# PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *WORDWALL* MENGGUNAKAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 104607 SEI ROTAN

Feggy Putri Anggraini[1], Safrida Napitupulu[2]
[1,2]PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
[1]feggyputrianggraini@umnaw.ac.id, [2]safridanapitupulu@umnaw.ac.id

## *ABSTRACT*

*The aim of this research is to produce, analyze the validity and practicality of Wordwall-based LKPD for the Teams Games Tournament (TGT) method in science and science learning. Material on the influence of force on objects for class IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. This research uses the ADDIE development model. The subjects in this research were fourth grade students at SD Negeri 104607 Sei Rotan. The object of this research is the learning tools developed. Based on the results of research in the development of Wordwall-Based LKPD Using the Teams Games Tournament (TGT) Method in Science Learning Material on the Influence of Forces on Objects for Class IV SD Negeri 104607 Sei Rattan carried out by researchers, it can be concluded that the Wordwall-Based LKPD Uses the Teams Games Tournament (TGT) Method in Science and Science Learning Material: The Influence of Forces on Objects for Class IV SD Negeri 104607 Sei Rattan is suitable and valid for use.*

*Keywords: Wordwall, LKPD, Team Game Tournament*

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk menghasilkan, menganalisis kevalidan serta kepratisan LKPD Berbasis Wordwall terhadap Metode Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan .Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Objek penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan dari hasil penelitian dalam pengembangan LKPD Berbasis Wordwall Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa LKPD Berbasis Wordwall Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan layak dan Valid untuk digunakan.

Kata Kunci: *Wordwall,* LKPD, *Teams Games Tournament*

## A. Pendahuluan

Pada era abad ke-21, pembelajaran yang efektif dapat tercapai saat para pendidik dan peserta didik memiliki keterampilan yang relevan dengan zaman ini, yang mencakup apa yang disebut sebagai keterampilan 4C. Keterampilan 4C ini mencakup kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis dan memecahkan masalah,

berkomunikasi, dan berkolaborasi (Septikasari, 2018).

Dalam konteks penerapan LKPD berbasis game edukasi, yang menjadi fokus utama adalah keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan ini mengacu pada proses berpikir yang menghasilkan ide-ide baru dan berkualitas (Febrianti et al., 2016). Pengembangan keterampilan berpikir kreatif ini sangat penting dalam pendidikan karena mendorong peserta didik untuk menghasilkan gagasan inovatif, yang pada gilirannya dapat membantu mereka menyelesaikan masalah sehari-hari dengan cara yang baru (Haryanti, 2019).

Dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD, fokus pada keterampilan berpikir kreatif sangatlah relevan. Materi IPAS memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan konsep tentang lingkungan alam, yang diintegrasikan dari pengalaman mereka dalam proses pembelajaran (Panggabean et al., 2020). Pembelajaran IPAS perlu disajikan dengan cara yang menarik dan efektif, terutama mengingat tahap perkembangan kognitif peserta didik pada usia tersebut (Mu'min, 2013).

Salah satu materi yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS adalah Pengaruh Gaya Terhadap Benda. Penyajian materi ini secara menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Khairunisa, 2021).

Keterampilan berpikir kreatif ini dapat dikembangkan melalui penggunaan LKPD berbasis game edukasi, seperti game wordwall jenis maze chase. Game ini menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sambil mengasah keterampilan berpikir kreatif peserta didik (Sun'iyah, 2020). Integrasi game edukasi wordwall dalam LKPD bertujuan untuk meningkatkan minat, semangat, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA. Menurut (Gusyanti & Sujarwo, Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning, 2021) LKPD dapat dipadukan dengan model pembelajaran agar dapat menjadi bahan ajar yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis game edukasi wordwall jenis Gameshow quiz diharapkan dapat memperkuat konsep pembelajaran dan kerangka berpikir peserta didik terhadap materi IPAS, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang.

Pembelajaran merupakan proses dua arah, di mana pengajaran dilakukan oleh orang guru yang berstatus pendidik, dan pembelajaran dilakukan oleh guru dan juga siswa. Guru menajar siswa menggunakan prinsip pengajaran, teori pembelajaran metode, metode pembelajaran, model pembelajaran maupun media pembelajaran yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan menurut (Hermawan, 2014). Istilah "belajar" lebih umum dan tepat dibandingkan dengan proses belajar mengajar. Proses ini berfokus pada memotivasi siswa untuk aktif sehingga mereka dapat menemukan metode pembelajaran yang tepat bagi dirinya (*Learning How to Learn*). Dari sudut pandang filosofis, dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sama dengan, berilah pancing dan ajari cara memancing dan jangan diberikan kepada mereka ikan yang telah siap dimakan. Pada akhirnya siswa harus

mampu mencari dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Bagi kaum konstruktivis, mengajar bukanlah suatu kegiatan yang mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Menurut kaum konstruktivis, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu proses belajar siswanya agar berhasil.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap Proses Belajar Mengajar (KBM) di sekolah tepatnya pada SD Negeri 104607 Sei Rotan, terungkap beberapa masalah. Salah satunya adalah minimnya pemanfaatan bahan ajar yang sesuai. Bahan ajar yang digunakan terbatas pada buku paket dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pasca pembelajaran. Banyaknya ketergantungan pada guru sebagai sumber utama pembelajaran menyebabkan siswa hanya mampu mencapai tingkat penanaman konsep, tanpa mencapai kemampuan lebih tinggi seperti penerapan, analisis, evaluasi, dan presentasi. Dampak dari pendekatan pembelajaran ini adalah siswa cenderung pasif dan hasil belajar yang rendah. Hal ini tercermin dari tingkah laku siswa selama proses pembelajaran, di mana mereka kurang responsif terhadap penjelasan guru, enggan bertanya, dan kehilangan fokus. Beberapa bahkan tidak memberi perhatian pada penjelasan guru sama sekali. Selain menurut hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru kelas, guru sudah menggunakan LKPD tetapi belum memuat IPTEK, guru mengimplementasikan LKPD yang disarankan oleh pemerintah, guru sudah menggunakan LKPD namun belum berbasis *wordwall*, guru sudah menggunakan LKPD namun belum menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Guru menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) tetapi tidak menggunakan *wordwall*. Selain itu, beberapa isu yang memengaruhi prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS ini adalah ketidakfokusan siswa terhadap guru. Siswa cenderung lebih banyak bermain dan mengganggu teman sekelas saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode penyampaian materi dan penggunaan media oleh guru mungkin kurang sesuai, yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas SD tersebut. Bukti dari hal ini adalah hasil belajar siswa yang masih rendah dan belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM). Di lembar jawaban siswa, masih ditemukan kekurangan dalam menjawab pertanyaan yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa hasil belajar siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat diberikan adalah dengan mengembangkan LKPD berbasis *wordwall*.

Upaya yang dapat dilakukan yakni dengan merancang sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang melibatkan platform web edukasi yang besifat online. Platform tersebut adalah *wordwall*. Menurut (Sari & Husnin Nahry Yarza, 2021) *wordwall* merupakan sebuah platform web berbasis game edukasi yang bisa digunakan untuk komponen sumber belajar atau instrumen penilaian berbasis teknologi yang menarik bagi peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dengan adanya *wordwall* pendidik dengan mudah mempercepat pencapaian

tujuan pembelajaran terutama terhadapt hasil belajar peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau student worksheet merupakan lembaran di mana peserta didik mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang sedang dipelajarinya, sesuatu yang dipelajari sangat beragam, seperti merancang proyek sosial, menyusun rencana kerja atau jadwal kegiatan, melakukan pengamatan, menuliskan atau menggambar hasil pengamatannya, dan menarik kesimpulan menenurut (Yogyakarta, Instrumen Penilaian Keterampilan Mata Pelajaran Sosiologi SMA LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), 2020). Sejalan dengan pendapat menurut (Eliati, 2020) penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran akan dapat mengaktifkan siswa, memungkinkan siswa dapat belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, merangsang kegiatan belajar serta memberikan variasi terhadap kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan. Hal ini tentunya sesuai dengan tujuan dari *wordwall* yang hasilnya akan dapat berpengaruh juga terhadap hasil belajar dari peserta didik tersebut. Tentunya untuk mendapatkan LKPD berbasis *wordwall* dengan hasil yang maksimal terhadap hasil belajar peserta didik perlu adanya metode di dalamnya. Salah satu metode yang akan diterapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut ( Syahpitri, et al., 2023) dalam penelitiannya yang membuktikan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 101952 Tualang Tahun Pelajaran 2023/2024 semakin meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *tipe temas games tournaments* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik (Krisno, SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL), 2016). Sebelum memulai game dan turnamen akademik, guru terlebih dahulu menempatkan siswa dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dikategorikan ke dalam jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE ini sendiri dari 5 analisis *(analysis),* perancangan *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation),* evaluasi *(evaluation).*

Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa menggunakan LKPD Berbasis *Wordwall* dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

Objek penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan Berbasis *Wordwall* dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda.

Metode penelitian dan pengembangan (Researchand Development) merupakan metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang akan peneliti lakukan dalam pengembangan LKPD Berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan adalah model pengembangan ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun penjelasan dari model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan pengembangan yaitu:

1. Analysis (Analisis)
2. Design (Perancangan)
3. Develovment (Tahap Pengembangan)
4. Implementation (Penerapan)
5. Evaluation (Evaluasi)

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian merujuk pada metode atau pendekatan yang digunakan untuk menganalisis dan menginterpretasi data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian. Berikut beberapa teknik analisis data yang umum digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Analisis data kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif melibatkan pengelompokan informasi dari data deskriptif, seperti masukan, saran, dan komentar. Teknik ini diterapkan untuk memproses data yang diperoleh dari evaluasi oleh validator (ahli materi/validari LKPD dan ahli media) terhadap LKPD berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda, yang terdiri dari berbagai saran dan masukan.

Analisis data deskriptif kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif melibatkan pengolahan data numerik yang diperoleh, seperti skor angket. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti, yaitu analisis validator produk dan analisis kepraktisan produk. Data validitas produk diperoleh melalui evaluasi oleh para ahli menggunakan instrumen angket.

Berdasarkan data angket validasi yang diperoleh, rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket dari validator adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Dimana:

P = Presentase yang dicari

∑x = Jumlah nilai jawaban responden

∑x1 = Jumlah nilai ideal

Untuk memperkuat data hasil penilaian kevalidan, dilakukan juga penilaian bahan ajar untuk mengetahui kepraktisan LKPD terhadap peserta didik. Penilaian berdasarkan data angket yang diperoleh. Kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan disajikan dalam tabel di bawah ini: (Arikunto, 2018)

$$P = \frac{\sum_i^{29} xi}{\sum_{i=1}^{29} xj} \times 100$$

Dimana:

P : Presentase yang dicari

$\sum_i^{29} xi$ : Jumlah jawaban penilaian peserta didik

$\sum_{i=1}^{29} xj$: Jumlah nilai ideal atau jawaban tertinggi

**C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan yaitu LKPD Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Model pengembangan ADDIE ini sendiri dari

5 analisis *(analysis),* perancangan *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation),* evaluasi *(evaluation).*

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang akan dilakukan, berikut ini merupakan penjelasan tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam pengembangan bahan ajar pada penelitian ini:

**1. Develovment (Tahap Pengembangan)**

Setelah selesai merancang produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis *Wordwall* menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda, para validator akan melakukan uji kelayakan produk.

**A. Hasil Angket Validasi Ahli Media**

Psoses validasi menggunakan LKPD Berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda dinilai oleh 1 dosen ahli media yang dilaksasankan 2 kali perbaikan. Perbaikan pertama dilaksanakan pada hari Senin 27 Mei 2024 dan perbaikan kedua pada hari Kamis 30 Mei 2024. Divalidasi oleh Ibu Dr. Cut Latifah Z. M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan. Dari hasil validasi ini diperoleh kritik dan saran dari validator yang kemudian direvisi oleh peneliti guna memperbaiki Lembar Kerja Peserta Didik LKPD yang lebih baik dan layak untuk digunakan.

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$
$$P = \frac{99}{120} \times 100$$
$$P = 82\%$$

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$
$$P = \frac{120}{120} \times 100$$
$$P = 100\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas dapat diketahui bahwa kualitas media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda berdasarkan penilaian oleh validator ahli media tidak terdapat revisi, dan mendapatkan tanggapan penilaian dengan presentase 100%. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda yang dikembangkan sudah **sangat layak** dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda menunjukkan kriteria **Valid** atau **Sangat Layak. Hasil Angket Validasi Ahli Materi**

Proses validasi menggunakan LKPD Berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda dinilai oleh 1 dosen ahli materi yang dilaksasankan 2 kali perbaikan. Perbaikan pertama dilaksanakan pada hari Senin 27 Mei 2024 dan perbaikan kedua pada hari Selasa 28 Mei 2024. Divalidasi oleh Ibu Rofiqoh Hasan Harahap selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan. Dari hasil validasi ini diperoleh kritik dan saran dari validator yang kemudian direvisi oleh peneliti guna memperbaiki Lembar

Kerja Peserta Didik LKPD yang lebih baik dan layak untuk digunakan.

$$\text{Rumus : P} = \frac{\sum x}{\sum x_1} \text{ x } 100$$
$$\text{P} = \frac{42}{48} \text{ x } 100$$
$$\text{P} = 87\%$$

$$\text{Rumus : P} = \frac{\sum x}{\sum x_1} \text{ x } 100$$
$$\text{P} = \frac{48}{48} \text{ x } 100$$
$$\text{P} = 100\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas dapat diketahui bahwa kualitas materi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda berdasarkan penilaian oleh validator ahli media tidak terdapat revisi, dan mendapatkan tanggapan penilaian dengan presentase 100%. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda yang dikembangkan sudah **sangat layak** dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah dengan demikian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda menunjukkan kriteria **Valid** atau **Sangat Layak.**

**2. Implementation (Penerapan)**

Pada tahap implementasi, memiliki tujuan untuk mengetahui suatu kelayakan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Wordwall* terhadap Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Dalam melakukan tahap implementasi ini, peneliti melakukan implementasi secara bertahap untuk melihat valid atau tidaknya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan memberikan angket respon sisiwa kepada peserta didik.

**A. Uji Coba Angket Respon Siswa**

Tahap uji coba angket respon siswa ini diuraikan kepada 15 orang peserta didik di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Adapun pada pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda ini dijelaskan dan dipraktekkan langsung ke siswa agar siswa merasa lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

**Tabel 1. Angket Respon Siswa**

| No | Nama siswa | Nomor soal angket siswa | | | | | | | | | | | | | | | Jumlah |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| | | Hasil Jawaban | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | A | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 53 |
| 2 | B | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 56 |
| 3 | C | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 53 |
| 4 | D | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 51 |
| 5 | E | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 55 |
| 6 | F | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 54 |
| 7 | G | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 52 |
| 8 | H | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 52 |
| 9 | I | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 52 |
| 10 | J | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 51 |
| 11 | K | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 53 |
| 12 | L | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 53 |
| 13 | M | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 52 |
| 14 | N | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 52 |
| 15 | O | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 53 |
| Jumlah | | | | | | | | | | | | | | | | | 792 |
| PRESENTASE | | | | | | | | | | | | | | | | | 88% |

$$\text{P} = \frac{\sum_{i}^{29} xi}{\sum_{i=1}^{29} xj} \text{ x } 100$$
$$\text{P} = \frac{900}{792} \text{ x } 100$$
$$\text{P} = 0{,}88\ x\ 100$$
$$\text{P} = 88\%$$

Berdasarkan angket respon siswa yang diperoleh dari siswa menunjukkan bahwa skor angket siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan menunjukkan 88% yang dimana dalam kriteria kepraktisan

menunjukkan bahwa angket respons siswa tersebut dinyatakan "sangat praktis". Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wordwall untuk metode Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS tentang Pengaruh Gaya Terhadap Benda sangat praktis untuk diimplementasikan ke siswa kelas IV di SD Negeri 104607 Sei Rotan.

**Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap terakhir model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat mengvalidasi. Berikut ini adalah

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model yang diterapkan dalam pengembangan bahan ajar adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahap: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

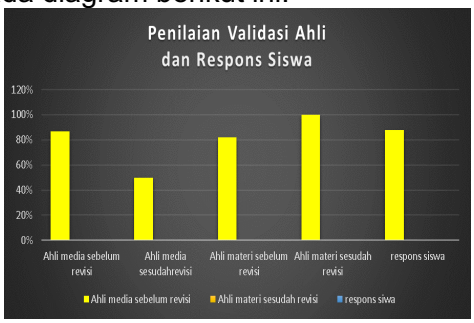
Tahap pertama, Analysis (Analisis), melibatkan peneliti dalam menganalisis peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran.

Tahap kedua, Design (Desain), adalah fase perencanaan di mana desain produk dirancang dengan menggabungkan teks dan gambar sesuai kebutuhan peserta didik, sehingga menghasilkan bahan ajar akhir.

Tahap ketiga, Development (Pengembangan), mencakup pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wordwall untuk metode Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPAS tentang Pengaruh Gaya Terhadap Benda untuk kelas IV di SD Negeri 104607 Sei Rotan. Pembuatan ini meliputi penyusunan cover, tujuan pembelajaran, indikator ketercapaian, isi materi, video pembelajaran, serta soal atau kuis yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Setelah LKPD dikembangkan, peneliti melakukan validasi oleh para ahli bahan ajar untuk memastikan kelayakan LKPD tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa LKPD sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi.

Tahap keempat, Implementation (Implementasi), bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap LKPD berbasis Wordwall dan metode TGT dalam pembelajaran IPAS tentang Pengaruh Gaya Terhadap Benda di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba melalui angket respon siswa. Proses desain LKPD mencakup pemilihan format, latar belakang, dan desain awal yang menarik untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis Wordwall dengan metode TGT pada pembelajaran IPAS tentang Pengaruh Gaya Terhadap Benda sangat praktis dan layak diterapkan di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Persentase hasil penilaian dapat dilihat pada diagram berikut ini:




**Gambar 1.** Diagram Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli dan Respons Siswa

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dalam pengembangan LKPD Berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE ini sendiri dari 5 analisis *(analysis),* perancangan *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation),* evaluasi *(evaluation).* Dimana pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah LKPD Berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Tanaka, S. S., Resyi A. Gani, S.Kom., M.Pd., Fidhia Andani, M.Pd., Dr. Eneng Martini, M.Pd., DR. Tamsik Udin, M.Pd., Firmansyah, S.Pd., M.Pd., . . . Melkior Wewe, M.Pd. (2023). *Perencanaan pembelajaran.* Selat Media.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3.* Bumi Aksara.

Chairani, S. (2021). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 06 Lebong T.A. 2021/ 2022.* CV. Tatakata Grafika.

Chandra, A. N., Hadiyati Idrus, Isra Nurmai Yenti, Jhoni Warmansyah, M. Haviz, & Safrizal Safrizal. (2023). *Proceedings of the International Conference on Social Science and Education (ICoeSSE 2023).* Atlantis Press SARL.

Christiyanti Aprinastuti, d. (2023). *SPECIAL BOOK FOR MEDIA TUTORIAL ICT-BASED LEARNING.* Stiletto Book.

dkk, B. H. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar.* Deepublish.

Eliati. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Self-Efficacy Peserta Didik. *Journal of Research Mathematics Education*.

Gusyanti, C., & Sujarwo. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning. *: Journal Educational Research and Social Studies*.

Hardeliska Pakpahan, T. Y., & Landong, A. (2023). *MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL.* Penerbit LPPM UMNAW.

Hermawan, A. (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *JURNAL QATHRUNÂ, 1*.

Husriani Husain, S. M. (2022). *MODEL KOOPERATIF TIPE NHT DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA : Dengan Pendekatan Quantum Teaching.* CV. Ruang Tentor.

Ibda, H., Aniqoh, Ahmad Muntakhib, Maratussolicah, Trifka Dila Fadhilah, & Nurma Febri

Rakhmawati. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA.* Mata Kata Inspirasi.

Ilmi, N. (2023). *Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.* Bukel.

Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini.* Pradina Pustaka.

Krisno, A. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL).* UMMPress.

Krisno, A. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL).* UMMPress.

Lestari, E. P. (2023). *Model Pembelajaran Think Pair Share Solusi Menumbuhkan Keberanian Berpendapat.* Penerbit P4I.

Lubis, M. A., Hamidah Dalimunthe, & Nashran Azizan. (2022). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PPKn DI SD/MI TEORI DAN IMPLEMENTASINYA UNTUK MEWUJUDKAN PELAJAR PANCASILA.* Samudra Biru.

Maisaroh, S. (2018). *EFEKTIVITAS PENDEKATAN RME.* Diah Intan.

Masrifa, A., Sai'datum Munirah, Alivia Ratu Cahyani, & Dini Hikmatul Fauziyah. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS.* Cahya Ghani Recovery.

Mohamad Syarif Sumantri, F. C. (2023). *Trends Of Science And Social Research In Elementary School Education On International Journal Base Data.* Get Press Indonesia.

Mudrikah, S., Muhammad Rizal Pahleviannur, Miftahus Surur, Nani Rahmah, Merri Natalia Siahaan, Fadela Septi Wahyuni, . . . Ria Nurhayati. (2021). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah : Teori dan Implementasi.* Pradina Pustaka.

Muhammad Arifin, M., & Rini Ekayati, S.S. M.A. (2021). *Implementasi Metode Tutor Sebaya dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa.* UMSUPRESS.

Muhammad, A., & Siti Nur Qomariyah, S.E., M.Si. (2021). *Analisis Usahatani Bawang Merah (Allium cepa L.) di Desa Pandan Blole Kecamatan Ploso Kabupaten Jombang.* Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

NENI TRIANA, S. G. (2021). *LKPD BERBASIS EKSPERIMEN : Tingkatkan Hasil Belajar Siswa.* GUEPEDIA.

Panjaitan, S. K., & Napitupulu, S. (2021). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat*.

Rusyanto, S. (2021). *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS.* Penerbit NEM.

Sari, P. M., & Husnin Nahry Yarza. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-

KAHFI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.

Siska, Y. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD.* Garudhawaca.

Sujarwanto. (2022). *THINK PAIR SHARE SOLUSI MEMAHAMI UNSUR PEMBANGUN CERPEN.* Penerbit P4I.

Widodo, M. B., Anis Fikri Yatil Aula, Merita Lutfiana Riswanti, & Annas Fahru Rozi. (2023). *SOCIETY 5.0 PEMBELAJARAN IPS.* Cahya Ghani Recovery.

Yogyakarta, K. P. (2020). *Instrumen Penilaian Keterampilan Mata Pelajaran Sosiologi SMA LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).* UNY Press.

Yogyakarta, K. P. (2020). *Pelajaran Sosiologi SMA LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).* UNY Press.