

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kholik, Asep Soegiarto, and Wina Puspita Sari. 2024. "Strategi Komunikasi Visual Dalam User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Untuk Membangun Kepuasan Pengguna." *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora* 2(4): 335–44. doi:10.47861/tuturan.v2i4.1358.
- Aditama, H S, M Zainuddin, and L Bintartik. 2019. "Pengembangan Lkpd Berbasis Hots Pada Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Sentul 1." *Wahana Sekolah Dasar* 27(2): 66–72. <http://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/article/view/12471%0Ahttp://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/article/download/12471/5314>.
- Adrillian, Hendrisa, Noviana Dini Rahmawati, and Eko Sugiyono. 2024. "Pengembangan E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Jenjang SMK Pada Materi Trigonometri Kelas X." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4(2): 1079–93. doi:10.51574/jrip.v4i2.1815.
- Aisyah, Intan Meilina, and Supriyo. 2024. "Pengembangan Platform Pembelajaran Wizer.Me Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Tabung." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2): 19129–40.
- Arini, Wahyu, and Endang Lovisia. 2019. "Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Di SMP Musi Rawas." *Journal of Natural Science Teaching* 2(2): 95–104.
- Arsyad, Azhar. 2023. *Media Pembelajaran*.
- Batubara, Hamdan Husein. 2020b. "Model Penelitian Dan Pengembangan Media Pembelajaran." *Media Pembelajaran Efektif* (November): 82.
- Danial, Muhammad, and Wahidah Sanusi. 2020. "Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Investigasi Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar." *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*: 615–19. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/11888/7003>.
- Ermawati, Diana, Denni Agung Santoso, and Tasya Nuzulul Rohmah. 2024. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas II SD

- Melalui Metode Jarimatika.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2): 1101–11.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. 2021. “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(1): 1. doi:10.23887/jp2.v4i1.31524.
- Friska, Junita, and Ria Fuji Destiara. 2022. “Developing Wizer.Me as an Evaluation Media for Réception Ecrite Avancee Course.” *International Journal of Research and Review* 9(10): 325–33. doi:10.52403/ijrr.20221039.
- Idyawati, Indah, Nurdin, and Nasir. 2022. “Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wizer.Me Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas XI SMA.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 2(2): 105–18. doi:10.62388/jpdp.v2i2.170.
- Junior, batista, bouttentuit junior. 2020. “Assesment for Learning with Mobile Apps: Exploring The Potential of Quizizz In The Educational Context.” *International Journal of Development Research* 10(1): 33366–71.
- Kaliappen, Narentheren, Wan Nurisma Ayu Ismail, Ahmad Bashawir Abdul Ghani, and Dwi Sulisworo. 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): 1028–37. doi:10.11591/IJERE.V10I3.21744.
- Khoirinisah, Diva, Aan Subhan Pamungkas, and Sigit Setiawan. 2024. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Wizer.Me Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Melatih Berpikir Komputasional Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Das.” *Elementary School* 11: 612–26.
- Kopniak, Nataliia B. 2018. “The Use of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions.” *Information Technologies and Learning Tools* 63(1): 116–29. doi:10.33407/itlt.v63i1.1887.
- Laela, Nur, Trian Pamungkas Alamsyah, and Aan Subhan Pamungkas. 2024. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Berbantu Canva Untuk Mengembangkan Numerasi Peserta Didik.” *Metodik Didaktik* 19(2): 139–51. doi:10.17509/md.v19i2.64674.

- Lee, William W, and Diana L Owens. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. ed. Taff Rebecca. San Francisco: Pfeiffer.
- Oktaviana, Dwi, Iwit Prihatin, and Fahrizar Fahrizar. 2020. “Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching and Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9(1): 1. doi:10.24127/ajpm.v9i1.2543.
- Pabri, Meta, Rosane Medriati, and Eko Risdianto. 2022. “Uji Kelayakan E-LKPD Berbasis Kontekstual Berbantuan Liveworksheet Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Di SMA.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 6(3): 637. doi:10.20527/jipf.v6i3.6812.
- Pangastuti, Dwi Paramita, Sumilarsari, and 25-34 25–34., Nora (2021). “Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah Pada Materi Bentuk Aljabar Siswa Smp.” *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4(1). 2021. “Lembar Kerja Siswa Berbasis Masalah Pada Materi Bentuk Aljabar Siswa Smp.” *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 4(1): 25–34. doi:10.31851/indiktika.v4i1.6621.
- Plomp, T, and N M Nieveen. 2010. “An Introduction to Educational Design Research.”
- Pramesti, T. I., and H. Retnawati. 2019. “Difficulties in Learning Algebra: An Analysis of Students’ Errors.” *Journal of Physics: Conference Series* 1320(1). doi:10.1088/1742-6596/1320/1/012061.
- Rahman, Aditya, Lucya Mega Heryanti, and Bambang Ekanara. 2019. “Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development Pada Konsep Ekologi Untuk Siswa Kelas X SMA.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3(1): 1. doi:10.24036/jep/vol3-iss1/273.
- Ramadhan Abelio Nusa Putra, Rezki Kurniati, and Eva Yumami. 2024. “Implementasi Extreme Programming Untuk Sistem Jasa Pemesanan Design Website Dan UI/UX.” *SABER : Jurnal Teknik Informatika, Sains dan Ilmu Komunikasi* 2(4): 202–26. doi:10.59841/saber.v2i4.1728.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrument Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, Dan Psikimetrian)*. Parama Publishing.

- Saski, N.H., and Tri, S. 2021. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9(1): 1118–24.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Kedua. ed. Sutopo. Bandung: ALFABETA.
- Sungkono, Sugeng, Vepi Apiati, and Satya Santika. 2022. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 11(3): 459–70. doi:10.31980/mosharafa.v11i3.737.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. ed. Pipih Latifah. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Umbaryati, U. 2016. “Pentingnya LKPD Pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika.” *PRISMA, prosiding seminar nasional matematika*: 217–25. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/download/21473/10157>.