

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WIZER.ME BERMUATAN BUDAYA
LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK SISWA KELAS II SDS
KRISTEN SUNGAI KEHIDUPAN**

Sonia Miranda Simorangkir¹, Halimatussakdiah²
Universitas Negeri Medan

[1soniasimorangkir11@gmail.com](mailto:soniasimorangkir11@gmail.com), [2halimatussakdiahnst11.unimed.ac.id](mailto:halimatussakdiahnst11.unimed.ac.id)

ABSTRACT

This research was conducted to develop E-LKPD based on wizer.me containing local culture in listening learning for second-grade students, especially simple text materials. The aspects assessed include the feasibility, practicality and effectiveness of the developed product. This research uses the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of the research were second-grade students of Sungai Kehidupan Christian Elementary School consisting of 24 students. The instruments used in this research include expert validation sheets, questionnaires from educational practitioners (teachers) and listening performance tests equipped with listening assessment rubrics. Data analysis techniques used include analysis of feasibility, practicality and effectiveness data. The results showed that the results of the material and language validation percentage in stage I were 80% in stage II 90%, the percentage of design validation in stage I 80% in stage II 88.33%, the percentage of assessment rubrics in stage I 78.3% in stage II 90. The results of the practicality percentage were 89.23%. The results of the effectiveness percentage were seen from the comparison between the average pretest score and the average posttest score. The average pretest score was 47.08, and the average posttest score was 80.41. Thus, the e-LKPD developed based on wizer.me containing local culture in listening learning for second graders at Sungai Kehidupan Christian Elementary School is declared very feasible in terms of material and language, design, and assessment rubrics. It is very practical and effective for use in listening learning, especially listening to simple texts in second graders at Sungai Kehidupan Christian Elementary School.

Keywords: e-LKPD, wizer.me, local culture, listening learning, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II, khususnya materi teks sederhana. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDS Kristen

Sungai Kehidupan yang terdiri dari 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket praktisi pendidikan (guru) serta tes unjuk kerja menyimak yang dilengkapi dengan rubrik penilaian menyimak. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi analisis data kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil persentase validasi materi dan bahasa pada tahap I 80% pada tahap II 90%, persentase validasi desain pada tahap I 80% pada tahap II 88,33%, persentase rubrik penilaian pada tahap I 78,3% pada tahap II 90. Hasil persentase kepraktisan 89,23 %. Hasil persentase keefektifan dilihat dari perbandingan antara nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* diperoleh 47,08 nilai rata-rata *posttest* 80,41. Dengan demikian, E-LKPD yang dikembangkan berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran menyimak kelas II SDS Kristen Sungai Kehidupan dinyatakan sangat layak dari segi materi dan bahasa, desain dan rubrik penilaian, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak khususnya menyimak teks sederhana di kelas II SDS Kristen Sungai Kehidupan.

Kata Kunci : E-LKPD, *wizer.me*, budaya lokal, pembelajaran menyimak, ADDIE

A. Pendahuluan

Menyimak adalah salah satu dari aspek keterampilan berbahasa yang paling mendasar dan sangat penting untuk dikuasai oleh setiap orang. Menyimak sekaligus menjadi keterampilan pertama dan terutama untuk menunjang aspek keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menyimak yang baik sejak dini sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah (Ernawati dan Rasna, 2020, h. 104). Oleh sebab itu, keterampilan menyimak memiliki keterkaitan erat dengan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, sehingga tidak dapat dipisahkan dalam proses

pembelajaran bahasa (Litau dkk, 2025, h. 2838).

Kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi ke empat aspek keterampilan tersebut sehingga dalam mata pelajaran tersebut disajikan pembelajaran menyimak, pembelajaran berbicara, pembelajaran membaca dan pembelajaran menulis. Dengan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran menyimak. Namun, dalam praktiknya di sekolah dasar pembelajaran menyimak belum optimal karena penyajian

pembelajaran dan bahan ajar masih konvensional, apalagi di kelas rendah yang umumnya dilakukan dengan metode caramah dan tanpa dukungan bahan ajar yang menarik (Rahma dkk, 2024, h. 1215).

Bahan ajar yang menarik berperan penting dalam pembelajaran. Dalam hal ini khususnya pada pembelajaran menyimak. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD tak hanya berbentuk cetak ada juga bentuk elektronik yaitu E-LKPD. Dalam E-LKPD guru bisa merancang sendiri kegiatan pembelajaran yang akan dibuat termasuk merancang untuk kegiatan menyimak dalam E-LKPD bisa memandu siswa tentang apa yang harus dilakukan untuk mendorong diri mereka terlibat aktif (Celik dkk, 2022, h. 138).

Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam E-LKPD bisa dibuat lagi agar lebih menarik yaitu dengan mengintegrasikan muatan budaya lokal di dalam materi yang akan dipelajari. Oleh karena itu dengan memasukkan unsur budaya dan konteks lokal memungkinkan siswa. dapat lebih mudah memahami materi karena penyampaiannya yang terkait

erat dengan budaya lokal di lingkungan sekitar mereka sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna (Nihayati dkk, 2025, h.318).

Mengembangkan E-LKPD yang lebih bervariasi, pemilihan *platform* yang tepat menjadi faktor penting. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mendesain E-LKPD secara menarik dan praktis adalah *wizer.me*. *Wizer.me* merupakan sebuah *platform* online yang dapat diakses secara gratis yang memungkinkan guru untuk membuat lembar kerja peserta didik yang lebih menarik dan bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SD Swasta Kristen Sungai Kehidupan Martubung pada siswa kelas II, diperoleh gambaran awal bahwa terdapat indikasi keterbatasan siswa dalam pembelajaran menyimak teks sederhana. Hal ini dilihat dari saat peneliti melakukan observasi di kelas pada saat mata pelajaran berlangsung. Pada buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas II teks-teks yang disajikan umumnya adalah teks sederhana karena disesuaikan

dengan tingkat perkembangan kognitif anak kelas II SD. Keterbatasan menyimak teks sederhana dilihat dari kurangnya pemahaman siswa terhadap isi teks, tidak mengingat, tidak memahami alur dari isi teks, tidak mampu menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri, dan tidak mampu membuat kesimpulan dari isi teks tersebut. Selain itu, dari hasil wawancara guru mengalami kesulitan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dibuat dan guru belum melakukan pengembangan terhadap bahan ajar. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pembelajaran berbasis teknologi dan kebutuhan pelestarian nilai budaya lokal pada pembelajaran. Akibatnya peserta didik belum mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual dan bermakna terutama dalam mengembangkan keterampilan menyimak secara aktif (Berliant dan Jatiningih, 2023, h. 812).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) ada metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, hasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang dipakai pada penelitian ini yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu, analisis (*Analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, wawancara dan tes unjuk kerja. Sedangkan analisis data ada analisis data kelayakan, kepraktisan dan keefektifan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis bertujuan untuk melihat kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa dan untuk mengetahui solusi apa yang akan diperlukan untuk

mengatasi masalah yang ada. Dalam tahap ini analisis dilakukan terhadap beberapa aspek yaitu: a) Analisis kebutuhan siswa, ditemukan bahwa tidak semua siswa memperhatikan secara penuh saat guru membacakan teks sederhana, masih banyak yang kurang fokus, minat siswa terhadap materi pembelajaran menyimak rendah. b) Analisis kebutuhan guru, ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat konvensional, kurangnya variasi dalam pembelajaran, c) analisis bahan pembelajaran, materi teks sederhana disampaikan dengan cara dibacakan oleh guru tanpa adanya bantuan dukungan media audio, atau video. Bahan ajar yang digunakan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menyimak, muatan budaya lokal dalam bahan pembelajaran masih sangat terbatas. d) Analisis materi dan kurikulum, ditemukan bahwa materi teks sederhana dalam buku tersebut teks sederhana yang digunakan belum memuat muatan budaya lokal, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum Merdeka.

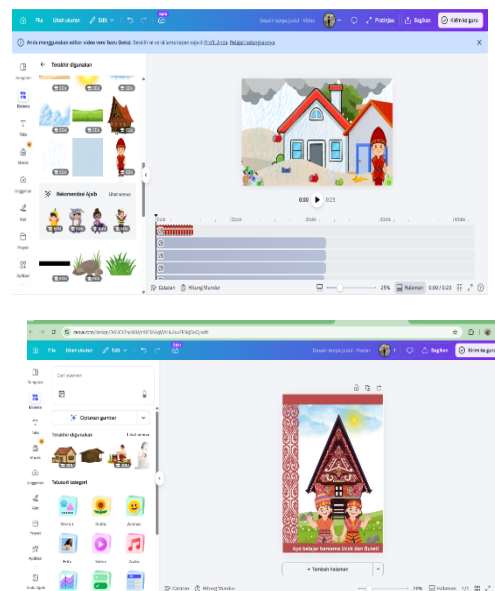
2. Perancangan (design)

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah mendesain E-LKPD berbasis *wizer.me* yang bertujuan untuk merancang E-LKPD berbasis *wizer.me* sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini dilakukan perancangan produk E-LKPD berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

Tahap 1

Desain cover, integrasi materi dengan gambar dan audio menggunakan software canva pro.

Gambar.1 Gambar Desain Cover E-LKPD



Gambar.2 Desain Gambar E-LKPD

1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

= 90 %

Tabel.1 Hasil Validasi Tahap I

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator Penilaian	Skor
Kesesuaian materi	4 butir	17
Penyajian materi	4 butir	16
Penggunaan bahasa yang digunakan	4 butir	15
Total Skor		48
Persentase kelayakan		
$= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$		
Persentase kelayakan = $\frac{48}{60} \times 100$		
$= 80 \%$		

Tabel.2 Hasil Validasi Tahap II

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator Penilaian	Skor
Kesesuaian materi	4 butir	18
Penyajian materi	4 butir	18
Penggunaan bahasa yang digunakan	4 butir	18
Total Skor		54
Persentase kelayakan		
$= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$		
Persentase kelayakan = $\frac{54}{60} \times 100$		

2. Hasil Validasi Desain E-LKPD Berbasis Wizer.me

Tabel. 3 Hasil Validasi Desain Tahap I

Aspek Penilaian		Jumlah Indikator Penilaian	Skor
Tampilan E-LKPD		8 butir	25
Kesesuaian dengan topik pembelajaran		4 butir	23
Total Skor			48
Persentase kelayakan			
$= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$			
$\text{Persentase kelayakan} = \frac{48}{60} \times 100$			
$= 80 \%$			

Tabel. 4 Hasil Validasi Desain Tahap II

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator Penilaian	Skor
Tampilan E-LKPD	8 butir	32
Kesesuaian dengan topik pembelajaran	4 butir	21
Total Skor		53
Persentase kelayakan		
$\frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$		

$$\begin{aligned}\text{Persentase kelayakan} &= \frac{53}{60} \times 100 \\ &= 88,33 \%\end{aligned}$$

3. Hasil Validasi Rubrik Penilaian

Tabel. 5 Hasil Validasi Rubrik Penilaian Tahap I

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator Penilaian	Skor
Kesesuaian dengan materi	5 butir	20
Kejelasan pemberian skor	4 butir	15
Penggunaan bahasa dan ketetapan dengan kaidah bahasa indonesia	3 butir	12
Total Skor		47
Persentase kelayakan $= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ Persentase kelayakan = $\frac{47}{60} \times 100$ = 78,33 %		

Tabel. 6 Hasil Validasi Rubrik Penilaian Tahap II

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator Penilaian	Skor
Kesesuaian dengan materi	5 butir	25

Kejelasan pemberian skor 4 butir 19

Penggunaan bahasa dan ketetapan dengan kaidah bahasa indonesia 3 butir 15

Total Skor 54

$$\begin{aligned}\text{Persentase kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ \text{Persentase kelayakan} &= \frac{54}{60} \times 100 \\ &= 90 \%\end{aligned}$$

Hasil Revisi

1. Hasil revisi oleh ahli materi dan bahasa

- Saran dari validator ahli materi dan bahasa adalah untuk memperbaiki ejaan, penggunaan tanda baca. Penggunaan ejaan dan tanda baca yang salah akan membuat siswa ambigu sehingga harus lebih diperhatikan dan harus diperbaiki

- Hasil revisi oleh ahli desain
Saran dari validator ahli desain adalah untuk memperbaiki gambar lebih menarik, masuk

akal, dan sesuai dengan karakter siswa kelas II Sekolah Dasar dan memperbaiki audio agar lebih jelas.

3. Hasil revisi oleh ahli rubrik penilaian

Saran dari validator ahli rubrik penilaian adalah untuk memperbaiki keterangan level skor dan penggunaan ejaan serta tanda baca.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementation adalah tahap mengimplementasikan produk E-LKPD berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal yang telah divalidasi oleh ahli. Dalam tahap implementasi ini guru akan melihat dan menilai seberapa praktis produk E-LKPD berbasis *wizer.me* dan peneliti akan melihat seberapa efektif E-LKPD berbasis *wizer.me* dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II Sekolah Dasar.

1. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Tabel. 7 Hasil Praktikalitas

Aspek	Jumlah	Skor
Penilaian	Indikator Penilaian	

Desain E-LKPD	4 butir	14
---------------	---------	----

Kesesuaian isi E-LKPD dengan materi	5 butir	25
-------------------------------------	---------	----

Penggunaan bahasa dan ketepatan dengan kaidah bahasa indonesia	4 butir	16
--	---------	----

Total Skor		55
------------	--	----

Persentase kelayakan		
----------------------	--	--

$$= \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Persentase kelayakan =

$$\frac{58}{65} \times 100$$

= 89,23

%

2. Hasil keefektivan E-LKPD berbasis *wizer.me*

Keefektivan dari E-LKPD berbasis *wizer.me* dilihat dengan membandingkan hasil nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest*. *Pretest* dan *posttest* berupa tes unjuk kerja. *Pretest* dilakukan saat belum mengenal dan menggunakan E-LKPD berbasis *wizer.me* sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan E-LKPD berbasis *wizer.me*. Penilaian *pretest* dan *posttest* dinilai dengan

menggunakan rubrik penilaian yang telah dikembangkan yaitu rubrik penilaian menyimak teks sederhana bermuatan budaya lokal. Berikut perbandingan hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel. 8 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Nilai Total	Nilai Rata-rata
<i>Pretest</i>	1130	47,08
<i>Posttest</i>	1930	80,41

Evaluasi (Evaluation)

Dalam tahapan ini dilakukan analisis keseluruhan melalui data yang diperoleh dari hasil penilaian uji kelayakan, praktikalitas dan efektivitas. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh telah baik dan benar. Sehingga dilakukan rekapitulasi semua data.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II sekolah dasar. Dari aspek kelayakan, hasil

validasi ahli menunjukkan bahwa materi, bahasa, desain, serta rubrik penilaian berada pada kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, baik dari segi tingkat kognitif, penggunaan bahasa yang sederhana, maupun penyajian materi yang kontekstual melalui integrasi budaya lokal. Keunggulan utama produk ini terletak pada pengembangan materi yang bersifat orisinal dan kontekstual, sehingga lebih relevan dengan pengalaman nyata siswa dibandingkan bahan ajar konvensional.

Dari aspek kepraktisan, E-LKPD memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru. Produk ini dinilai mudah digunakan, membantu penyampaian materi, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak membosankan. Penilaian kepraktisan yang difokuskan pada guru sebagai praktisi pembelajaran juga menunjukkan bahwa penggunaan media telah sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa kelas II yang masih terbatas dalam mengisi instrumen secara mandiri.

Sementara itu, dari aspek keefektifan, terjadi perbedaan nilai signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dengan *posttest* (47,08 menjadi 80,41). Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa E-LKPD efektif dan dapat memfasilitasi pembelajaran menyimak siswa. Keefektifan tersebut dipengaruhi oleh penyajian materi yang terstruktur, penggunaan media audio-visual, serta integrasi budaya lokal yang membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *wizer.me* tidak hanya mendukung pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memperkuat keterampilan menyimak melalui pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada beberapa aspek utama. pengembangan materi E-LKPD tidak hanya berfokus pada digitalisasi lembar kerja seperti penelitian terdahulu, tetapi menghasilkan materi teks sederhana yang bersifat orisinal

dan berbasis budaya lokal. Kedua, penelitian ini secara spesifik menargetkan pembelajaran menyimak, yang pada penelitian sebelumnya cenderung lebih berfokus pada hasil belajar kognitif atau penguasaan konsep

Dengan demikian, dibandingkan penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kontribusi yang lebih komprehensif, tidak hanya pada pengembangan media digital, tetapi juga pada penguatan keterampilan berbahasa melalui pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II SD Kristen Sungai Kehidupan dinyatakan sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan. Kelayakan E-LKPD ditunjukkan melalui kesesuaian materi

dengan tujuan pembelajaran, dan penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami serta desain E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas II SD Kristen Sungai Kehidupan. Kepraktisan E-LKPD terlihat dari kemudahan penggunaan oleh guru serta kemampuannya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak membosankan. Sementara keefektifan E-LKPD ditunjukkan melalui adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa setelah menggunakan E-LKPD tersebut, yang menunjukkan bahwa E-LKPD mampu membantu siswa memahami dan menyimak isi teks sederhana yang disajikan.

Hasil tersebut memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran menyimak yang selama ini cenderung kurang mendapatkan perhatian dalam pengembangan bahan ajar. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *wizer.me* bermuatan budaya lokal dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan

keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesia Margareta Purba, L. T. (2024). IMPLEMENTASI BUDAYA BATAK TOBA DALAM MASYARAKAT MULTIKULTURAL. *JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA* , 3944-3953.
- Atika Susanti, N. Y. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1152-1165.
- Budiningtyas Hafizhah, J. (2025). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WEBSITE WIZER.ME PADA TOPIK MEMBACA CERITA DAN MEMAHAMI BACAAN KELAS IV SDN 1 TRENCENG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3063-3074.
- Dr. Elif celik, D. G. (2022). THE EFFECT OF CLUSTER TEACHING WITH WORKSHEETS ON STUDENTS' ACADEMIC ACHIEVEMENT IN DISTANCE EDUCATION. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 137-153.

- Gusneti. (2022). *Keterampilan Menyimak*. Sumatera Barat:LPPM unversitas Bung Hatta Fransiska Yunita Litau, E. H. (2025). PENGARUH FILM KARTUN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD N 104202 BANDAR SETIA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2837-2852.
- Fransiska Yunita Litau1Edizal Hatmi2, H. A. (2025). Fransiska Yunita Litau1Edizal Hatmi2, Halimatussakdiah3, Albert Pauli Sirait4, Masta Marselina Sembiring5Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultass Ilmu Pendidikan Universitas Negeri MedanEmail: fransiskalitau@gmail.com, hatmi1976@unimed.ac.id. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2837-2852.
- Glory Indira Diana Purba, F. R. (2024). PENGEMBANGAN e-LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN PLATFORM LIVEWORKSHEET BERBASIS PENDEKATAN OPEN ENDED DI JURUSAN MATEMATIKA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. *Journal of Mathematics Education and Science*, 294-303.
- Harianto II, T. S. (2022). COMMUNITYS ROLE IN DEVELOPING LOCAL CULTURE AND WISDOM IN THE DIGITAL MEDIA ERA . *Education and Learning Journal*, 394-403.
- Hilya Tsabita, A. A. (2024). Pemanfaatan Media Wizer.mesebagai Alat Evaluasi Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya*, 450-457.
- Khusnul Khotimah, S. I. (2022). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis HOTS pada Materi Bangun Ruang Prisma dan Limas SMP Kelas VIII. *Journal of Education and Management Studies*, 48-57.
- Kisti Handayani, R. W. (2025). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KETERAMPILAN . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 863-871.
- Laela Nur Husnun Afifah, R. J. (2021). Analisis permasalahan dalam keterampilan menyimak pada. *,DidaktikaDwija Indria*, 77-82.
- Maisarah, C. P. (2024). Pelatihan Penyusunan E-LKPD Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer.Me di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 122-133.
- Margaretha Lidya Sumarni, S. J. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran Di

- Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 2993-2998.
- Miqro' Fajari Lathifah¹, B. N. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 25-30.
- Indah Tri Ayuni, E. B. (2025). Persepsi Guru dan Siswa Tentang Penggunaan E-LKPD dalam Penerapan Model Project Based Learning. *Jurnal Biology Science and Education*, 122-133.
- Nisa Aulia Rahmadani, S. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 953-964.
- NLS Ernawati, I. R. (2020). MENUMBUHKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 103-112.
- Oktavia Ning Safitri, M. (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 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 86-97.
- Pane, S. M. (2025). ANALISIS KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK SWASTA EFRATA KEC. MEDAN BARU. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 4203.
- Riza Putri Wahyuni, T. S. (2025). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN WEBSITE WIZER.ME PADA MATERI LAJU REAKSI. *Journal of Chemical Education*, 45-55.
- Rizka Imelda, R. S. (2025). Penelitian Pengembangan E-LKPD Digital Berbasis Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Wizer.me pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 1433-1447.
- Rizki Cahayu Putri, E. S. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN WIZER.ME PADA MATERI NEGARAKU INDONESIA.

- | | |
|--|--|
| <p><i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 300-312.</p> <p>Sinta, F. (2022). ANALISIS KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK PADA ANAK KELAS IV DI SD NEGERI 6 REJANG LEBONG. <i>Scholastica Journal</i> , 16- 22.</p> <p>Siti Nurul Faizah, S. M. (2021). Analisis keterampilan menyimak tayangan belajar di TVRI. <i>Jurnal DidaktikaDwijalndria</i>, 18-23.</p> <p>Siti Suryaningsih, R. N. (2021). PENTINGNYA LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) INOVATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN ABAD 21. <i>Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)</i>,, 1256-1268.</p> <p>Sri Deni Sababalat, R. L. (2024). ANALISIS KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD TAHUN AJARAN 2023/2024 . <i>Jurnal Pendidikan Media, Strategi dan Metode</i>, 122-127.</p> <p>Umu Alviati, M. Y. (2025). PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN PLATFORM WIZER.MEUNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MI NURUL ISLAMIYAH MLIDEG KABUPATEN BOJONEGORO.</p> | <p><i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>, 320-332.</p> <p>Wahyuni Saputri, R. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan . <i>Jurnal Karya Ilmiah Guru</i>, 333-341.</p> <p>Warni Yusuf, A. R. (2020). MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASISBUDAYA LOKAL DI TK NEGERI PEMBINA TELAGA KABUPATEN GORONTALO. <i>Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG</i> , 61-70.</p> <p>Wuri Astiwi, D. H. (2024). Pengembangan e-LKPD pada Materi Relasi dan Fungsi dengan Model PAKEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. <i>Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren</i>, 118-132.</p> <p>Yulya Basrina, N. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. <i>Jurnal Pendidikan dan Ilmu Geografi</i>, 31-38.</p> <p>Zaizatun Nihayati, W. D. (2025). LITERATURE REVIEW: INTEGRASI KEARIFAN LOKALDALAM LEMBAR KEJA PESERTA DIDIK (LKPD) IPA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA</p> |
|--|--|

SEKOLAH DASAR. *Jurnal*
Ilmiah Pendidikan Dasar, 317-
33