

Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor

¹⁾Nur Hikmah, ²⁾Fitri Anjaswuri, ³⁾Dendy Seful Zen, ⁴⁾Dita Destiana, ⁵⁾Ade Wijaya, ⁶⁾Resyi A Gani, ⁷⁾Nurafifah Deas Maharani, ⁸⁾Yuli Mulyawati*

^{1,2,3,4,5,6,7,8)}Program Studi PGSD, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

Email Corresponding: yuli_mulyawati@unpak.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: E-LKPD Wizer.me Literasi Pembelajaran Sekolah Dasar	Istilah lembar kerja peserta didik (LKPD) atau lembar kerja biasanya digunakan untuk buku kerja peserta didik yang dicetak. Upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan tampilan, isi, dan kualitasnya adalah dengan mengubahnya menjadi teknologi informasi dan komunikasi, yaitu E-LKPD. E-LKPD terdiri dari materi dan latihan soal yang berbasis komputer, dan dapat disertai dengan foto, video, dan animasi lainnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Wizer.me adalah situs web gratis yang memungkinkan guru untuk menguji pengalaman dan kreativitas mereka dengan membuat LKPD dengan cepat dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pertanyaan terbuka, pilihan ganda, kombinasi, isian, melengkapi bagian yang kosong, pertanyaan bergambar, dan tabel. LKPD yang dibuat menarik secara visual, karena Anda dapat memilih latar belakang topik dan menambahkan video, gambar, dan audio untuk menarik perhatian siswa Anda. wizer.me sudah memiliki penilaian otomatis, sehingga menghemat waktu Anda dalam melakukan peninjauan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, permasalahan yang ada di sekolah mitra adalah guru-guru masih belum memiliki keterampilan untuk bekerja dengan teknologi digital, pelatihan literasi digital dan panduan pembuatan E-LKPD berbasis wizer.me di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor menjadi penyebab hal tersebut belum dilakukan. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa menggunakan teknologi digital untuk mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan literasi guru. Berdasarkan beberapa pernyataan yang diberikan dalam kuesioner setelah pelaksanaan E-LKPD berbasis Wizer.me untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor, diperoleh hasil seperti yang terlihat pada grafik di atas bahwa pelatihan yang dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat ini rata-rata mendapatkan respon yang baik, yaitu dari 18 orang peserta PKM di antaranya 13 orang peserta atau 72% menyatakan puas dan 5 orang peserta atau 28% menyatakan sangat puas. Hal ini menunjukkan bahwa apa yang dilakukan oleh tim pengabdian dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan dan manfaat pelatihan.
	ABSTRACT

Keywords:

E-LKPD
Wizer.me
Literacy
Learning
Elementary School

The term learner worksheet (LKPD) or worksheet is usually used for printed learner workbooks. Efforts are being made to optimize its appearance, content, and quality by transforming it into information and communication technology, namely E-LKPD. E-LKPD consists of computer-based materials and practice questions and can be accompanied by photos, videos, and other animations to improve learners' understanding of the material presented. Wizer. me is a free website that allows teachers to test their experience and creativity by quickly creating E-LKPDs with different types of questions, including open-ended questions, multiple choice, combination, fill-in-the-blank, picture questions, and tables. The created LKPDs are visually appealing, as you can choose the background of the topic and add videos, images, and audio to grab your students' attention. wizer. me already has automatic grading, saving you time in reviewing. Based on the results of interviews and observations, the problem that exists in partner schools is that teachers still do not have the skills to work with digital technology, digital literacy training, and guidelines for making E-LKPD based on Wizer. me at SDN Dewi Sartika 2 Bogor City are the reasons why this has not been done. This service aims to increase student engagement using digital technology to achieve educational goals and improve teacher literacy. Based on several statements given in the questionnaire after implementing the Wizer.me-based E-LKPD to help improve the digital literacy skills of teachers at SDN Dewi Sartika 2 Bogor City, the results obtained as shown in the graph above that the training conducted as a form of community service received a good response on average, namely from 18 PKM participants of which 13 participants or 72% stated that they were satisfied and 5 participants or 28% stated they were delighted. This shows that what is done by the service team can be carried out well by the objectives and benefits of the training.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Guru pada lingkungan Pendidikan Sekolah Dasar memiliki tantangan lebih daripada Guru di Sekolah Menengah Pertama dan Atas. Guru pada Sekolah Dasar harus merancang media pembelajaran yang interaktif, komunikatif serta menarik bagi siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar. Kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka menuntut peserta didik lebih aktif, dimana peran guru adalah sebagai fasilitator. Sebagai fasilitator, guru harus mampu memanfaatkan berbagai macam sumber belajar. Salah satu bagian dari sumber belajar adalah bahan ajar, terdapat berbagai macam jenis bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) (Rokhmah, Gulö, & Edi, 2017).

Secara tradisional, "literasi" dapat dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis. Lebih lanjut, definisi literasi yang dihasilkan dari pertemuan pakar UNESCO di Pertemuan Paris mengisyaratkan bahwa perluasan makna literasi (Harjono, 2019). Dikaitkan dengan istilah "digital", kemampuan membaca dan menulis itu berada pada konteks pemanfaatan teknologi digital. Dengan pernyataan lain, literasi digital memperoleh pemaknaan baru yang mengisyaratkan adanya perluasan makna menuju literasi baru yang bertautan dengan pentingnya jejaring (networking), kolaborasi, interaksi, dan kreativitas yang didukung oleh teknologi.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) atau disebut dengan istilah *worksheet* yang selama ini dipergunakan guru biasanya terdapat pada buku paket atau buku kerja siswa yang sudah tercetak. LKPD cetak belum efektif sebagai sarana pembelajaran karena masih terdapat kelemahan dari segi tampilan, isi, maupun kepraktisannya. Upaya yang dilakukan untuk mengoptimalkan baik dari segi tampilan, isi, maupun kualitasnya adalah dengan mentransformasikannya kedalam teknologi informasi dan komunikasi. Transformasi tersebut dapat menjadikan LKPD cetak menjadi interaktif agar isi materi pelajaran lebih hidup, menarik, mendalam, dan tentunya dapat meningkatkan daya inovasi dan kreativitas peserta didik (Herawati & Gulo, n.d.). E-LKPD interaktif terdiri dari materi dan latihan soal yang berbasis computer. E-LKPD atau *worksheet* dikatakan interaktif jika ada umpan balik antara pengguna dengan media tersebut. E-LKPD interaktif memiliki *output* yang berbeda dengan LKPD cetak. LKPD interaktif dapat dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi lain untuk menguatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan (Indriani, 2020).

E-LKPD atau *worksheet* interaktif dibuat dengan perangkat lunak yang memiliki berbagai fitur. Wizer.me merupakan salah satu *website* yang dapat diakses secara gratis untuk menguji pengalaman

keaktivitas guru (Suryaningsih & Nurlita, 2021) karena menawarkan pembuatan E-LKPD secara cepat dengan berbagai jenis pertanyaan seperti *open question*, *multiple choice*, *matching pairs*, *fill in the blank*, *fill on an image and tables* (Setiyadi et al., 2019). Tampilan visual E-LKPD yang dibuat dengan *wizer.me* menarik karena latar belakang temanya bisa dipilih, bisa menambahkan video, gambar, audio sehingga memikat peserta didik. Wizer.me jugamenghemat waktu untuk pemeriksaan karena sudah ada penilaian otomatis (Kaliappen et al., 2021). E-LKPD Interaktif menggunakan Website Wizer.me sangat praktis digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran (Basrina et al., 2023).

Wizer.me yaitu sebuah platform online yang digunakan untuk membuat beragam jenis pertanyaan yang dapat menumbuhkan interaktif dalam diri peserta didik (Zein, 2023). Pengembangan Media Evaluasi Berbantu Wizer.me tidak perlu membayar/berlangganan, pendidik dapat menggunakan layanan gratis untuk membuat penilaian maupun penugasan sesuai kreatifitas pendidik. (1). Fitur soal beragam. (2). Siswa dapat mengakses melalui smartphone maupun laptop yang memiliki koneksi internet. (3). Seluruh kegiatan pengevaluasian pembelajaran mulai dari pemberian penilaian harian, pengerjaan, pengumpulan penilaian harian dapat dilakukan secara online. tema/template yang telah website wizer.me sediakan. (4). Media evaluasi menggunakan website wizer.me ini cukup mudah digunakan bagi peserta didik maupun pendidik. (Putri & Indrawati, 2021)

Banyak guru yang memiliki kreatifitas tinggi tetapi mereka tidak mengetahui cara mengaplikasikannya pada media web seperti Wizer.me(Ruddamayanti, 2019). Hal ini juga dialami oleh guru-guru di SD Negeri Dewi Sartika 2 Kota Bogor. Pembelajaran di Sekolah Dasar memerlukan banyak kreatifitas bagi guru untuk membuat media pembelajaran mengingat peserta didik masih belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa-siswa di Sekolah Dasar memahami hal-hal abstrak itu lebih mudah. Media dengan memanfaatkan Wizer.me adalah solusi untuk hal ini. (Erawati, 2023)

Berkaitan dengan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai teknologi erat kaitannya dengan literasi digital yang dilakukan oleh guru tersebut. literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam pelbagai format yang berasal dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer. (Harjono, 2019). Capaian tujuan dari pengabdian didasarkan pada IKU 2 dan dan IKU 3 yaitu mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus dan dosen berkegiatan diluar kampus. IKU dan IKU 3 direalisasikan dalam bentuk : 1) Pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan untuk memberikan solusi mengenai permasalahan yang dihadapi mitra pada bidang pendidikan dan teknologi pada aspek pembelajaran. 2) Tim pendampingan berupaya dalam memanfaatkan teknologi tepat guna berbasis aplikasi yang mudah digunakan oleh mitra. 3) Teknologi tersebut berkaitan dengan pengembangan ilmu dan pengalaman dalam pembuatan bahan ajar dan E-LKPD yang diperlukan oleh peserta didik.



Gambar 1. Keadaan Sekolah Mitra SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor

II. MASALAH

Berdasarkan observasi dan diskusi serta wawancara dengan para guru dan kepala sekolah di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor Kota Bogor didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi. Dalam hal ini permasalahan yang timbul adalah interaksi dengan peserta didik di era digital seperti sekarang ini. Pembelajaran pada hakikatnya proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa sehingga menjadikan siswa merubah perilakunya menjadi lebih baik (Hamzah, 2007) yang menjadi fokus atau prioritas dalam masalah ini adalah kemampuan literasi digital guru dalam media

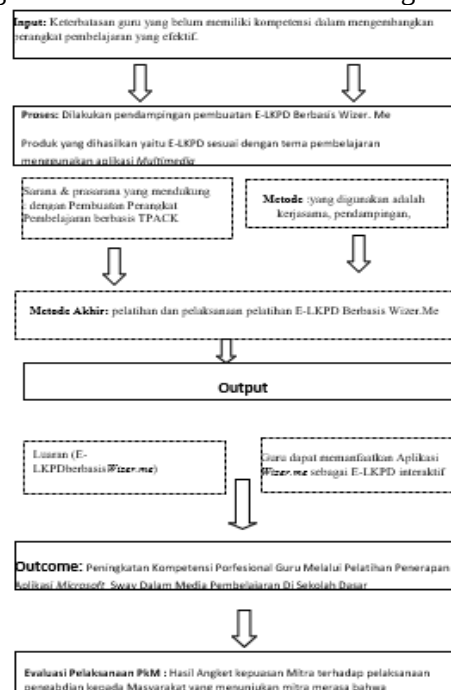
pembelajaran (Lesk, 1997). Berdasarkan hasil analisis awal bahwa permasalahan teridentifikasi diantaranya yaitu:

1. Keterbatasan para guru dalam penggunaan teknologi informasi seperti penggunaan komputer atau laptop.
2. guru belum merasa pentingnya kemampuan dalam literasi digital saat ini sehingga pembelajaran monoton.
3. Guru termotivasi untuk lebih inisiatif atau kreatif dalam mengembangkan LKPD sehingga tugas-tugas yang diselesaikan menjadi kurang maksimal.
4. Keterbatasan sekolah dalam sarana dan prasarana sehingga menjadi kendala yang sangat penting
5. Kemampuan sekolah untuk pengembangan guru dengan mendatangkan para ahli atau pakar yang menguasai keilmuan bidang pengembangan media pembelajaran.

III. METODE

Metode yang dilaksanakan oleh tim adalah Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan E-LKPD berbasis Wizer.me untuk meningkatkan kemampuan literasi guru di SDN Dewi Sartika 2. Kegiatan PKM difokuskan pada proses diskusi dengan seluruh tim dan kedua mitra dalam beberapa tahap berikut:

1. Pendampingan dan fasilitasi yang sinergis antara pihak sekolah dan komite sekolah untuk mendapatkan bantuan alat peraga/media pembelajaran.
2. Kedua mitra didampingi oleh tim PKM menyusun surat permohonan dan proposal untuk didiskusikan dengan kepala sekolah dan komite sekolah. Oleh karena itu, diharapkan proposal ini dilengkapi dengan Surat Pernyataan Dukungan dari Kepala Sekolah dan Komite Sekolah.
3. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan pendampingan dalam kegiatan diskusi dengan pihak-pihak yang telah diidentifikasi.
4. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah adanya bantuan berupa sarana prasarana yang mendukung proses pendidikan. Dengan adanya bantuan berupa sarana prasarana, maka optimalisasi kegiatan pendidikan akan lebih baik. Dengan demikian, indikator keberhasilan kegiatan ini adalah adanya minimal 4 kali kunjungan dari masyarakat
5. Pelatihan pembuatan E-LKPD berbasis Wizer.me.
6. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara offline.
7. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 November 2023 dengan melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan E-LKPD berbasis Wizer.me dalam rangka peningkatan literasi digital guru-guru SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor.



Gambar 2. Tahapan PkM

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “pendampingan pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.me dalam meningkatkan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor” yang telah dilaksanakan pada hari Kamis, 16 November 2023 di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. Yang diikuti seluruh guru-guru SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor.



Gambar2. Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang pendampingan pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.me dalam meningkatkan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor berdampak pada ekonomi, sosial budaya, ideologi, politik dan lainnya.

1. Dampak Ekonomi

Berdasarkan hasil kegiatan dan evaluasi yang telah terlihat bahwa kegiatan pelatihan pendampingan pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.me dalam meningkatkan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor memberi dampak yang mendorong kegiatan para guru untuk membuat E-LKPD Berbasis Wizer.me produknya melalui link you tube atau link google drive yang diperjual belikan kepada para guru yang membutuhkan

2. Dampak Sosial Budaya

Kegiatan pendampingan pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.me dalam meningkatkan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor memberi dampak sosial dan budaya para guru di SDN Dewi Sartika 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor. Kualitas mengajar melalui penggunaan E-LKPD dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik untuk lebih cepat memahami materi yang disampaikan dan dapat berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif (Rini, et.al, 2023).

3. Dampak Ideologi, Politik atau lainnya

Kegiatan pendampingan pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.me dalam meningkatkan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor memberi dampak ideologi, politik karena dengan mensosialisasikan produk E-LKPD Berbasis Wizer.me ke berbagai sekolah atau ke berbagai wilayah dilingkungan pendidikan dapat menjadikan pembelajaran lebih berarti dan bermakna. Sehingga dapat meningkatkan mutu atau kredibilitas Peserta Didik serta meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

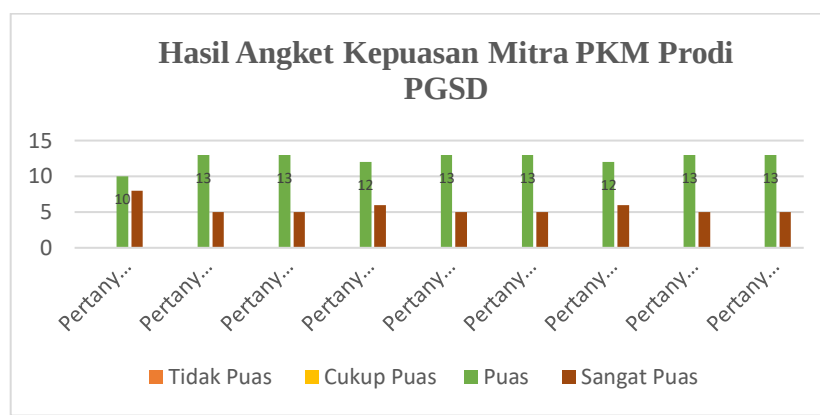
4. Kontribusi Mitra pada Pelaksanaan PkM

Kegiatan pendampingan pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.me dalam meningkatkan literasi digital guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor memberi dampak ideologi, politik karena dengan mensosialisasikan E-LKPD Berbasis wizer.me ke berbagai sekolah atau ke berbagai wilayah dilingkungan pendidikan dapat menjadikan pembelajaran lebih berarti dan bermakna. Sehingga dapat meningkatkan mutu atau kredibilitas Peserta Didik serta meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Untuk mengetahui ketercapaian luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat pengabdian menyebarkan angket kepada mitra (peserta pelatihan dan pendampingan). Hasil Angket kepuasan peserta pelatihan tersebut di peroleh sebagai berikut :

Tabel. 1 Hasil Angket Kepuasan Mitra PKM

Pertanyaan	Tidak Puas	Cukup Puas	Puas	Sangat Puas
Pertanyaan 1			10	8
Pertanyaan 2			13	5
Pertanyaan 3			13	5
Pertanyaan 4			12	6
Pertanyaan 5			13	5
Pertanyaan 6			13	5
Pertanyaan 7			12	6
Pertanyaan 8			13	5
Pertanyaan 9			13	5
Jumlah			112	50



Gambara 3. Diagram Hasil Angket Kepuasan Mitra PKM

Berdasarkan beberapa pernyataan yang diberikan melalui angket setelah pelaksanaan pendampingan E-LKPD Berbasis Wizer.me untuk meningkatkan Kemampuan literasi digital Guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor diperoleh hasil seperti diagram diatas bahwa pelatihan yang dilaksanakan sebagai Pengabdian Kepada Masyarakat rata-rata mendapatkan respon yang baik hal ini dari 18 orang peserta PKM diantaranya 13 peserta atau 72% menyatakan puas, sedangkan 5 peserta atau 28% menyatakan sangat puas. Hal ini menunjukan apa yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan sasaran dan memperoleh manfaat dai pelatihannya.

Berdasarkan hasil angket ada beberapa saran yang disampaikan peserta Pendampingan diantaranya : Semoga lebih baik lagi dalam menciptakan Aplikasi pembelajaran agar mudah dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari di dalam kelas, Terima kasih telah menambah ilmu untuk kami sebagai pendidikan khususnya tentang E-LKPD Berbasis Wizer.me, Lebih baik lagi dan dapat terus menginspirasi orang lain, dan lebih banyak lagi menciptakan aplikasi untuk pembelajaran, Selalu semangat dan terus memberi ilmu di program pengabdian ini., Lebih diperbanyak lagi kegiatan pelatihan seperti ini, karena kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru-guru, Terima kasih telah memberi ilmu yang baru, semoga bermanfaat. Semoga apa yang dilaksanakan oleh tim PKM kedepan semakin termotivasi lagi dalam mengembangkan berbagai pelatihan PKM yang dapat menginspirasi para guru-guru disekolah dasar menjadi lebih baik lagi.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan menggambarkan jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang Berdasarkan beberapa pernyataan yang diberikan melalui angket setelah pelaksanaan pendampingan E-LKPD Berbasis Wizer.me untuk meningkatkan Kemampuan literasi digital Guru-guru di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor diperoleh hasil seperti diagram diatas bahwa pelatihan yang dilaksanakan sebagai Pengabdian Kepada Masyarakat rata-rata mendapatkan respon yang baik hal ini dari 18 orang peserta PKM diantaranya 13 peserta atau 72% menyatakan puas, sedangkan 5 peserta atau 28% menyatakan sangat puas. Hal ini menunjukan apa

yang dilakukan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan sasaran dan memperoleh manfaat dari pelatihannya.

Berdasarkan hasil angket ada beberapa saran yang disampaikan peserta Pendampingan diantaranya : Semoga lebih baik lagi dalam menciptakan Aplikasi pembelajaran agar mudah dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari di dalam kelas, Terima kasih telah menambah ilmu untuk kami sebagai pendidikan khususnya tentang E-LKPD Berbasis Wizer.me, Lebih baik lagi dan dapat terus menginspirasi orang lain, dan lebih banyak lagi menciptakan aplikasi untuk pembelajaran, Selalu semangat dan terus memberi ilmu di program pengabdian ini., Lebih diperbanyak lagi kegiatan pelatihan seperti ini, karena kegiatan ini sangat bermanfaat bagi guru-guru, Terima kasih telah memberi ilmu yang baru, semoga bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Yayasan Pakuan Siliwangi, Universitas Pakuan, LPPM yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi PGSD dan SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor yang selalu mensupport kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrina, Y., Afriansih, N., & Febriani, T. (2023). *Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer . Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding*. 8(1), 210–217.
- Erawati, N. K. (2023). *PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER . ME*. 4(2), 125–134.
- Hamzah, B. U. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Herawati, E. P., & Gulo, F. (n.d.). *INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN KONSEP MOL DI KELAS X SMA*. 168–178.
- Indriani, N. (2020). *Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam*. 3(1), 87–105.
- Kaliappen, N., Nurisma, W., Ismail, A., Bashawir, A., Ghani, A., & Sulisworo, D. (2021). *Wizer. me and Socrative as innovative teaching method tools : Integrating TPACK and Social Learning Theory*. 10(3), 1028–1037. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21744>
- Lesk, M. E. (1997). *Practical digital libraries: Books, bytes, and bucks*. San Farnscisco; Morgan Kaufman.
- Putri, V. A. R., & Indrawati, D. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Bilangan Berpangkat Tiga dan Akar Pangkat Tiga Berbantuan Wizer . me Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3542–3550. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44143>
- Rini Sri Indriani, Resyi A Ghani, Fitri Anjaswuri, Dita Destiana, Mira Mirawati, A. W. W. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pelatihan Penerapan Aplikasi Microsoft Sway Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2), 2240–2248.
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202.
- Setiyadi, R., Kuswendi, U., & Ristiana, M. G. (2019). Digital Literation Through Online Magazine in Learning Reading Comprehension in Elementary School. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.22460/pej.v3i2.1426>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) PENTINGNYA LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) INOVATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ABAD 21 INFO ARTIKEL Diterima Diterima dalam bentuk review 09 Juli 2021 Diterima dalam bentuk ABSTRAK Kata kunci : Keywo. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(7), 1256–1268.
- Zein, F. A. (2023). PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (E-LKPD) INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA HINDU-BUDHA KELAS VII SMP NEGERI 1 PANTI TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Journal of Engineering Research*, September.