

**PENERAPAN LKPD DIGITAL BERBANTUAN APLIKASI WIZER.ME  
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI  
BERORIENTASI BERPIKIR KRITIS MELALUI *PROBLEM BASED  
LEARNING* PADA FASE E DI SMA PGRI 1 BANDUNG**

***RINGKESAN***

*Ieu panalungtikan didorong ku kamampuh siswa anu handap pikeun nulis jeung kasesah siswa dina nyerat, utamana dina matéri nyerat téks anu dirundingkeun. Salah sahiji faktor anu jadi cukang lantaranana nya éta siswa hésé nangtukeun kecap kahiji, sajaba ti éta, siswa ogé kurang bisa ngébréhkeun gagasan maranéhanana. Kitu ogé kurangna pamakéan inovatif tur kreatif LKPD interaktif ku pendidik. Salah sahiji LKPD interaktif digital anu tiasa dianggo nyaéta Wizer.me anu tiasa dianggo salaku alternatif pikeun dianggo dina diajar nyerat téks anu disawalakeun. Tujuan ngalaksanakeun ieu panalungtikan nya éta pikeun nangtukeun kamampuh siswa dina nulis téks negosiasi ngagunakeun aplikasi Digital LKPD ngagunakeun modél Problem Based Learning. Orientasi dina ieu panalungtikan museur kana kaparigelan mikir kritis. Hasil ieu panalungtikan bakal ngabahas data anu dikumpulkeun ku pangarang tina mata pelajaran panalungtikan jeung objék, hasil ngolah data, jeung analisis ngolah data. Pangarang geus nyusun hasil ieu panalungtikan sanggeus ngayakeun panalungtikan ka siswa kelas X di SMA PGRI 1 Bandung, kaasup kelas X-4 salaku kelas ékspérimén jeung kelas X-2 salaku kelas kontrol. Hasil rata-rata prates kelas ékspérimén nyaéta 54, anu teras ningkatkeun hasil rata-rata pascates ka 94. Samentara éta, hasil rata-rata prates kelas kontrol éta 70, nu ngaronjat hasil rata-rata postates ku 90. Ditilik tina rata-rata data skor anu kapanggih ku pangarang, bisa dicindekkeun yén siswa kelas ékspérimén leuwih hadé bisa nulis téks negosiasi ngagunakeun aplikasi LKPD Digital Wizer.me ngaliwatan modél pangajaran dumasar masalah. Salian ti éta, ngaliwatan ngagunakeun Digital LKPD ngaliwatan modél pangajaran dumasar-masalah, siswa ogé bisa ngaronjatkeun kaparigelan mikir kritisna kalawan penilaian anu ngahasilkeun katégori A (Saé pisan) di kelas ékspérimén.*

***Kecap konci:*** *Nulis, Pembelajaran Berbasis Masalah, Téks Negosiasi, Wizer.me,.*