



PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *LIVEWORKSHEET* PADA MATERI MENULIS TEKS PROSEDUR DI KELAS V SDN 29 TALANG KELAPA

Ayu Fitriani^{1*}, Liza Murniviyanti², Sonia Anisah Utami³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: ayufitriani220718@gmail.com, murniviyantiliza@gmail.com,
soniaanisahutami@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5174>

Abstrak

E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) adalah bentuk keterbaruan atau inovasi yang dikembangkan dari produk sebelumnya yaitu LKPD. Produk ini dirancang guna mencapai kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif untuk siswa, dan fleksibel bagi guru. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini ditemukan di SDN 29 Talang Kelapa yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dalam bentuk cetak dinilai kurang interaktif dan menarik untuk siswa. Lebih lanjut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *website Liveworksheet* yang teruji valid dan praktis sebagai perangkat ajar digital interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 94,6%, dan ahli materi sebesar 94%. Selain itu, E-LKPD juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji coba kepada siswa dengan persentase sebesar 88% serta memperoleh respon positif dari guru dengan persentase sebesar 84%. Dengan demikian E-LKPD berbasis *website Liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai perangkat ajar untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-LKPD, *Liveworksheet*, Teks Prosedur.

1. PENDAHULUAN

Peranan teknologi digital menunjukkan bahwa pembangunan dan kemajuan sulit terjadi tanpa adanya peran pendidikan didalamnya (Asari et al., 2023, h.4). Hal ini sesuai dengan perkembangan teknologi yang kian bersahabat dengan pendidikan. Tentunya perpaduan antara pendidikan dan kemajuan teknologi akan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Fatmawati et al., 2025, h.45).

Dalam keterlibatan teknologi dalam bidang pendidikan tentunya berkaitan erat dengan peran seorang guru yang bersahabat dengan berbagai perangkat ajar berbasis teknologi modern. Guru tidak hanya berperan sebagai penyalur informasi utama, tetapi guru juga memiliki peran penting sebagai seorang fasilitator yang mampu mengalokasikan teknologi, untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menimbulkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Fatmawati et al., 2025, h.45). Terdapat banyak materi pembelajaran yang dapat diinovasikan oleh guru guna mencapai kegiatan belajar mengajar agar lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu materi pembelajaran yang cocok dengan kemajuan teknologi adalah materi teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V. Teks prosedur sendiri ialah serangkaian teks yang berisikan langkah-langkah atau sebuah tulisan berurutan yang dibuat untuk menghasilkan suatu karya (Verawaty & Zulqarnain, 2021, h.64), pada materi pembelajaran ini yang akan dicapai berdasarkan CP (capaian pembelajaran) adalah 1) Melalui pembelajaran ini siswa dapat menulis teks prosedur secara lebih rinci. 2) Menulis sebuah topik dengan struktur prosedur sederhana,



dengan bantuan pendukung visual, untuk beragam tujuan. Berdasarkan CP inilah teks prosedur dirasa cocok untuk diinovasikan dengan teknologi modern yang akan menampilkan berbagai visual, serta kegiatan interaktif yang menarik minat belajar siswa.

Pada tahap observasi awal tidak terstruktur di SDN 29 Talang Kelapa didapatkan permasalahan terkait penggunaan LKPD yang masih dilakukan secara konvensional berupa penerapan perangkat ajar LKPD yang masih menggunakan sistem atau cara kerja dalam bentuk cetak. Permasalahan semacam ini pernah coba untuk diatasi melalui inovasi *google form*, namun dirasa masih kurang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Hal tersebut dapat dijelaskan karna pada dasarnya siswa sekolah dasar memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang berwarna, gambar serta animasi menarik, dan kegiatan interaktif yang beragam, pendapat ini diperkuat dengan pernyataan salah satu peneliti yang mengatakan bahwa siswa cenderung lebih menyukai visual dibanding kata-kata, melalui bentuk visual seperti penambahan gambar yang menarik, dapat membuat siswa lebih mudah berekspresi dan hal itu termasuk dalam gaya belajar siswa yang umum ditemukan (Askha et al., 2025, h.277).

Permasalahan inilah yang melatar belakangi pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti akan berfokus pada pengembangan produk berupa E-LKPD berbasis website liveworksheet untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa dan fleksibel bagi guru. Salah satu keunggulan dari E-LKPD berbasis *Liveworksheet* adalah terdapat berbagai macam tipe soal seperti pilihan ganda, *drag and drop*, *boxceklis*, *speak*, *singel text* dan lain sebagainya.

Penelitian pengembangan dengan topik serupa telah dilakukan beberapa kali oleh peneliti lainnya, berikut beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi penelitian ini dilakukan. Penelitian pertama Rani Nurafrani & Mulyawati, (2023) dengan judul “Pengembangan E-LKPD berbasis Liveworksheet pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3”. Penelitian ini menyatakan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet layak untuk diterapkan sebagai perangkat pembelajaran setelah melalui berbagai validasi dari para ahli. Penelitian kedua oleh Nur Asmi Azis, Aminullah dan Kining (2025) dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Berbasis Website Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPA di UPT SDN 1 Enrekang” dalam penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar E-LKPD Interaktif berbasis Website Liveworksheet menunjukkan hasil positif. Kemudian penelitian ketiga oleh Soffan Rulliawan, Akhmad Yosep Pujiana, Tatu Hilaliyah (2025) dengan judul penelitian “Pemanfaatan E-LKPD Berbasis *web Liveworksheet* pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas 9 SMPN 5 Cibadak” penelitian ini menghasilkan bahwa E-LKPD berbasis Liveworksheet dapat dimanfaatkan pada media pembelajaran menulis teks prosedur di kelas 9. Pernyataan ini didukung data berupa kenaikan nilai siswa.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode R&D (Research and Development), lalu dikembangkan lebih lanjut menggunakan tahapan dari model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi dan dokumentasi, kemudian produk hasil pengembangan akan diuji coba secara langsung kepada siswa melalui 2 tahapan uji coba yaitu *one to one* (perorangan) yang dihadiri oleh 3 siswa dengan kriteria hasil belajar yang mewakili pengetahuan tingkat tinggi, sedang, dan rendah, kemudian akan dilanjutkan pada tahap *small group* (kelompok kecil) yang dihadiri oleh 10 siswa yang memiliki kriteria hasil belajar yang bervariasi berasal dari kelas V B di SDN 29 Talang Kelapa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D atau *Research and Development*. Dalam penyusunan produk pengembangan menggunakan model ADDIE, teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dalam 2 tahap yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan.

Teknik analisis kevalidan melalui angket yang diisi oleh para ahli atau validator. Data diambil melalui angket yang diberikan kepada ahli media, bahasa, serta materi, kemudian hasil angket tersebut akan dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Komentar serta saran validator akan



diambil untuk menyempurnakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada siswa kelas V B di SDN 29 Talang Kelapa.

Analisis kepraktisan dengan data yang diambil dari angket respon siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan produk E-LKPD berbasis *liveworksheet*, dan angket respon guru terhadap produk E-LKPD yang dikembangkan. Data akan dianalisis untuk menentukan Tingkat kepraktisan produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini akan diolah untuk menentukan tingkat produk yang dikembangkan. Data dari angket validator ahli akan menentukan tingkat kevalidan produk, dan data dari angket respon siswa dan guru akan menentukan tingkat kepraktisan produk.

1. Uji Kevalidan

Setelah dilakukan perhitungan terkait data kevalidan yang berasal dari angket validator ahli Bahasa, Media, serta Materi maka didapatkan hasil akhir kevalidan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan

Validator	Persentasi	Kriteria
Media	96%	Sangat Valid
Bahasa	94,6%	Sangat Valid
Materi	94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap data yang diperoleh dari uji validator ahli media sebanyak 96%, bahasa 94,6%, materi 94%. Maka produk E-LKPD berbasis *Liveworksheet* dinyatakan "sangat valid" setelah melalui uji kevalidan.

2. Uji Kepraktisan

Data Kepraktisan diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa setelah melalui pembelajaran menggunakan E-LKPD secara langsung di kelas V SDN 29 Talang Kelapa.

Uji coba pertama dilakukan melalui tahapan *One to One* (Perorangan) dengan tiga siswa bertindak sebagai responden dengan kriteria hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba selanjutnya dilakukan melalui tahapan *Small Group* (Kelompok kecil) dengan 10 orang siswa bertindak sebagai responden dengan kriteria hasil belajar yang beragam. Berikut indikator yang dinilai dalam uji coba kepraktisan:

Tabel 2. Indikator Kepraktisan

Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
	1	2	3	4	5
Petunjuk pengerjaan dalam E-LKPD berbasis <i>Liveworksheet</i> jelas dan mudah dipahami.					
Perangkat ajar atau E-LKPD berbasis <i>Liveworksheet</i> menarik dan interaktif.					
Kemudahan belajar menggunakan E-LKPD berbasis <i>Liveworksheet</i> .					
Kemudahan mengakses E-LKPD berbasis <i>Liveworksheet</i> .					
Memahami materi lebih mudah setelah belajar menggunakan E-LKPD berbasis <i>Liveworksheet</i> .					

Sumber: Juwariyah et al., 2025

**Tabel 3. Kriteria Penilaian**

Skor	Keterangan
5	Sangat Sesuai
4	Sesuai
3	Cukup Sesuai
2	Tidak Sesuai
1	Sangat Tidak Sesuai

Sumber: Hutabri, 2020

a. *One To One***Tabel 4. Hasil Uji Coba *One To One***

Nama	Skor Akhir
ALR	25
MZR	24
RD	18
Persentase	89%

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

$$\text{Nilai} = \frac{67}{75} \times 100 = 89\%$$

b. *Small Group***Tabel 5. Hasil Uji Coba *Small Group***

Nama Siswa	Skor Akhir
RR	21
AP	24
R	21
MIS	20
A	22
MAR	25
MN	18
MRAF	21
IAH	25
RAR	23
Jumlah	220
Skor Maksimal	250

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

$$\text{Nilai} = \frac{220}{250} \times 100 = 88\%$$



c. Respon Guru

Data diperoleh dari respon guru terhadap perangkat pembelajaran yang diujicobakan terhadap siswa, penilaian respon guru mencakup materi yang disertakan dalam perangkat ajar, serta kejelasan materi yang tertera. Berikut hasil akhir dari respon guru terhadap E-LKPD berbasis *Liveworksheet*.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru

Nama Guru	Skor Akhir
WS, S.Pd	42
Skor Maksimal	50

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

$$\text{Nilai} = \frac{42}{50} \times 100 = 84\%$$

Dari ketiga persentase ini yaitu uji coba *one to one* sebanyak 89%, dan *Small group* 88%, serta respon guru 84%. Maka perangkat ajar E-LKPD berbasis *liveworksheet* dapat dikatakan praktis dengan kriteria "Sangat Praktis" berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa E-LKPD yang merupakan inovasi lanjutan dari LKPD berbasis *liveworksheet*. Pada tahap pengembangan produk didasari pada model ADDIE. Berikut tahapan pengembangan yang dilakukan:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti memfokuskan pada kegiatan Analisis terkait kebutuhan siswa. Adapun hasil analisis sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan siswa Dibutuhkannya sebuah inovasi terbaru untuk mengatasi jenuh belajar karna belum adanya keterbaruan terhadap LKPD sebagai perangkat ajar yang masih berbentuk cetak.

b. Analisis Kurikulum

SDN 29 Talang Kelapa menggunakan kurikulum merdeka dengan pendekatan *Deep Learning*, dengan alur pembelajaran yang dikenal dengan RPM (Rancangan Pembelajaran Mendalam). Tahap ini berfokus pada analisis berdasarkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP).

c. Tahap Analisis Materi

Menentukan fokus materi yang akan digunakan. Pada penelitian ini materi diambil berdasarkan buku cetak Bahasa Indonesia BAB III "Ekspresi diri melalui hobi" terlampir dalam buku cetak halaman 64-74.

2. *Design* (Desain)

Tahapan ini merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya.

a. Tujuan pembelajaran

b. Siswa pada akhirnya dapat menulis kalimat prosedur untuk mengajarkan cara melakukan, atau membuat sesuatu sesuai dengan hobi atau kegemarannya.

c. Merancang RPM

RPM akan digunakan untuk penilaian materi yang dilakukan oleh validator materi, dan menjadi acuan dalam langkah pembelajaran pada saat uji coba produk.

3. *Development* (Pengembangan)

Berfokus pada pengembangan produk dan uji validasi ahli.

a. Pengembangan E-LKPD

b. Pada tahap ini peneliti berfokus untuk mengembangkan produk E-LKPD dimulai pada langkah awal pembuatan produk hingga produk selesai dan dapat digunakan. Kemudian produk akan dinilai oleh validator ahli dan diuji coba kepada siswa secara langsung.



c. Uji Ahli

Tabel 7. Daftar Nama Validator Ahli

Nama	Validator	Instansi
DS, M.Sn.	Media	Universitas PGRI Palembang
MS, M.Pd.	Bahasa	Universitas PGRI Palembang
WR, M.Pd	Materi	SDN 29 Talang Kelapa

Berikut persentase tingkat kevalidan:

Tabel 8. Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria Penilaian
80% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
1% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Nurafriani & Mulyawati, 2023

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

4. *Implementation* (Implementasi)

Berfokus pada uji coba produk kepada siswa SDN 29 Talang Kelapa. Dilakukan dalam 2 tahap uji coba untuk menentukan tingkat kepraktisan.

a. Uji *One To One*

Uji *One To One* dilakukan kepada 3 siswa dengan kriteria hasil belajar beragam (tinggi, sedang, rendah). Data diambil berdasarkan angket yang diisi oleh siswa.

b. Uji *Small Group*

Uji *Small Group* dilakukan kepada 10 siswa dengan kriteria hasil belajar beragam. Data diambil berdasarkan angket yang diisi oleh siswa.

**Tabel 9. Kriteria Penilaian Kepraktisan:**

Skor	Kriteria Penilaian
80% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
1% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Nurafriani & Mulyawati, 2023



5. *Evaluation* (Evaluasi)

Adapun validator dari pengembangan produk E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini berjumlah tiga orang dengan 2 dosen dan 1 guru kelas V B. Selanjutnya untuk mengungkap tingkat kepraktisan produk, data diambil melalui angket respon siswa dan guru terhadap produk E-LKPD.

Bagian pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk menelaah secara kritis temuan empiris dengan menghubungkannya secara terstruktur ke dalam kerangka teoretis yang menjadi landasan kajian. Pembahasan difokuskan pada peran manajemen kepala sekolah melalui pelaksanaan program belajar sambil bermain (*outing class*) sebagai sarana strategis dalam upaya penyelenggaraan mutu pendidikan.

4. SIMPULAN

Liveworksheet pada materi menulis teks prosedur di kelas V SDN 29 Talang Kelapa, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* yang dirancang sebagai bahan ajar digital untuk mendukung proses pembelajaran materi menulis teks prosedur.

Hasil validasi produk menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* memperoleh persentase penilaian dari ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 94,6%, dan ahli materi sebesar 94%. Berdasarkan hasil tersebut, E-LKPD yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respons siswa pada uji coba *one to one* memperoleh persentase sebesar 89%, uji coba *small group* sebesar 88%, serta respons guru sebesar 84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Liveworksheet* berada dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Liveworksheet* pada materi menulis teks prosedur di kelas V SDN 29 Talang Kelapa telah memenuhi kriteria Valid dan Praktis untuk digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran, melalui uji coba terhadap respon siswa, guru, serta validator ahli bahasa, materi, dan media.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ade, S. N., & Nuraidah. (2020). *Cara Mudah Memahami Teks Prosedur*. GUEPEDIA: The first on-Publisher in Indonesia.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital* (A. Asari (ed.)). Cv. Istana Agency Anggota IKAPI No.138/ DIY/ 2021 Jl. Nyi Adi Sari Gg. Dahlia I, Pilahan KG.I/722 RT 39/12 Rejowinangun-Kotagede-Yogyakarta.
- Askha, U. N. M., Fajrie, N., & Amaliyah, F. (2025). Gaya belajar siswa sd di lihat dari gambar cerita ilustrasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25356>
- Azis, N. A., Aminullah, & Kining, E. K. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E – LKPD Interaktif Berbasis *Website Liveworksheet* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Pendahuluan Seiring berjalannya waktu, berbagai aspek kehidupan terus mengalami. *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8, 404–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5600>
- Azis, N. A., Aminullah, & Kining, E. K. (2025). Pengembangan Bahan Ajar E – LKPD Interaktif Berbasis *Website Liveworksheet* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Pendahuluan Seiring berjalannya waktu , berbagai aspek kehidupan terus mengalami. *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8, 404–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5600>
- Fatmawati, M. I., Febiana, A. A., Aisyah, K. N., Dwi, B., & Aji, L. (2025). Peran Guru dalam



- Mengembangkan Teknologi Pendidikan. *EDUCREATIVA: Jurnal Seputar Isu Dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 23–28. <https://journal.mahsyia-educreativa.com/index.php/educreativa/article/view/4>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *SNISTEK: Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, 4, 296–301.
- Nurafriani, R. R., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 404–414. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.711>
- Rani, S., Mulya, D., Putri, V., & Shofa, G. Z. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Live Worksheet Pada Materi Eksponen. *SIGMA DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 117–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/sigmadidaktika.v11i2.60003>
- Rulliawan, S., Pujiana, A. Y., & Hilaliyah, T. (2025). Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Web Liveworksheet pada Materi Teks Prosedur Siswa Kelas 9 SMPN 5 Cibadak Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Web Liveworksheet pada Materi Teks Prosedur. *Metakognisi Jurnal Kajian Pendidikan, January*. <https://doi.org/10.57121/meta.v7i1.291>
- Santia, I., Handayani, A. D., & Widodo, S. (2022). Iht Penyusunan E-Lkpd Inovatif Pada Guru Sekolah Dasar Dawuhan Lor Purwoasri. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara)*, 4(2), 170–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/jppnu.v4i2.124>
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2021a). *Bahasa Indonesia Bergerak Bersama SD Kelas V - Kurikulum Merdeka*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *SNISTEK: Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*, 4, 296–301.
- Juwariyah, Fatirul, A. N., & Waluyo, D. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Dengan Model ADDIE. *EDUTECH Jurnal Teknologi Pendidikan Journal Homepage* <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Edutech> Pengembangan, 24(1), 109–131.