KELAYAKAN UJI VALIDITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *WEBSITE WORDWALL*

Ratu Alit Syarifah Mudaim[1], Yanti Fitria[2] , Hasmai Bungsu Ladiva[3] , Nelly Astimar[4]
Universitas Negeri Padang
[1]ratuaalit15@gmail.com,[2] yanti_fitria@fip.unp.ac.id, [3] ladiva.hb@fip.unp.ac.id,
[4] nelly_astimar@yahoo.co.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low use of technology-based learning media in elementary schools. This study aims to develop interactive LKPD based on the Wordwall Website Application in Pancasila education learning for grade IV elementary schools that are valid and practical. The problems that occur are obtained from the results of observations and interviews from several schools, namely SD A, SD B, SD C, and SD D. With the results obtained that teachers and students are still relatively less than optimal in the use of technology in the learning process, so that students experience a decrease in learning enthusiasm, learning activity, and interest in learning during the learning process. This type of research is a Research & Development (R&D) study using the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research data obtained were obtained through validation by material, language, and media experts. While for the practicality of the product, it was carried out by filling out the teacher and student response questionnaires. The trial was conducted in class IV of SD A and this research was conducted in class IV of SD B. The results of this study are valid and practical Interactive Wordwall LKPD. The overall result of the validity test is 88% with the category "Very Valid". Therefore, it can be concluded that the Interactive LKPD based on the Wordwall Website application in Pancasila Education learning for class IV of Elementary School that has been developed is declared valid for use in the learning process.

Keywords: *Website Wordwall, LKPD, ADDIE, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya pengunaan media pembelajaran berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Interaktif berbasis Aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran pendidikan pancasila untuk kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis. Permaslaahan yang terjadi didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dari beberapa sekolah, yaitu A, B, C, dan D dikota Padang. Dengan hasil yang didapatkan bahwa guru dan peserta didik masih terbilang kurang maksimal dalam penggunaan Teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami turunnya semangat belajar, keaktifan belajar, serta minat belajar saat proses pembelajaran berlasung. Jenis penelitian ini merepukan penelitian Research & Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data penelitian yang diperoleh didapatkan melalui validasi oleh para ahli materi, Bahasa, dan media. Sedangkan untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket

respon guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas IV SD B dan penelitian ini dilakukan di kelas IV SD A. Hasil penelitian ini adalah LKPD Interaktif *Wordwall* yang valid dan praktis. Hasil keseluruhan uji validitas adalah 88% dengan kategori **"Sangat Valid".** Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar yang telah dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Website Wordwall, LKPD, ADDIE, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi pada era industry 4.0 memiliki dampak dalam berbagai aspek kehidupan termasuk Pendidikan. Dengan perkembangan Teknologi yang sangat pesat dan cepat khususnya Teknologi informasi dan komunikasi mempermudah manusia dalam memperoleh dan menyebarkan informasi khususnya didalam dunia Pendidikan. Dengan perkembangan Teknologi di era revoluasi industry 4.0 seharusnya Pendidikan dapat menanggapinya sebagai tantangan sekaligus peluang dalam menjadikan Pendidikan lebih baik (Sada dkk, 2022). Untuk saat ini teknologi informasi sangat mempengaruhi dunia pendidikan (Indra & Fitria, 2021). Pendidikan memmberikan fasilitas kepada siswa sihingga memperoleh pengetahuan, mahir, dan memiliki karakter serta membentuk rasa percaya diri yang tinggi (Ayunda & Yanti Fitria, 2022). Pendidikan merupakan salah satu Teknik untuk manusia dapat bertahan hidup, hal ini dibuktikan bahwa manusia harus menyesuikan dirinya dengan aselarasi perkembangan zaman. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, cakap, kreatif, mandiri, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Maulinda, 2022). Mansurdin, dkk (2019) menyebutkan bahwasannya Pendidikan sebagai salah satu investasi di masa yang akan datang, tidak akan berarti jika tidak diiringi dengan senantiasa melakukan peningkatan, pengembangan, dan Inovasi pembelajaran yang berkelanjutan yang berpengaruh pada penanaman nilai karakter dan budaya Indonesia. Pendidikan harus bisa menggunakan Teknologi ke dalam proses pembelajaran, hal ini memiliki tujuan agar peserta didik dapat

berkembang dalam proses pembelajaran masa kini, sehingga pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat kepada peserta didik (Anita dkk., 2022).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter dan budi pekerti yang sesuai dengan pancasila sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari menurut (Maiyami & Atri Waldi, 2024). Menurut Putera et., (2018) berpendapat Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bagian dari kurikulum di Sekolah Dasar yang penting untuk diberikan perhatian. Peran guru dalam mengajar PKN sangat besar, karena materi ini di ajarkan secara luas dari SD hingga perguruan tinggi. Menurut Kurniawaty (2022), Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang penting bagi kehidupan karena dengannya kita belajar menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah untuk membangun peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis dan logis, mandiri, serta memiliki pemahaman yang mendalam dan mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Nursella, Yesi Anita, Rahmatina, & Hasmai Bungsu Ladiva, 2025).

LKPD Merupakan Lembar Kerja Peserta Didik atau alat yang dapat membantu peserta didik bekerja. Alat atau LKPD ini bisa dikerjakan secara individu atau berkelompok. Dengan adanya LKPD seperti yang diharapkan memungkinkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. LKPD merupakan alat untuk menjadi jembatan antara guru dan peserta didik, menjadi alat komunikasi antara guru serta alat komunikasi antara peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan keterlinatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar, seperti game edukasi yang menyenangkan. (Ningrum, Lina Novita & Nurlinda Safitri, 2024).

Peneliti melakukan studi pendauluan berupa observasi, dan

wawancara guru di empat sekolah, diantaranya: SD A dikota Padang, pada tanggal 18 Oktober dan 21 Oktober 2024, SD B dikota Padang, Pada 23 Oktober 2024, SD C dikota Padang, Pada 24 Oktober 2024, SD D dikota Padang, Pada 24 Oktober 2024.

Berdasarkan observasi dari empat sekolah tersebut mendapatkan hasil bahwa penggunaan IT yang tersedia disekolah masih terbilang kurang maksimal digunakan oleh guru. Kurang dikembangkannya media pembelajaran pada peserta didik serta kurang dikembangkannya media pembelajaran berbasis Teknologi. Kurang dikembangkannya juga LKPD Interaktif kepada peserta didik termasuk LKPD berbatuan *Website Wordwall* yang belum digunakan kepada peserta didik, sehingga pada proses pembelajaran LKPD kurang bervariasi untuk peserta didik sehingga semangat belajar peserta didik terlihat kurang semangat, oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kemampuan mereka untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi agar peserta didik antusias dalam proses pembelajaran. Termasuk LKPD yang berbasis *Website Wordwall* .

Peneliti mengembangkan LKPD Interaktif *Wordwall* menggunakan model *ADDIE* yang dapat menjadikan pembelajaran lebih berarti, bervariasi bagi peserta didik dengan banyaknya proses dan template yang digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan sebuah aplikasih online yang dijadikan media pembelajaran berbasis game sekaligus digunakan sebagai alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Subhan dkk, 2023). Menurut (Nurindah & Sutrisna Wibawa, 2024) *Wordwall* adalah platfrom yang menyediakan beragam permainan Interaktif yang dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Aplikasi *Website Wordwall* Pada Pembelajaran Pendidikan Pencasila Untuk Kelas IV Sekolah Dasar"

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan *(Research and Development* (R&D). Menurut Fitri & Fitria (2023) penelitian pengembangan atau biasa disingkat dengan R&D merupakan cara ilmiah untuk melakukan penelitian, merancang, menciptakan, dan menguji validitas produk yang telah di hasilkan. Penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* ialah rangkaian suatu proses atau langkah-langkah dalam penelitian pengembangan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada dan dapat di pertanggung jawabkan (Suhendar, 2018).

Pada penelitian ini menghasilkan produk yang menggunakan Aplikasi *Website Wordwall* yang digunakan dalam LKPD dan Evaluasi pada saat pembelajaran. Dalam mengembangkan LKPD Interaktif *Wordwall* dibutuhkan suatu model pembelajaran agar tahapan yang dikerjakan tertata. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Maydiantoro, (2022) model ADDIE terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan agar tetrciptanya pengembangan ini yaitu tahap pertama tahap *Analysis* (Analisis), kedua tahap *Design* (Perancangan), ketiga tahap *Development* (Pengembangan), keempat tahap *Implementation* (Penerapan), dan kelima tahap *Evaluation* (Evaluasi).

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* ini adalah peserta didik di kelas IV SD A yang berjumlah 24 orang peserta didik yang terdiri dari 11 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Sedangkan untuk sekolah penelitian adalah peserta didik kelas IV SD B dengan 22 orang peserta didik yang terdiri dari 15 orang perempuan dan 7 orang laki-laki.

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis data, jenis data primer ini diantaranya data hasil validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli Bahasa, ahli materi, dan ahli media. Sedangkan untuk jenis data yang didapatkan dari praktikalitas yaitu dari angket guru dan angket peserta didik yang akan menjadi sujek uji coba dan subjek penelitian. Pengumpulan data yang peneliti

lakukan berbantuan dengan angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi, dan data praktikalitas dari LKPD Interaktif. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan tingkat validitas LKPD Interaktif.

1. Teknik Analisis Data Validasi LKPD Interaktif

Dari data tersebut, maka analisis terhadap keseluruhan aspek yang disajikan dalam bentuk table dengan menggunakan skala *Likert* yang dimana diukur 5 skala.

Tabel 1. Penskoran Validitas LKPD Interaktif

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Modifikasi dari Gulo Dan Harefa (2022)

Sedangkan, untuk mengetahui hasil dan mengukur nilai akhir hasil validitas dari setiap validator. Maka, menggunakan rumus dari Purwanto (dalam Widiastika, dkk. 2021), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} X\ 100$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang diinginkan

R : Perolehan nilai

SM : Skor maksimum

Selanjutnya, kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan dapat ditentukan menggunakan tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Validasi Pembelajaran Interaktif

Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-40%	Sangat Tidak Valid

Modifikasi dari Riduwan & Sunarto dalam (Pausa & Zainil, 2023)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar yang telah dirancang menggunakan model *ADDIE:*

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis lembar kerja yang dimiliki guru peneliti menemukan disini guru masih memakai LKPD manual yang bersumber dari buku siswa, dan belum menggunakan IT untuk pelaksanaan pengerjaan LKPD, analisis peserta didik, analisis

kebutuhan guru, dan analisis kurikulum. (1) saat analisis peserta didik peneliti melakukannya dengan mengamati lasung proses pembelajaran yang sedang berlasung, serta melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui apa saja permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dapat ditemukan peserta didik kelas IV cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan IT, karena pada saat melaksanakan pembelajaran IT peserta didik cenderung bersemangat untuk melaksanakannya. (2) saat analisis kebutuhan guru yang peneliti lakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru di empat sekolah yaitu: SD A, SD B, SD C, dan SD D dikota Padang. Maka peneliti menemukan permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang Interaktif, serta LKPD Interaktif yang telah berbasis IT, pembelajaran masih berpusat kepada guru, guru cenderung masih menggunakan LKPD manual dimana LKPD ini hanya berupa soal yang ada di buku cetak atau bahkan LKS, pemberian LKPD dan evaluasi masih berbasis kerta, serta belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game seperti aplikasi *Website Wordwall* , maka dari itu dibutuhkan pembelajaran yang berbasis IT termasuk LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* yang bervariasi dan menarik guna meningkatkan minat belajar peserta didik. (3) saat analisis kurikulum ini mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terkait dengan materi yang akan dipelaajri pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Gotong royong di lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa.

2. Tahap Perancangan *(Design)*

Pada tahap perancangan ini peneliti merancang LKPD Interaktif menggunakan aplikasi *Website Wordwall.* LKPD Interaktif yang telah dirancang ini diperlukan agar dapat memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, serta memudahkan peserta didik untuk

memahami materi pembelajaran. Berikur ini tahap perancangan LKPD Interaktif menggunakan aplikasi *Website Wordwall.* LKPD Interaktid *Wordwall* dapat diakses melalu link sebagai berikut: https://wordwall.net/resource/85602631 sedangkan untuk evaluasi berbasis aplikasi *Website Wordwall* dapat diakses melalui link sebagai berikut: https://wordwall.net/resource/88022705 .

3. **Tahap Pengembangan *(Development)***

Pada tahapan pengembangan, LKPD Interaktif *Wordwall* yang telah dirancang dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli yang dimana validasi tersebut terdiri dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa, dengan cara memberikan angket validasi untuk penilaian LKPD yang telah dirancang. Pada tahap ini juga dilakukan dengan dua kali validasi.

Table 5. Hasil Analisis Validasi

No	Validator	Presentase 1	Keterangan	Presentase 2	Keterangan
1	Ahli Materi	94%	Sangat Valid	-	-
2	Ahli Bahasa	66,6 %	Valid	88%	Sangat Valid
3	Ahli Media	66%	Valid	88%	Sangat Valid
	Rata-Rata	**75,53 %**	**Valid**	**88%**	**Sangat Valid**

4. **Tahap Penerapan *(Implementation)***

Tahapan penerapan merupakan tahap dimana LKPD Interaktif yang sudah dirancang dan divalidasi oleh para ahli diterapkan dalam proses pembelajaran, yang dimana ini juga sudah dinilai oleh para ahli atau validator dan praktis oleh guru dan peserta didik berdasarkan uji coba. Pada tahapan penerapan ini peneliti melakukannya di dua sekolah yang berbeda yaitu SD A dikota Padang sebagai sekolah uji coba dengan jumlah peserta didik 24 yang terdiri dari 11 perempuan dan 13 laki-laki, yang dimana uji coba ini dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025. Sedangkan untuk sekolah penelitian dilakukan di SD B dikota Padang dengan 22 orang peserta didik dengan

jumlah 15 perempuan dan 7 laki-laki, yang dimana peneliti melakukan penelitian pada tanggal 25 Februari 2025. Penerapan LKPD Interaktif ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD Interaktif *Wordwall* yang telah dirancang.

5. Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian.tahap evaluasi ini diperoleh peneliti berdasarkan pada tahap implementasi yaitu melalui angket responden yang peneliti berikan kepada guru dan peserta didik. Hasil dari tahap ini dipergunakan agar dapat mengukur tingkat kepraktisan penggunaan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *Website Wordwall.*

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar dengan materi gotong royong di lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa. Penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai dengan model ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan, *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap analisis peneliti menganalisis peserta didik, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan: (1) saat analisis peserta didik peneliti melakukannya dengan mengamati lasung proses pembelajaran yang sedang berlasung, serta melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui apa saja permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, dapat ditemukan peserta didik kelas IV cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan IT, karena pada saat melaksanakan pembelajaran IT peserta didik cenderung bersemangat untuk melaksanakannya. (2) saat analisis kebutuhan yang peneliti lakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru di empat sekolah yaitu: SD A, SD B, SD C, dan SD D dikota Padang. Maka peneliti menemukan permasalahan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang Interaktif, serta LKPD Interaktif yang telah berbasis IT, pembelajaran masih berpusat kepada guru, guru cenderung masih menggunakan LKPD manual dimana LKPD ini hanya berupa soal yang ada di buku cetak atau bahkan LKS,

pemberian LKPD dan evaluasi masih berbasis kerta, serta belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game seperti aplikasi *Website Wordwall* , maka dari itu dibutuhkan pembelajaran yang berbasis IT termasuk LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* yang bervariasi dan menarik guna meningkatkan minat belajar peserta didik. (3) saat analisis kurikulum ini mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terkait dengan materi yang akan dipelaajri pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tentang Gotong royong di lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa.

Selanjutnya, peneliti merancang LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* untuk kemudian dikembangkan agar layak untuk di uji cobakan saat dilapangan dan dalma proses pembelajaran di Sekolah Dasar. LKPD yang dirancang ini memuat pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar dengan materi gotong royong di lingkup Kecamatan, Kelurahan, dan Desa. Pengembangan LKPD Interaktif ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran yang sudah diperoleh dari uji validitas yang sudah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Maka hasil uji validitas ahli materi memperoleh presentasi 94% dengan kategori **"Sangat Valid",** untuk hasil uji validitas ahli media memperoleh presentase 88% dengan kategori **"Sangat Valid",** dan untuk hasil uji validitas Bahasa memperoleh presentase 88% dengan kategori **"Sangat Valid".** Untuk hasil secara keseluruhan dari hasil validitas yaitu 88% dengan kategori **"Sangat Valid".** Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa LKPD Interaktid berbasis aplikasi *Website Wordwall* dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian, Tahapan penerapan merupakan tahap dimana LKPD Interaktif yang sudah dirancang dan divalidasi oleh para ahli diterapkan dalam proses pembelajaran, yang dimana ini juga sudah dinilai oleh para ahli atau validator dan praktis oleh guru dan peserta didik berdasarkan uji coba. Pada tahapan penerapan ini peneliti melakukannya di dua sekolah yang berbeda yaitu SD A sebagai sekolah uji coba dengan jumlah peserta didik 24 yang terdiri dari 11 perempuan dan 13 laki-laki, yang dimana uji coba ini dilakukan pada tanggal 24 Februari

2025. Sedangkan untuk sekolah penelitian dilakukan di SD B dengan 22 orang peserta didik dengan jumlah 15 perempuan dan 7 laki-laki, yang dimana peneliti melakukan penelitian pada tanggal 25 Februari 2025. Penerapan LKPD Interaktif ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD Interaktif *Wordwall* yang telah dirancang.

E. Kesimpulan

Pengembangan LKPD Interaktif ini berjudul "Pengembangan LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar". Yang dimana pengembangan ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan yaitu hasil uji validasi dari penelitian yang berjudul "Pengembangan LKPD Interaktif berbasis aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar" ini sudah dikembangkan dengan kategori sangat valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi dari validator yaitu validator materi diperoleh 94% dengan kategori **"Sangat Valid",** Validasi dari ahli Bahasa memperoleh hasil 88% dengan kategori **"Sangat Valid",** dan validasi dari ahli Bahasa memperoleh hasil 88% dengan kategori **"Sangat Valid".** Untuk hasil valditas secara keseluruhan mendapatkan hasil 88% dengan kategori **"Sangat Valid".** Dari hasil validasi tersebut maka hasil akhir dari uji validitas pengembangan LKPD Interaktif *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar sudah valid dan layak untuk diuji cobakan dilapangan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa LKPD Interaktif *Wordwall* sudah layak digunakan dilapangan terbukti dengan hasil validitas yang telah diuji oleh validator.

DAFTAR PUSTAKA

Ayunda, Y. S., & Yanti Fitria. (2022). Desain Mulfimedia Interaktif Berbantu Macromedia Flash 8 untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3087-3092.

Anita, Y., Putera, R. F., & Iadiva, H. B. (2020). Kognitif Moral dalam Upaya Pembangunan Emotional Intelligence Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia, 5(2), 9-16. https;//doi.org/10.51544.mutiarapendidik.v512.1656

Akhyar, S. M., & Dewi , D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna

Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. Jurnal Kewarganegaraan, 6(1), 1541-1546.

Gracia, D. D., & Nelly Astimar. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROBLEM-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 348-358.

Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat. https://doi.org/10.30998/.v1i2.986

Mansurdin, M., Desyandri, D., Muhammadi, M., & Fahmi, R. (2019). Development of intergrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. Jurnal Konseling Dan Pendidikan, 7(1), 16–22. https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.29210/129400

Maiyami, W., & Atri Waldi. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3152-3161.

Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi,* 5 (2), 130-138.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia, 1*(2). 20-35

Nurindah, & Sutrisna Wibawa, Z. (2024). Implementasi Media Wordwall Games Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V SDN 2 Pagerejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2636-2639.

Putera, R. F., & Habibi, M. (2023). Sosialisasi Penerapan Kurikulum Merdeka Bagi Guru Kesetaraan di SKB 2 Sungai Tarab. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1),* 23-28.

Putera, R. F., Anita, Y., & Ladiva, H. B. (2018). Peningkatan hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Dengan menggunakan Model Jigsaw Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2*(1), 48-58.

Riduwan, & Sunarto. (2015). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial,Ekonomi,Komunikasi, dan Bisnis. Alfabeta.

Rohmatunnisa, A., & Nurhamidah, D. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*.

Sada, A., Ruslan, M., & Yunus, K. M. (2022). Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Y. Astra (Ed.), *NILACAKRA* (I). NILACAKRA.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Alfabeta.