

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE WIZER.ME PADA TEMA 2 SUBTEMA 2
PENTINGNYA UDARA BERSIH BAGI PERNAPASAN
DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rona Thifal Tsabitah

NIM : 06131181924014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2022

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE WIZER.ME PADA TEMA 2 SUBTEMA 2
PENTINGNYA UDARA BERSIH BAGI PERNAPASAN
DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rona Thifal Tsabitah

NIM : 06131181924014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE *WIZER.ME* PADA TEMA 2 SUBTEMA 2
PENTINGNYA UDARA BERSIH BAGI PERNAPASAN
DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rona Thifal Tsabitah

NIM : 06131181924014

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE WIZER.ME PADA TEMA 2 SUBTEMA 2
PENTINGNYA UDARA BERSIH BAGI PERNAPASAN
DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rona Thifal Tsabitah

NIM : 06131381924064

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.

NIP. 197001232006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Prodi PGSD



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS
WEBSITE *WIZER.ME* PADA TEMA 2 SUBTEMA 2
PENTINGNYA UDARA BERSIH BAGI PERNAPASAN
DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

**Rona Thifal Tsabitah
NIM : 06131181924014**

Telah diujikan dan lulus pada
Hari : Sabtu
Tanggal : 17 Desember 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
2. Anggota : Dr. Yosef, M.A.



Two handwritten signatures in blue ink, one above the other, positioned to the right of the examiner list.

**Palembang, Desember 2022
Koordinator Program Studi**



A handwritten signature in blue ink, positioned below the coordinator's name.

**Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dalam proses penulisan skripsi ini terdapat berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam berbagai hal. Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Oma dan Opa tercinta, adik saya Thira, serta keluarga saya. Skripsi ini hanyalah persembahan kecil untuk kalian, terimakasih telah memberikan doa, semangat, motivasi dan kasih sayang sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Kak Dhani, terimakasih atas supportnya selama ini dan saya harap untuk selalu menemani saya dalam semua proses yang saya jalani baik sekarang ataupun nanti.
3. Minions (Ica, Ashilla, Sherli, Shiba, Reni, Indah dan Turo), sahabat-sahabat SMA saya yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan bertukar pikiran. Terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik.
4. Teman-teman Pejuang S. Pd (Salwa, Ulan, Rena, Septi, Nadya, Nur, Dwi, Deza, Dyah, Balqis, Erin, Putri L, dan Hafifah), terimakasih sudah mau bersama-sama melewati ini semua. Saya berhasil melewati semua ini karena semangat dan dukungan dari kalian. Terimakasih sudah menjadi teman terbaik.
5. Teman-teman Seperbimbingan (Salwa, Rena, Putri S), terimakasih sudah mau berjuang bersama-sama, suka duka dialami dalam mengerjakan skripsi ini sampai skripsi ini selesai. Terimakasih sudah menjadi partner skripsi terbaik.
6. Seluruh teman-teman PGSD 2019, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini. Sukses selalu dan semoga kita bisa berjumpa lagi di waktu dan kesempatan yang baik.

7. SD Negeri 64 Palembang, untuk kepala sekolah, para guru dan siswa/i kelas VA terimakasih telah memberikan izin, bantuan dan kemudahan selama proses pengerjaan skripsi ini.
8. Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.
9. Diriku sendiri, I'm proud of myself! Terimakasih sudah berjuang, teruslah berusaha menjadi orang baik karena perjalananmu masih sangat panjang. Jangan lupa sholat, sabar dan selalu bersyukur. Please care for your body, eat, hydrate, move and sleep.

MOTTO

*“Live as if you were to die tomorrow,
Learn as if you were to live forever ♥”*

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rona Thifal Tsabitah

NIM : 06131181924014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengakuan 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, Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Rona Thifal Tsabitah

NIM, 06131181924014

PRAKATA

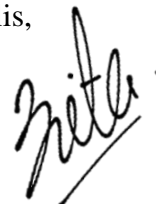
Skripsi dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me Pada Tema 2 Subtema 2 Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan di Kelas V SDN 64 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada Dr. Yosef, M.A yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Desember 2022

Penulis,



Rona Thifal Tsabitah

NIM. 06131181924014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
PERNYATAAN.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.2 Tujuan Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.3 Komponen Belajar dan Pembelajaran	8
2.2 Pembelajaran Tematik	9
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	9
2.2.2 Manfaat Pembelajaran Tematik.....	9
2.2.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik	11
2.2.4 Tahapan-tahapan Pembelajaran Tematik.....	11
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik	13

2.3	Tema 2 (Udara Bersih Bagi Kesehatan)	14
2.3.1	Sub Tema 2 (Pentingnya Udara Bersih Bagi Pernapasan)	15
2.4	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	15
2.4.1	Pengertian LKPD.....	15
2.4.2	Fungsi LKPD.....	16
2.4.3	Manfaat LKPD	16
2.4.4	Komponen-komponen LKPD.....	16
2.4.5	Jenis-jenis LKPD.....	17
2.4.6	Langkah-langkah dalam Menyusun LKPD	18
2.5	Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)	18
2.6	Website	19
2.6.1	Website-website dalam Pengembangan E-LKPD	19
2.6.1.1	<i>Liveworksheet</i>	20
2.6.1.2	<i>Wordwall.net</i>	20
2.6.1.3	<i>Wizer.me</i>	21
2.7	E-LKPD Berbasis Website <i>Wizer.me</i>	22
2.7.1	Pengertian <i>Wizer.me</i>	22
2.7.2	Fitur-fitur <i>Wizer.me</i>	23
2.7.2.1	<i>Community</i>	23
2.7.2.2	<i>Worksheet dan Create New Worksheet</i>	23
2.7.2.3	<i>Learners</i>	24
2.7.2.4	<i>Coffee Room</i>	24
2.7.3	Kelebihan dan Kekurangan <i>Wizer.me</i>	24
2.8	Penelitian Pengembangan.....	25
2.8.1	Pengertian Penelitian Pengembangan.....	25
2.8.2	Macam-macam Model Penelitian Pengembangan	26
2.8.2.1	Model Pengembangan 4D	26
2.8.2.2	Model Pengembangan Rowntree.....	27
2.8.2.3	Model Pengembangan ADDIE.....	27
2.9	Penelitian yang Relevan	30
2.10	Kerangka Berpikir	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	33
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
3.4 Prosedur Penelitian	34
3.4.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	36
3.4.2 <i>Design</i> (Perencanaan)	36
3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	37
3.4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	37
3.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Observasi.....	39
3.5.2 Wawancara.....	39
3.5.3 Dokumentasi	39
3.5.4 Lembar Validasi.....	40
3.5.4.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	40
3.5.4.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain	41
3.5.5 Angket.....	41
3.5.5.1 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	42
3.5.5.2 Kisi-kisi Angket Respon Guru	43
3.6 Teknik Analisis Data	44
3.6.1 Analisis Data Wawancara	44
3.6.2 Analisis Data Lembar Validasi	45
3.6.3 Analisis Data Angket	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	53
4.2 Hasil Penelitian.....	53
4.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	53
4.2.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	54
4.2.1.2 Analisis Kurikulum	55
4.2.2 <i>Design</i> (Perencanaan)	62

4.2.2.1 Perancangan Kerangka dan Cover E-LKPD	62
4.2.2.2 Perancangan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	63
4.2.2.3 Penyajian Materi	64
4.2.2.4 Perancangan Instrumen	64
4.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	65
4.2.3.1 Pengembangan E-LKPD Wizer.me.....	65
4.2.3.2 Validasi Ahli	80
4.2.3.3 Revisi.....	84
4.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	90
4.2.4.1 Uji Coba Peserta Didik.....	90
4.2.4.2 Uji Coba Guru	95
4.2.4.3 Kualitas E-LKPD yang Dikembangkan	96
4.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	98
4.3 Pembahasan	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru	43
Tabel 3.6 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Kelas	44
Tabel 3.7 Daftar Pertanyaan Wawancara Peserta Didik	44
Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Materi	45
Tabel 3.9 Lembar Validasi Ahli Desain.....	46
Tabel 3.10 Kategori Nilai Validasi	47
Tabel 3.11 Kategori Tingkat Kevalidan.....	48
Tabel 3.12 Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 3.13 Kategori Skor	49
Tabel 3.14 Klasifikasi Kriteria Angket	50
Tabel 3.15 Angket Respon Guru.....	50
Tabel 3.16 Kategori Skor	51
Tabel 3.17 Klasifikasi Kriteria Angket	52
Tabel 4.1 Kompetensi Inti (KI) Kelas V	55
Tabel 4.2 KD dan Indikator Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	56
Tabel 4.3 KD dan Indikator Pembelajaran PPKn	57
Tabel 4.4 KD dan Indikator Pembelajaran IPA	57
Tabel 4.5 KD dan Indikator Pembelajaran IPS	58
Tabel 4.6 KD dan Indikator Pembelajaran SBdP.....	58
Tabel 4.7 Tujuan Pembelajaran Tema 2 Subtema 2	59
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4.10 Data Hasil Skor Validasi Ahli Desain.....	82
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Desain.....	82
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Validasi	83

Tabel 4.13 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Materi	84
Tabel 4.14 Revisi dari Validator Ahli Materi	85
Tabel 4.15 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Desain.....	86
Tabel 4.16 Revisi dari Validator Ahli Desain.....	87
Tabel 4.17 Data Hasil Skor Angket Respon Sesi Perorangan	90
Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Peserta Didik Sesi Perorangan.....	91
Tabel 4.19 Data Hasil Skor Angket Respon Sesi Kelompok Kecil	92
Tabel 4.20 Hasil Skor Angket Respon Sesi Kelompok Kecil.....	93
Tabel 4.21 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	94
Tabel 4.22 Data Hasil Skor Angket Respon Guru	95
Tabel 4.23 Hasil Angket Respon Guru	95
Tabel 4.24 Hasil Rekapitulasi Validasi	96
Tabel 4.25 Hasil Rekapitulasi Angket Respon	97
Tabel 4.26 Nilai Hasil Belajar Peserta Didik	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan 4D	26
Gambar 2.2 Model Pengembangan Rowntree	27
Gambar 2.3 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE	35
Gambar 4.1 Kerangka E-LKPD Wizer.me	63
Gambar 4.2 Draft Cover E-LKPD Wizer.me.....	63
Gambar 4.3 Desain Cover E-LKPD Wizer.me	65
Gambar 4.4 Desain Cover E-LKPD Pembelajaran 1	66
Gambar 4.5 Desain Cover E-LKPD Pembelajaran 2	66
Gambar 4.6 Desain Cover E-LKPD Pembelajaran 3	66
Gambar 4.7 Desain Cover E-LKPD Pembelajaran 4	67
Gambar 4.8 Desain Cover E-LKPD Pembelajaran 5	67
Gambar 4.9 Desain Cover E-LKPD Pembelajaran 6	67
Gambar 4.10 Desain Identitas Pembelajaran 1	68
Gambar 4.11 Desain Identitas Pembelajaran 2	68
Gambar 4.12 Desain Identitas Pembelajaran 3	68
Gambar 4.13 Desain Identitas Pembelajaran 4	68
Gambar 4.14 Desain Identitas Pembelajaran 5	68
Gambar 4.15 Desain Identitas Pembelajaran 6	69
Gambar 4.16 Indikator dan Tujuan Pembelajaran 1	69
Gambar 4.17 Indikator dan Tujuan Pembelajaran 2	70
Gambar 4.18 Indikator dan Tujuan Pembelajaran 3	71
Gambar 4.19 Indikator dan Tujuan Pembelajaran 4	71
Gambar 4.20 Indikator dan Tujuan Pembelajaran 5	72
Gambar 4.21 Indikator dan Tujuan Pembelajaran 6	73
Gambar 4.22 Fitur-fitur Soal Wizer.me	73
Gambar 4.23 Contoh Bentuk Soal Esay.....	74
Gambar 4.24 Contoh Bentuk Soal Menjodohkan	74

Gambar 4.25 Contoh Bentuk Soal Isian.....	75
Gambar 4.26 Contoh Bentuk Soal Mencari Kata	76
Gambar 4.27 Contoh Bentuk Soal Memberi Keterangan Pada Gambar.....	76
Gambar 4.28 Contoh Bentuk Soal Diskusi	77
Gambar 4.29 Refleksi E-LKPD	78
Gambar 4.30 Tipe Pengguna Wizer.me	78
Gambar 4.31 Cara Login Wizer.me	79
Gambar 4.32 Membuat Link Akses E-LKPD	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	113
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	114
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP	116
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	117
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SD.....	118
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 7 Validasi Ahli Desain.....	121
Lampiran 8 Dokumentasi	123
Lampiran 9 Produk E-LKPD	125
Lampiran 10 Link E-LKPD Wizer.me.....	152
Lampiran 11 Angket Guru	153
Lampiran 12 Angket Peserta Didik Sesi Perorangan.....	155
Lampiran 13 Angket Peserta Didik Sesi Kelompok Kecil	158
Lampiran 14 Hasil Turnitin.....	168
Lampiran 15 Kartu Pembimbingan Skripsi.....	169
Lampiran 16 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	176
Lampiran 17 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	183

**PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
WIZER.ME PADA TEMA 2 SUBTEMA 2 PENTINGNYA UDARA BERSIH
BAGI PERNAPASAN DI KELAS V SDN 64 PALEMBANG**

Rona Thifal Tsabitah (06131181924014)

06131181924014@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

makmunraharjo@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD interaktif berbasis website *wizer.me* pada tema 2 subtema 2 pentingnya udara bersih bagi pernapasan di kelas V SDN 64 Palembang mengenai prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan respon peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah 1 orang guru dan 13 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi dan angket. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Validasi dari ahli desain mendapatkan hasil persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Angket respon peserta didik uji coba perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Angket respon guru mendapatkan hasil persentase sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD interaktif berbasis website *wizer.me* ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

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

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-LKPD BASED ON WIZER.ME
WEBSITE IN THEME 2, SUBTHEME 2 THE IMPORTANCE OF CLEAN
AIR FOR BREATHING IN CLASS V SDN 64 PALEMBANG**

Rona Thifal Tsabitah (06131181924014)
06131181924014@student.unsri.ac.id

Advisor : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn
makmunraharjo@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce interactive E-LKPD products based on the wizer.me website on theme 2 sub-theme 2 the importance of clean air for breathing in class V SDN 64 Palembang regarding development procedures, validity, teacher responses and student responses. The type of research used is the ADDIE model development research (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The subjects of this study were 1 teacher and 13 students. Data collection techniques in this study used observation, interviews, documentation, validation sheets and questionnaires. Validation from material experts gets a percentage of 92% with a very valid category. Validation from design experts gets a percentage of 84% with a very valid category. The response questionnaire for individual trial students obtained a percentage of 93% in the very good category. The student response questionnaire for the small group trial obtained a percentage of 97% in the very good category. The teacher's response questionnaire obtained a percentage of 96% in the very good category. Thus it can be concluded that the interactive E-LKPD product based on the wizer.me website is suitable for use in the learning process.

Keywords : Development, E-LKPD, Website Wizer.me

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dari maju atau tidaknya suatu negara. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapatkan oleh tiap peserta didik agar peserta didik tersebut mengerti, paham dan lebih dewasa serta berpikir kritis (Rahman et al., 2022:4). Sedangkan menurut Aqnez Sylvia et al., (2021:3) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat mencapai potensinya secara mandiri. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif dan dapat mencapai potensinya.

Di dalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan unsur yang terpenting. Menurut Ramadhani et al., (2020:20) pada hakikatnya pembelajaran adalah membuat peserta didik termotivasi untuk mendapatkan dan mencari informasi dari berbagai sumber belajar. Sementara itu Suardi (2018:7) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam mencari informasi dari berbagai sumber belajar dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari sebuah kurikulum, kurikulum mempunyai kedudukan sentral dalam proses pendidikan. Kurikulum merupakan suatu rencana pendidikan yang memberikan pedoman dan pegangan tentang jenis, lingkup dan urutan isi, serta proses pendidikan (Lismina, 2017:4). Kurikulum yang digunakan pada proses pembelajaran saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut Kusumaningrum (2018:58) kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis pada karakter dan kompetensi, kurikulum 2013 merupakan hasil perubahan dari KTSP atau kurikulum 2016. Kurikulum 2013 memiliki ciri khas, salah satunya yaitu pembelajaran tematik integratif. Seseorang yang paling

berpengaruh dalam perubahan atau pergantian kurikulum adalah guru. Oleh sebab itu, guru harus siap dengan berbagai kondisi perubahan yang terjadi.

Di dalam kurikulum 2013, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran berbasis tematik. Pembelajaran tematik diterapkan agar suatu mata pelajaran dapat terhubung dengan mata pelajaran lainnya, sehingga dapat membuat kualitas belajar peserta didik menjadi lebih baik. Menurut Malawi & Kadarwati (2017:1) pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam suatu mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Fatmawati et al., (2022:3) pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar menciptakan keterkaitan antara suatu pengalaman dengan pengalaman lainnya, suatu pengetahuan dengan pengetahuan lainnya ataupun suatu pengetahuan dengan pengalaman sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam membuat pembelajaran yang bermakna dan menarik, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi.

Proses pembelajaran harus ditingkatkan secara berkelanjutan seiring dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi pendidikan merupakan praktik yang mengacu pada segala bentuk pengajaran dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Tambunan et al., 2020:61). Terdapat 4 kompetensi abad 21 yang harus dimiliki peserta didik atau biasa disebut dengan 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving*, *Creativity and Innovation*, *Communication* dan *Collaboration*. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama saat mereka bekerja dan berkomunikasi di masa yang akan datang. Guru harus bisa mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Merebaknya beragam platform penunjang pembelajaran merupakan sebuah peluang besar untuk dunia pendidikan (Dheni & Damas, 2020:190). Di tengah fenomena digitalisasi ini banyak sekali kemudahan yang dapat kita gunakan, seperti maraknya penggunaan aplikasi, platform dan website penunjang pembelajaran salah satunya adalah *Wizer.me*.

Wizer.me adalah platform layanan multimedia yang interaktif, gratis, mudah dan berbasis internet berkecepatan tinggi (Kopniak, 2018:122). Guru dapat membuat sendiri LKPD interaktif sesuai kreativitas, guru bisa menambahkan gambar, audio dan video, serta melihat respon peserta didik secara langsung. Selain itu Wizer.me mudah diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik baik melalui laptop, smartphome dan lain-lain tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Wizer.me merupakan sebuah platform lembar kerja peserta didik online dengan penilaian yang dilakukan secara otomatis. Dengan adanya penilaian otomatis pada Wizer.me ini sangat memudahkan guru dalam memeriksa hasil kerja peserta didik, fitur-fitur Wizer.me ini juga beragam dan sangat membantu guru dalam membuat soal untuk LKPD.

LKPD merupakan lembar kerja dimana peserta didik mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang dipelajarinya. Adapun pengertian LKPD menurut Pulungan et al., (2020:30) LKPD adalah salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yang terdiri dari beragam bentuk latihan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Triana (2021:15) mengungkapkan bahwa LKPD merupakan alat belajar peserta didik yang berisi petunjuk-petunjuk kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik secara aktif dan mengacu pada kompetensi dasar yang ingin dicapai. Jadi, LKPD adalah seperangkat pembelajaran yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti sebagai guru pengganti di kelas V SDN 64 Palembang, diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum memiliki dan belum pernah membuat E-LKPD. LKPD yang digunakan hanya mengandalkan buku penunjang saja. Mengoreksi hasil kerja

peserta didik yang banyak membuat waktu guru sedikit tersita karena guru harus mengoreksi satu persatu LKPD secara manual. Saat mengisi LKPD peserta didik cenderung pasif dan bosan karena LKPD yang disajikan bersifat satu arah dan belum bersifat interaktif, lalu kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Penggunaan teknologi di sekolah masih sangat jarang dikarenakan sekolah belum memiliki media elektronik seperti LCD proyektor dan infocus sehingga guru jarang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Pulungan et al., (2020:31) secara umum terdapat beberapa kendala yang membuat guru kesulitan dalam membuat LKPD, yaitu kurangnya pemahaman guru, keterbatasan bahan materi, dan rendahnya motivasi guru dalam membuat LKPD. Peneliti menggunakan tema 2 subtema 2 dikarenakan saat menjadi guru pengganti peneliti melihat peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal latihan dan nilai latihan peserta didik pada tema 2 subtema 2 ini kurang baik, sehingga peneliti merasa perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD pada tema dan subtema ini.

Dalam observasi dan wawancara tersebut peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa perlu dilakukannya inovasi LKPD sehingga dapat memudahkan guru dalam mengoreksi dan membuat soal, walaupun sekolah belum memiliki media elektronik, namun guru tetap dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran tematik dengan E-LKPD berbasis website Wizer.me ini melalui media smartphone, dengan begitu peserta didik dapat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari latar belakang inilah peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini perlu dilakukan inovasi LKPD dengan cara mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me.

2. Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me ini dilakukan pada tema 2 subtema 2 di kelas V.
3. Pada tahap uji coba E-LKPD dibatasi pada uji kevalidan, respon peserta didik dan guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang?
2. Bagaimana kevalidan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan masalah tersebut adalah:

1. Untuk mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang.
2. Untuk mengetahui kevalidan E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang.
3. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbasis website Wizer.me pada tema 2 subtema 2 di kelas V SDN 64 Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis penelitian ini adalah bermanfaat bagi peserta didik, guru, sekolah dan peneliti.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan LKPD agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik dan membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini dapat memudahkan peserta didik pada saat proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah keterampilan dalam mengembangkan E-LKPD.
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- d. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menciptakan E-LKPD yang lebih menarik lagi sebagai guru nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqnez Sylvia, I. L., Purwati, Sriyami, Y., Rukiyem, Ambarwati, N., Mistriyanto, Natangku, M., Teguh, D., Budiyo, A., Mustika Wardani, R., David, Sarmi, Rajagukguk, M., Almunif, Junita, R., Lis Setianingrum, Y., Wandu, Ria Pratiwi, V., Kristiani, E., ... Yunanti. (2021). *Guru Hebat di Era Milenial* (J. Ambarita (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dheni, P., & Damas, Y. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pengembangan Peadagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 190–191. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)* (A. Syaddad (ed.); 1st ed.). CV. Kaaffah Learning Center.
- Elgamar. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website dengan PHP* (N. Pangesti (ed.); 1st ed.). CV. Multimedia Edukasi.
- Fatmawati, E., Yalida, A., Jonata, Efendi, D., Wahab, A., Nisa, R., Marlina, Riandy Augusta, A., Novitasari Kusumawardani, R., Ayu Pratiwi, D., Mustika, D., Yunita Rahma, E., & Dewanto, J. (2022). *Pembelajaran Tematik* (N. Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hari Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.); 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Ismail, & Farahsanti, I. (2021). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan* (Andriyanto (ed.); 1st ed.). Penerbit Lakeisha.
- Julian, R., & Suparman. (2019). Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulasi

- Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Proceedings Of The 1st Steem 2019*, 1(1), 238–243.
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v6i1.1193>
- Kopniak, N. B. (2018). the Use of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116. <https://doi.org/10.33407/itlt.v63i1.1887>
- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer . me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837.
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>
- Lismina. (2017). *Pengembangan Kurikulum* (I. Mohtar (ed.); 1st ed.). Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Made Widia, I. D., & Ratih Asriningtias, S. (2021). *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web dengan PHP & MySQL*. Universitas Brawijaya Press.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)* (2nd ed.). CV. AE Media Grafika.
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2020). The effect of using word wall picture media and linguistic intelligence to enhance learning outcomes of English vocabularies. *Journal of Educational and Social Research*, 10(2), 134–142. 10.36941/jesr-2020-0033
- Mudrikah, S., Pahleviannur, R., Surur, M., Rahmah, N., Natalia Siahaan, M., Septi Wahyuni, F., Zakaria, Widyaningrum, R., Saputra, D., Butsi Prihatsari, E.,

- Dwijayanti Ramadani, S., & Nurhayati, R. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah (Teori dan Implementasi)* (D. Dyah Utami (ed.); 1st ed.). Pradina Pustaka.
- Muthmainnah, Fatmawati, & Khairani, M. (2022). *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran*. CV. Media Sains Indonesia.
- Nana. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran POE2WE* (1 (ed.)). Penerbit Lakeisha.
- Nasution, E. A., Sumarsih, & Dewi, N. R. (2020). Developing Digital Worksheet by Using Wizer.me for Teaching Listening Skill to The Tenth Grade Students in SMK Negeri 7 Medan. *TRANSFORM Journal of English Language Teaching and Learning of FBS UNIMED*, 9(1), 1–12.
- Noor Fatirul, A., & Adi Walujo, D. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Pascal Books.
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka.
- Nurhidayati, S. (2019). Pengintegrasian Potensi Lokal Pada Mata Kuliah Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Rasa Hormat Mahasiswa Terhadap Lingkungan. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(4), 0–5. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v4i4.995>
- Nursobah, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran MI/SD* (Aflahah (ed.)). Duta Media Publishing.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (1st ed.). Kencana (Prenadamedia Group).
- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>

- Purba, R., Tentrem Mawati, A., Yudhi Ardiana, D. P., & Maya Pramusita, S. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (A. Rikki (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- 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. *Jpgsd*, 9(10), 3542–3550.
- Rahmadani, E., & Putri, F. A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Interaktif Menulis Deskriptive Text Menggunakan Media Wizer dalam Mempromosikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas 8 Di MTSN 2 Medan. *Bahas*, 32(1), 27. <https://doi.org/10.24114/bhs.v32i1.25442>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmat, A., Hamid Isa, A., Ismaniar, & Arbarini, M. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era COVID 19 Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh* (Alviana (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Ramadhani, R., Masrul, Nofriansyah, D., Abi Hamid, M., Sudarsana, I. K., Janner Simarmata, S., Safitri, M., & Suhelayanti. (2020). *Belajar dan Pembelajaran : Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Rosyana, T. (2021). *Komponen Pembelajaran*. Course Learning System IKIP Siliwangi; IKIP Siliwangi. <https://cls.ikipsiliwangi.ac.id/blog/komponen-pembelajaran>
- Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer . me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86–97.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *JPTIV (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional)*, 4(1), 1–8. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti>
- Soekamto, H. (2020). Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). *Sistem Pengelolaan Pembelajaran, February*, 7.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish (CV Budi Utama).
- Suciati, T. (2018). Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314–326. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2303>
- Susiyanto, D. (2021). *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.me* (Y. Umaya (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Mulyadi (ed.); 1st ed.).
- Tambunan, H., Silitonga, M., & Basa Sidabutar, U. (2020). *Blended Learning dengan Ragam Gaya Belajar* (J. Simarmata (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Triana, N. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa* (Guepedia (ed.); 1st ed.). Guepedia The First On Publisher in Indonesia.
- Usma Wardani, I. (2022). *Belajar Matematika SD dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan* (A. Leonardo (ed.); 1st ed.). CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2019). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 255–270.
- Widiastuti, A., Rahelly, Y., & Sayfdaningsih, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-Bentuk Geometri Berbasis Cerita Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk

- Mazharul Iman Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 176–189.
- Widiyanti, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Menggunakan Liveworksheet Pada MAteri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *UMM Institutional Repository*.
- YONDO, Y., & Raharjo, M. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Dan Kinemaster Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V Sd Negeri 02*
- YULIATY, R., & Raharjo, M. (2022). *Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Liveworksheet Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas Iv Sdn 04 Palembang*.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>
- Zahroh, D. A., & Yuliani. (2021). The development of scientific literacy based E-LKPD to train student's critical thinking skills in growth and development materials. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2>
- Zulqarnain, Saifillah Al-Faruq, S., & Sukatin. (2022). *Psikologi Pendidikan* (Sukatin (ed.)). Deepublish (CV Budi Utama).