalam kegiatan pembelajaran, yang tentunya akan jauh lebih menarik untuk ditampilkan kepada peserta didik. E-LKPD interaktif berbasis PjBL ini dapat dibuat dengan menggunakan beberapa situs web, yang salah satunya yaitu menggunakan website *Wizer.me*.

Penggunaan website *Wizer.me* dapat memudahkan pengguna atau guru dalam membuat evaluasi dan penilaian secara otomatis, sehingga tidak perlu lagi guru meninjau pekerjaan peserta didik secara manual (Simanjuntak et al., 2022). Dengan fitur yang beragam, *Wizer.me* memungkinkan guru lebih mudah mengintegrasikan berbagai jenis media dan konten dalam pembelajaran. website *Wizer.me* yang ada tentunya sangat praktis untuk digunakan oleh guru, dengan inovasi ini maka guru diyakini dapat menghadirkan pembelajaran yang dapat memberikan manfaat, meningkatkan minat serta menambah fokus peserta didik dalam pembelajaran (Erawati, 2023). Dengan demikian, bahwa penggunaan website *Wizer.me* dapat memudahkan guru dalam membuat E-LKPD interaktif berbasis PjBL sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan seberapa pentingnya penggunaan perangkat pembelajaran berupa E-LKPD interaktif bagi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Ning Safitri dan Mulyani (2022) dengan tema “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” menunjukkan adanya nilai ketuntasan belajar yang baik dari peserta didik, dimana ketercapaian indikator tersebut dapat dilihat melalui hasil pemberian soal pretest dengan memperoleh nilai rata-rata 78 dengan presentase ketuntasan sebesar 50% dan pada pemberian soal posttest memperoleh nilai rata-rata 92 dengan presentase ketuntasan sebesar 97% (Safitri & Mulyani, 2022).

Selanjutnya ada juga penelitian yang dilakukan oleh Meilani et al., (2024) dengan tema “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa pada hasil penilaian keefektifan E-LKPD berbasis *Mind Mapping* untuk materi Siklus Hidup Hewan di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan persentase hasil belajar peserta didik mencapai 86,2%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar peserta didik yang berkisar antara 81,00%-100%, dapat disimpulkan bahwa produk ini telah terbukti “Efektif” (Lani et al., 2024).

Selanjutnya penelitian ketiga yang dilakukan oleh Firly Annisa’ Zein dan Musyarofah (2024) dengan tema “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Menggunakan *Wizer.Me* Pada Pembelajaran IPS” menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 76% yang dinyatakan cukup valid. Validasi oleh ahli media/desain memperoleh persentase 87% yang dinyatakan sangat valid. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 87% yang dinyatakan sangat valid. Keefektifan E-LKPD ini ditunjukkan dari hasil respon peserta didik kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 83% dinyatakan sangat efektif dan uji kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 87% dinyatakan sangat efektif (Zein & Musyarofah, 2024).

Berdasarkan seluruh hasil penelitian terdahulu, maka pengembangan yang akan dilakukan yaitu E-LKPD Interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me*. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan

penelitian terdahulu yaitu pada penelitian sebelumnya belum menggunakan E-LKPD interaktif berbasis *Project Based Learning*, namun pada penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran berbasis *Project Based Learning*, kemudian terdapat juga perbedaan terhadap lokasi penelitian, subjek penelitian dan materi penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi dengan salah satu guru sejarah yaitu bapak Sutikno di MAN 1 OKU Timur, kegiatan pembelajaran sejarah yang dilakukan pada materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia yaitu menggunakan buku LKS dan juga buku teks sejarah yang ada di perpustakaan Sekolah. Di sisi lain, hasil analisis kebutuhan didapatkan bahwa 94,3% peserta didik membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat diakses melalui alat bantu atau perangkat elektronik seperti smartphone dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan peningkatan proses pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman yang modern. Salah satu solusinya yaitu dengan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan E-LKPD ini diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 OKU Timur yang berlokasi di Kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan. Alasan pemilihan lokasi ini dikarenakan MAN 1 OKU Timur telah memperoleh akreditasi A, yang menunjukkan kualitas pendidikan yang tinggi. Selain itu, lokasi ini memiliki aksesibilitas yang baik dengan didukung oleh infrastruktur yang memadai sehingga memudahkan pelaksanaan penelitian. Sekolah ini juga memiliki sikap terbuka terhadap perkembangan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan inovasi teknologi dalam pendidikan.

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian ini berjudul **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Project Based Learning* Menggunakan Website**

Wizer.me Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang didapati dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan E-LKPD Interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur yang valid?
2. Bagaimana efektivitas E-LKPD Interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan E-LKPD Interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur yang valid.
2. Untuk meningkatkan efektivitas E-LKPD Interaktif berbasis *Project Based Learning* menggunakan website *Wizer.me* materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia di MAN 1 OKU Timur.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kesejarahan bagi peserta didik terutama mengenai materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia.
2. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan agar produk yang dihasilkan mengenai E-LKPD interaktif ini dapat berfungsi sebagai alat pengajaran tambahan dan menginspirasi pendidik untuk menggunakan metode pengajaran yang lebih inovatif.
3. Bagi sekolah, sebagai salah satu sarana untuk mendapatkan peserta didik dengan lulusan terbaik.

4. Bagi penelitian lain, hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu pelaksanaan pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Aiwan, A., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Teori-teori belajar bermunculan Teori Belajar Muncul Bersamaan Dengan Teori Belajar Kognitif. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(2), 302–311. <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i2.238>
- Al Aziiz, K. (2024). Model Pembelajaran: Problem Based Learning & Project Based Learning. *Rayah Al-Islam: Jurnal Ilmu Islam*, 8, 2386–2400. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1213>
- Alwis, D. A. Y., Turrohma, M., & Fadriati, F. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3707–3715. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1403>
- Anam Nurul. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis e-Learning Perspektif Alessi dan Trollip. *AL-QODIRI: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 5, 17–31. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/1570>
- Anggoro, F. D. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.Me Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 80–91. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v1i3.191>
- Apriyanti, L., Supriyadi, S., & Jayusman, Y. (2021). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 54–63.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arifin, S. (2021). Teori Kognitif Dalam Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(02), 88–98.

- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Ayunda, V., Putri, R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer.me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9, 3542–3550.
- DeMink-Carthew, J., & Olofson, M. W. (2020). Hands-Joined Learning as a Framework for Personalizing Project-Based Learning in a Middle Grades Classroom: An Exploratory Study. *RMLE Online*, 43(2), 1–17. <https://doi.org/10.1080/19404476.2019.1709776>
- Eran Wandani, Neng Shufi Sufhia, Neni Eliawati, I. M. (2023). *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8055054> Teori
- Erawati, N. K., Kadek, N., Purwati, R., Wayan, N., Putri, S., Wayan, I., & Wardika, G. (2023). Sebagai Media Pembelajaran Digital. In *Edisi Januari* (Vol. 4, Issue 2).
- Fany, M., Putri, A., Astuti, N., Miranti, M. G., Huda, I., & Dewi, P. (2025). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet Pada Pokok Bahasan Produk Hidangan dari Mie Untuk Peserta Didik Fase F*. 10, 570–575.
- Faturrohman, Anggraeni Marshanda Putri, M. B. A. (2024). *Analisis Pelanggaran Kolonialisme Terhadap Suatu Hak Yang Dimiliki Oleh Setiap Manusia*. 2(2), 242–251.
- Ferawati, F., Sirumapea, A., & Zaenuri, A. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika SMA Pokok Bahasan Vektor Studi Kasus SMAN 1 Karangtengah Demak. *Academic Journal of Computer Science Research*, 4(2), 8–19. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v4i2.529>
- Gede, D., Prastia, P., Putu, D., Janawati, A., & Pradnyana, P. B. (2024). *Analisis Perangkat Pembelajaran Matematika Kelas VI SDN 2 Pangsan 2024*. 4(2), 1653–1667.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(May), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Hamidah, L. W., Saputra, O. D., & Abadi, M. (2023). Keefektifan Wizer.Me

- sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Teks Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Singosari. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 188–196. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1168>
- Hartono Ujang, Amarullah Risal Qori, M. E. (2022). Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–14. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.53>
- Hidayat Rusdianto, Hakim Abdul, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis RME. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(1), 334–348. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i1.336>
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Agustus*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Iskandar Yakub M. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Agustus*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Israwati, W., & Gani, A. Y. A. (2021). Aplikasi Penjualan Produk Kartu Menggunakan Bahasa. *Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 6(1), 28–35.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- 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. <https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I3.21744>
- Kamaliyah, N. R., & Alrianingrum, S. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Ips Sma Negeri 20 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 2022.
- Khadijah, Safina, N., & Rita, R. (2023). Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Teks Biografi di Kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 160–164. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1010>
- Krismayanti, D., & Sutabri, T. (2023). Analisis IT Service Management (ITSM) Pada Layanan Administrasi Mahasiswa STIPER Sriwigama Menggunakan Framewok ITIL V3 Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology Homepage: <https://journal Analisis IT Service Management>

- (ITSM) Pada L. *Jurnal Komunikasi, Media, Dan Informatika*, 1(3), 190–195.
<https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i3.149>
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(2), 554.
<https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190>
- Lani, M., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. . (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Mind Mapping Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 162. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.162-170>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 179–185.
<http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Muryan Awaludin, Hari Mantik, F. F. (2023). Penerapan Metode Servqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 10(1).
<https://doi.org/10.35968/jsi.v10i1.990>
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–6.
<https://osf.io/xyhve/>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktaviani Finka; Yuli Mulyawati; Lutfy Hari Susanto. (2023). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 189–192.

<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10603>

- Pernantah, S. P. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11, 49–58. <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=UniversitasTerbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>
- Pratiwi, P. A., Mashalani, F., Hafizhah, M., & Batrisyia, A. (2024). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133–149.
- Rahayuningsih, S., & Amalia, S. R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Berbasis Etnomatematika Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X. *Dialektika P. Matematika*, 10(1), 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>
- Rahmadani, Fitri; Safitri, S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 1 Belitang. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 111–121. <https://doi.org/10.32533/08202.2024>
- Ryabchikova, V. G., Rubleva, O. S., Sergeeva, N. A., & Yakovleva, N. A. (2020). Using interactive worksheets when teaching foreign languages by the “flipped class” technology. *Perspektivy Nauki i Obrazovania*, 45(3), 195–206. <https://doi.org/10.32744/pse.2020.3.15>
- 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. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44432>
- Santosa, E. T. I. Y. (2023). Edo Tensei Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Indonesia*, 6, 64–73.
- Sari, R. A., Adisel, A., & Citra, D. E. (2023). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 193. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6291>
- Setiawan, A. R. M. S. H. F. F. (2023). Pengertian Dan Hakikat Belajar & Pembelajaran Bahasa Arab. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 1(I), 1–19.

- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Sholihah, R., Rusiana, R. T., Mardiantanti, R. N., Hadiati, E., & Syafe'i, I. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Juni*, 6(2), 343. <https://journalpedia.com/1/index.php/epi/index>
- Simanjuntak, M. A., Manurung, A. R., Sitorus, N., & ... (2022). The Use of Wizer.me As A Media to Stimulate Students's Motivation in Writing Descriptive Text in SMA Swasta HKBP Doloksanggul. *Jurnal ...*, 6(3), 5197–5208. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3909>
- Sitanggang Alfitrina Cordellia, & Lubis, F. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website Wizer.me Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 162–172. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1083>
- Siti Romdona, Silvi Senja Junista, A. G. (2025). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- 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>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yaqin, M. A., & Misbah, M. (2022). Peluang dan Tantangan Manajemen Pendidikan Islam di Era Millenial. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Studi Islam*, 1, 21–30. <https://doi.org/10.24090/snpsi.2022.209>
- 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>