

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD)
MENGUNAKAN WORDWALL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIAKU**

Chrisanti Ratu Prasetya¹, Rais Hidayat², Santa³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹chsantirp@gmail.com, ²rais72rais@gmail.com, ³santa@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the feasibility of the development product of Electronic Student Worksheet (E-LKPD) using Wordwall on the material of My Indonesian Cultural Diversity. This approach is research and development (R&D) using the ADDIE model, namely (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) at SDN Panaragan 3 in grade V. The results of the research on the development of electronic LKPD using wordwall on the material of my Indonesian cultural diversity that was developed obtained validity from 94% of material expert lecturers, 100% of material expert teachers, 98% of language experts, and 100% of media experts with an average result of 98% which is categorized as the criteria "Very Feasible". And based on the results of the student response questionnaire, the practicality percentage was 94.5%. Thus, it can be concluded that the electronic LKPD using wordwalls on the material on My Indonesian Cultural Diversity is declared feasible and can be used in the learning process.

Keywords: E-LKPD, Wordwall, Indonesian Cultural Diversity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) menggunakan Wordwall pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku. Pendekatan ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yakni (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) di SDN Panaragan 3 pada kelas V. Hasil penelitian pengembangan LKPD elektronik menggunakan wordwall pada materi keragaman budaya indonesiakuyang dikembangkan memperoleh validitas dari dosen ahli materi 94%, guru ahli materi 100%, ahli bahasa 98%, serta ahli media 100% dengan rata-rata hasil 98% yang dikategorikan sebagai kriteria "Sangat Layak". Serta berdasarkan hasil angket respon peserta didik memperoleh Persentasi kepraktisan 94,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD elektronik menggunakan wordwall pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: E-LKPD, Wordwall, Keragaman Budaya Indoneisaku

Catatan Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Era digital sekarang ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari lagi. Terutama dalam bidang pendidikan, mengadaptasi teknologi informasi yang terus berkembang menjadi penting, supaya metode pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif. Salah satu metode untuk merealisasikan hal ini adalah dengan cara pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik.

Kemajuan teknologi informasi yang pesat, sektor pendidikan dituntut dapat beradaptasi agar sesuai dengan perkembangan zaman. Lembar kerja peserta didik (LKPD) berperan penting dalam mendukung proses belajar, namun sering kali penyampaian materi masih dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya antusiasme peserta didik untuk belajar, khususnya pada materi yang lebih berat.

Salah satu mata pelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah keragaman budaya yang dimiliki oleh bangsa ini. Indonesia terdiri dari beragam suku atau etnis, agama, dan

adat istiadat yang tentunya mempunyai nilai-nilai unik yang perlu dijaga dan diperkenalkan kepada generasi muda pengajaran tentang keragaman budaya seringkali dihadapkan pada tantangan, seperti keterbatasan informasi yang disampaikan dan kurangnya metode yang menarik.

Wordwall adalah sebuah platform yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas belajar yang interaktif dan menarik. Dalam pembelajaran keragaman budaya Indonesia, wordwall dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis kuis, permainan, dan kegiatan lainnya yang membantu peserta didik memahami dan menghargai budaya yang ada di Indonesia.

Penerapan wordwall dalam pengembangan E-LKPD juga menghadapi beberapa tantangan. Pertama, ada masalah akses terhadap teknologi dan internet, terutama di daerah pedesaan yang belum sepenuhnya terhubung dengan jaringan internet. Kedua, terdapat perbedaan tingkat kemampuan teknologi di antara guru dan peserta

didik yang bisa mempengaruhi efektivitas penggunaan wordwall. Ketiga, meskipun wordwall menawarkan banyak sekali manfaat, perlu ada pelatihan dan bimbingan agar para pendidik dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara maksimal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Panaragan 3 Kota Bogor pada tanggal 17 Oktober 2024 Diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas belum menggunakan LKPD yang variatif, menarik, dan efektif, peserta didik kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Pada saat kegiatan belajar mengajar guru hanya memberikan LKPD cetak yang membuat pembelajaran tidak menarik. Diketahui juga Beberapa guru termasuk guru kelas V belum pernah memakai wordwall untuk kegiatan LKPD dikelas. Pembelajaran di kelas belum memaksimalkan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dalam pembelajaran dengan menggunakan E- LKPD. Guru hanya menggunakan buku dan kertas soal-soal saja sebagai sumber belajar yang membuat pelajaran terasa

membosankan. Sebenarnya dengan LKPD elektronik ini dapat membuat peserta didik tidak jenuh dan selalu aktif dalam pengerjaan soal LKPD. Peserta didik membutuhkan kebaruan penggunaan LKPD, Maka dari itu, diperlukannya elektronik LKPD elektronik yang lebih menarik dan tentu dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Adapun salah satu alternatif yang sudah disetujui guru kelas V. E- LKPD berbasis website yang dapat digunakan adalah website wordwall .

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Oktariyanti 2021) pengembangan E- LKPD dengan menggunakan Wordwall dengan proses pengembangan sebagai upaya memperoleh hasil valid dan praktis untuk digunakan serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajara uji coba kepraktisan one the one, small group dan uji kepraktisan respon guru dikategorikan sangat praktis.

Kemudian hasil penelitian lain yang telah dilakukan oleh (Widianti & Sari, 2022) metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Menurut hasil validasi dari ahli Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli bahan ajar/LKPD, serta uji coba dilakukan oleh 1 guru kelas IV dan 35 peserta didik. Menurut hasil validasi dari ahli materi didapat persentase 74% dengan predikat layak dan hasil validasi dari ahli bahan ajar LKPD didapat persentase 90% dengan predikat sangat layak. Uji coba pada guru kelas IV menghasilkan 100% predikat sangat baik dan hasil uji coba pada peserta didik kelas IV menghasilkan 93% predikat sangat baik. Menurut hasil data yang didapat memperlihatkan bahwa Pengembangan LKPD berlandaskan Keterampilan Berpikir Kreatif memakai Maze Chase-Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV materi Sumber Energi Alternatif sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). suatu proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut sehingga menjadi produk baru yang

memenuhi kebutuhan. Produk baru itu dikembangkan melalui prosedur yang sistematis dan uji coba lapangan sehingga memenuhi kriteria kualitas atau standar tertentu, efektivitas, dan efisiensi. penelitian pengembangan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemulus kesenjangan antara peneliti dasar dengan penelitian terapan. Melalui penelitian masalah pendidikan dapat dicarikan solusinya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pendidikan yang lebih inovatif.

Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tempat Penelitian

Pengembangan E-LKPD materi Keragaman Budaya Indonesiaku dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Panaragan 3 Kota Bogor. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena di sekolah tersebut memiliki permasalahan salah satunya tentang LKPD yang belum bervariasi dan interaktif yang dijadikan penelitian dan pengembangan,

dengan kondisi dan saran yang dibutuhkan oleh peneliti.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap 2024/2025. Dengan alokasi sebagai berikut

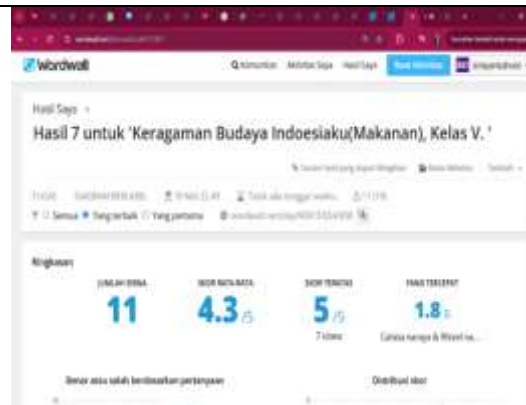
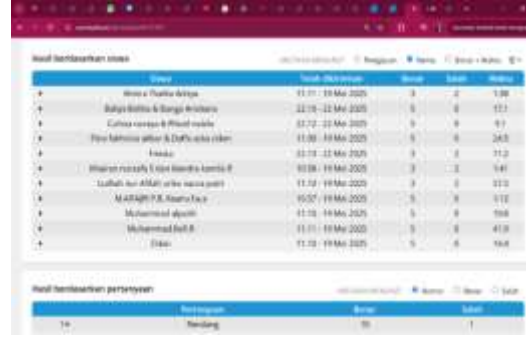
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Ok	Nov	Des	Januar i - Ma ret	A pr il	M ei J u ni
1	Pengajuan Judul						
2	Penyusunan Proposal						
3	Seminar Proposal						
4	Bimbingan Skripsi						
5	Validasi Ahli						
6	Uji Coba Produk						

7	Pengelolaan Data						
8	Finalisasi Skripsi						
9	Sidang Skripsi						

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Ahli Media

Tabel 4.3 Hasil Revisi E-LKPD Ahli Media

Sesudah direvisi	
	
	

Peneliti sudah dapat menilai secara otomatis, tanpa dapat dilihat oleh peserta didik yang lain

Produk direvisi selanjutnya divalidasi sebelum dilakukan uji coba, hasil validasi kedua dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media
Tahap 2

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Tampilan LKPD elektronik yang dibuat dengan <i>Wordwall</i> memiliki teks yang jelas dan mudah dibaca, dengan pemilihan font, ukuran, dan warna yang sesuai	5
2	Tampilan media menarik dan membuat peserta didik termotivasi dalam memahami materi	5
3	Web <i>wordwall</i> dapat meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik	5
4	LKPD Elektronik memanfaatkan elemen multimedia, seperti gambar, dan audio yang baik. Yang tidak hanya memperkaya konten tetapi meningkatkan pemahaman pengguna	5
5	LKPD Elektronik memanfaatkan elemen multimedia, seperti	5

	gambar, dan audio dengan baik	
6	Pemakaian LKPD Elektronik mudah digunakan	5
7	Media menampilkan konsistensi dalam meletakkan tata letak berdasarkan pola	5
8	Semua tombol fitur dalam web <i>wordwall</i> mudah digunakan	5
9	Desain gambar yang ditampilkan terlihat dengan jelas dan menarik	5
10	LKPD Elektronik menggunakan <i>wordwall</i> dapat digunakan di berbagai perangkat, baik di tablet, smartphone, maupun komputer, sehingga pengguna dapat mengakses dengan nyaman	5
Total penilaian		50
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		100%

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, persentase skor keseluruhan mencapai 100% yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat Layak”. Oleh karena itu produk E-LKPD menggunakan *Wordwall* dinyatakan layak tanpa perlu direvisi.

Ahli Bahasa

Tabel 4.6 Hasil Revisi E-LKPD

Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
Belum terdapat pengantar dan redaksi	Peneliti sudah menambahkan pengantar dan redaksi didalam E-LKPD

Produk direvisi selanjutnya divalidasi sebelum dilakukan uji coba, hasil validasi kedua dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Kalimat dan bahasa yang digunakan mudah dipahami, jelas, dan sederhana.	5
2	LKPD Elektronik mampu menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang efektif, menggunakan contoh, ilustrasi, dan pertanyaan yang relevan untuk memperjelas materi.	5
3	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	5

4	LKPD elektronik memudahkan pembaca dalam memahami isi dan makna yang disampaikan	5
5	LKPD elektronik menerapkan penggunaan tanda baca yang tepat dan sesuai dengan konteks, sehingga membantu pembaca dalam membangun pemahaman yang jelas.	5
6	Bahasa yang digunakan dalam LKPD elektronik sesuai dengan tingkat pendidikan dan pemahaman peserta didik.	5
7	Kesesuaian antara penggunaan bahasa dan simbol.	5
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak mengandung ambiguita.	5
9	Istilah dan frasa yang digunakan dalam LKPD elektronik konsisten dan sesuai dengan konteks	4
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5
Total penilaian		49
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		98%

$$\text{Persentase} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, persentase skor

keseluruhan mencapai 98% yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat Layak” karena memperoleh 81%-100%. Oleh karena itu produk E-LKPD menggunakan *Wordwall* dinyatakan layak tanpa perlu direvisi.

Ahli Materi

Hasil Validasi Materi oleh Dosen

**Tabel 4.9 Hasil Revisi E-LKPD
Dosen Ahli Materi**

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
E-LKPD Pertama	E-LKPD Kedua setelah ditambahkan fiturnya

Produk direvisi selanjutnya divalidasi sebelum dilakukan uji coba, hasil validasi kedua dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Validasi Dosen
Ahli Materi Tahap 2**

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Penyajian materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
2	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Materi yang disajikan berurutan dari yang sulit ke yang mudah	4
5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	5
6	Rangkaian kegiatan LKPD elektronik disusun dengan urutan yang logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mudah	4
7	Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5
8	Kegiatan dalam LKPD elektronik mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk setiap aktivitas sehingga peserta didik dapat menyelesaikan tanpa merasa terburu-buru atau kehabisan waktu	4
9	Materi mengandung informasi yang jelas terhadap pengetahuan	5
10	LKPD elektronik menyajikan variasi kegiatan yang menarik dan beragam,	5

	seperti diskusi, refleksi dan aktivitas yang praktis, yang mendorong peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang lebih dinamis	
Total penilaian		47
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		94%

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, persentase skor keseluruhan mencapai 94% yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat Layak” karena memperoleh 81%-100%. Oleh karena itu produk E-LKPD menggunakan *Wordwall* dinyatakan layak tanpa perlu direvisi.

Hasil Validasi Materi oleh Guru

Tabel 4.12 Hasil Validasi Guru
Materi Tahap 2

No	Aspek Kelayakan	Skor
1	Penyajian materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5
2	Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Materi yang disajikan berurutan dari yang sulit ke yang mudah	5

5	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah	5
6	Rangkaian kegiatan LKPD elektronik disusun dengan urutan yang logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengikuti alur pembelajaran dengan mudah	5
7	Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5
8	Kegiatan dalam LKPD elektronik mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk setiap aktivitas sehingga peserta didik dapat menyelesaikan tanpa merasa terburu-buru atau kehabisan waktu	5
9	Materi mengandung informasi yang jelas terhadap pengetahuan	5
10	LKPD elektronik menyajikan variasi kegiatan yang menarik dan beragam, seperti diskusi, refleksi dan aktivitas yang praktis, yang mendorong peserta didik mengikuti proses pembelajaran yang lebih dinamis	5
Total penilaian		50
Skor maksimal		50
Persentase		x100
Rata-rata total validitas		100%

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, persentase skor keseluruhan mencapai 100% yang termasuk dalam kualifikasi “Sangat Layak” karena memperoleh 81%-100%. Oleh karena itu produk E-LKPD menggunakan *Wordwall* dinyatakan layak tanpa perlu direvisi.

Setelah data peroleh penilaian rata-rata total validitas (RTV) yang dikonversi dalam mendapatkan kesimpulan validitas LKPD elektronik menggunakan *wordwall* berdasarkan pedoman konversi ideal berdasarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Nilai Rata-rata Total Validitas Tahap 1

N o	Resp onden	Ju mla h Buti r	Skor Maksi mum	Sko r Yan g Did apa t	Perse ntase
1	Ahli Media	10	50	48	96%
2	Ahli Bahasa	10	50	39	78%
3	Ahli Materi Dosen	10	50	38	76%
4	Ahli Materi Guru	10	50	43	86%

Rata-rata Persentase Penilaian	84%
Kriteria	Sangat Layak

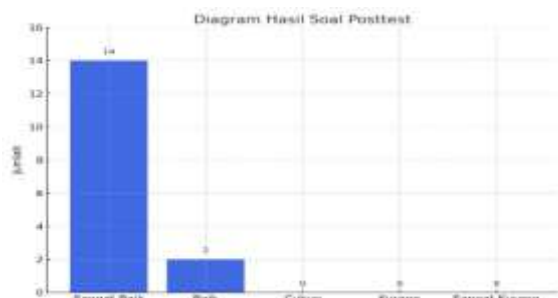
Tabel 4.14 Nilai Rata-rata Total Validitas Tahap 2

N o	Resp onden	Ju mla h Buti r	Skor Maksi mum	Sko r Yan g Did apa t	Perse ntase
1	Ahli Media	10	50	50	100%
2	Ahli Bahasa	10	50	49	98%
3	Ahli Materi Dosen	10	50	47	94%
4	Ahli Materi Guru	10	50	50	100%
Rata-rata Persentase Penilaian					98%
Kriteria					Sangat Layak

Hasil uji coba instrument *posttest*

Uji coba *posttest* dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas produk E-LKPD menggunakan *Wordwall* yang sudah dinyatakan layak oleh 4 validator ahli. Peneliti memberikan 10 soal *posttest* dalam bentuk pilihan ganda untuk menilai pemahaman

peserta didik setelah memanfaatkan produk yang telah peneliti buat. Data skor *posttest* disajikan dalam diagram berikut.



**Gambar 4.3 Diagram Hasil
Post-test**

Penilaian *Posttest* menunjukkan bahwa dari total 16 peserta didik, sebanyak 14 peserta didik berada pada kriteria sangat baik, dan 2 peserta didik berada pada kriteria baik.

**Tabel 4.15 Rekapitulasi Nilai
Pretest dan Posttest**

kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	16	16
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	50	80
Nilai Rata-rata	58,12	91,87
N-Gain	0,82	
N-Gain Score%	82%	

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil pengolahan angket, diperoleh bahwa

rata-rata persentase tanggapan dari peserta didik mencapai 94,5%, menurut kriteria interpretasi data termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berikut disajikan rekapitulasi hasil angket respon peserta didik dan guru terkait LKP elektronik (E-LKPD) menggunakan *Wordwall*.

**Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi
Respon Angket Peserta Didik**

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
ATA	50	50	100%	94,5
ANP	50	50	100%	
BBPA	47	50	94%	
BA	47	50	94%	
CNA	49	50	98%	
DAZ	50	50	100%	
FFA	43	50	86%	
FO	45	50	90%	
KFE	48	50	96%	
KNS	50	50	100%	
KKR	50	50	100%	
LNA	50	50	100%	
MAFP	46	50	92%	
MAP	43	50	86%	
MRR	40	50	80%	
RNI	48	50	96%	

Pembahasan

LKPD elektronik merupakan suatu alat dalam memberikan bantuan terhadap peserta didik melakukan

capaian pembelajaran. LKPD elektronik merupakan lembar yang dikerjakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang berbentuk elektronik. LKPD elektronik dapat digunakan efektif dalam pembelajaran apabila memenuhi kriteria penyajian yang jelas dan mudah dipahami, serta mendorong minat peserta didik dan memfasilitasi perkembangan pemikiran kritis mereka.

Dengan adanya LKPD elektronik menggunakan wordwall, pembelajaran menjadi lebih interaktif, karena di dalam web wordwall memuat gambar, teks dan audio untuk membantu pemahaman peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Web Wordwall merupakan suatu LKPD interaktif yang memanfaatkan LKPD dengan teknologi digital. Peneliti membuat LKPD elektronik memanfaatkan modek ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan, memiliki tujuan memahami kebutuhan atau masalah yang ada di dalam kelas khususnya kelas V SDN Panaragan 3. Sesudah melakukan observasi pembelajaran

dalam kelas, dan wawancara dengan wali kelas V. Ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas belum memanfaatkan teknologi, guru hanya menggunakan LKPD kertas. Oleh sebab itu peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan penggunaan LKPD yang monoton. Karena itu peneliti membuat suatu inovasi baru berupa LKPD elektronik menggunakan wordwall. Untuk membantu dan mengaktifkan peserta didik memahami dan mempermudah proses pembelajaran di kelas. (Triyani et al., 2024)

Tahap kedua menetapkan desain yang disesuaikan dengan tujuan dan capaian pembelajaran mengenai materi Keragaman Budaya Indonesiaku, di mulai dengan mencari materi dan merancang bagian dalam LKPD mengkombinasikan gambar, animasi tulisan dan audio, yang mudah dibaca dan menarik minat peserta didik. LKPD elektronik di desain menggunakan web wordwall, menurut (Aryani et al., 2021) Game edukasi wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan wordwall adalah permainan membenarkan urutan kalimat, kuis gameshow dan lain-lain.

Tahap ketiga yaitu tahap development atau pengembangan. Setelah produk LKPD elektronik selesai di desain dan disusun, produk sebelum diuji coba keefektifan dan kelayakan kepada peserta didik maka selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan tujuan memahami lauknya LKPD elektronik menggunakan wordwall akan pemanfaatan dalam proses belajar. Validator menilai setiap aspek serta memberikan saran dan komentar.

Hasil validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Agung Prajuhana Putra, M.Kom. menilai bahwa LKPD elektronik menggunakan wordwall sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian angket. Total perolehan skor 50 dari maksimal 50, persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil uji coba media didapatkan kritik dan saran tentang mencari tahu bagaimana caranya guru dapat melihat nilai peserta didik secara otomatis, dan mencari tahu apakah wordwall dapat digunakan secara offline. Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh Bapak Roy Efendi, M.Pd. didapati kritik dan saran dalam LKPD elektronik menggunakan

wordwall dengan menambahkan redaksi atas pertanyaan yang ada di LKPD elektronik, total perolehan skor angket uji kelayakan 49 maksimal 50. Persentase 98% yang termasuk kategori sangat layak. Selanjutnya validator oleh dosen ahli materi dilakukan oleh Ibu Mira Mirawati, M.Pd. hasil validasi menunjukkan bahwa produk sangat layak dengan skor 47 dan persentase kelayakan sebesar 94%, adapun kritik dan saran dari dosen ahli materi memahami terlebih dahulu materi ajar dan disusun kembali sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menambahkan variasi fitur yang digunakan. Dan validasi guru ahli materi dilakukan oleh guru kelas V SDN Panaragan 3 Ibu Regiana Puspa Nugraha, S.pd, hasil validasi menunjukkan dalam kategori sangat layak, dengan skor sebesar 50 dan persentase 100%. Dengan kritik dan saran membuat petunjuk pengerjaan, dan menyajikan LKPD dari yang yang sulit ke yang mudah.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk diuji coba keefektifan atau kelayakan. Tahap implementasi dilakukan kepada peserta didik kelas V sebanyak 16 orang. Uji coba dilakukan pada tanggal 19 Mei 2025 di

SDN Panaragan 3. Sebelum menggunakan produk peserta didik diberikan soal pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah mengerjakan soal, peserta didik mencoba menggunakan produk wordwall yang sudah di desain dan divalidasi. Setelah proses pengerjaan LKPD elektronik menggunakan wordwall, peserta didik diberikan soal Posttest dan mengisi angket respon peserta didik. Guru diberikan angket untuk menilai produk LKPD elektronik menggunakan wordwall yang digunakan di kelas. Tujuan pemberian angket untuk mengetahui minat, dan respon guru ataupun peserta didik terhadap produk LKPD elektronik menggunakan wordwall yang dikembangkan. Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest diukur dengan menggunakan rumus N-Gain, dan hasil yang didaot sebesar 82% yang termasuk kategori sangat tinggi, sehingga produk dinyatakan efektif dan membantu peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Tahap terakhir dalam penelitian adalah tahap evaluasi, peserta didik diberikan angket yang yang terdiri dari 10 pernyataan untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil tanggapan guru dan peserta didik, menunjukkan hasil dengan kriteria sangat baik dengan rata rata skor dari peserta didik 94,5%, dan 100% dari guru kelas V SDN Panaragan 3.

Hal ini didukung oleh (Widianti & Sari, 2022), mengembangkan LKPD elektronik menggunakan Maze Chase-Wordwall pada pembelajaran IPA dikelas IV. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan web wordwall. Model yang digunakan dalam penelitian ini juga menggunakan model ADDIE. Perbedaannya antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah materi, template yang digunakan serta kevalidan yang didapatkan oleh parah ahli.

Adapun menurut (Septarini et al., 2024) mengembangkan E-LKPD berbantuan wordwall pada materi Perubahan wujud benda untuk meningkatkan literasi sains peserta didik SD. Persamaan penelitian ini menggunakan metode Research and Developmenti (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini juga menunjukkan implementasi melalui uji coba pembelajaran dengan pre-test dan post-test. Yang membedakan

materi dan hasil yang didapatkan melalui penilaian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan Wordwall memperoleh hasil yang baik berdasarkan validasi dari para ahli serta dari skor N-Gain yang diperoleh melalui penilaian pre-test dan post-test. Dan tanggapan respon peserta didik dan guru yang memperkuat kelayakan dan efektifitas LKPD elektronik ini. Pengembangan E-LKPD menggunakan wordwall bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKPD yang telah dikembangkan sangat pantas dan layak digunakan sebagai Lembar Kerja Peserta Didik dalam kegiatan belajar mengajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba LKPD elektronik (E-LKPD) menggunakan Wordwall pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku kelas V, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan LKPD elektronik menggunakan

Wordwall model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation).

Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan kelas V di SDN Panaragan 3 dengan cara observasi dan wawancara, dengan data yang diperoleh bahwa di kelas tersebut penggunaan LKPD masih monoton hanya menggunakan kertas saja, sehingga peneliti ingin mengembangkan LKPD elektronik menggunakan Wordwall. Tahap kedua peneliti menyiapkan desain yang menarik dan mudah untuk dikerjakan, setelah itu peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk LKPD elektronik menggunakan Wordwall yang berisi materi Keragaman Budaya Indonesiaku dengan disertai gambar, animasi, dan sound. Dengan demikian, produk tersebut dapat menarik minat peserta didik dalam proses belajar. Setelah produk selesai, peneliti melakukan uji validasi oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk yang telah dibuat, kemudian memperbaikinya sehingga menghasilkan produk

akhir yang optimal. Tahap keempat adalah tahap implementasi, peneliti membuat pretest sebelum uji coba produk dan posttest setelah uji coba produk, sehingga memperoleh data skor N-Gain. Tahap terakhir, peneliti melakukan uji coba produk kepada wali kelas V dan 16 peserta didik dengan memberikan angket respon. Berdasarkan hasil validasi dan skor tersebut, diketahui jika E-LKPD menggunakan Wordwall sangat layak diterapkan didalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, karena telah memenuhi standar kelayakan dan keefektifitasan dari segi media, bahasa, materi, skor N-Gain, dan respon angket peserta didik dan guru.

2. LKPD elektronik yang sudah dikategorikan valid menunjukan bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan Wordwall dinyatakan sangat layak. Data dari angket validasi media menunjukkan persentase 100%, ahli bahasa 98%, dosen ahli materi 94%, dan guru ahli materi 100%, yang menunjukkan hasil yang sangat positif. Lalu tanggapan

respon peserta didik 16 orang sangat positif dengan persentase sebesar 94,5% dan respon guru sebesar 100%.

3. Keefektifitasan dapat dilihat dari hasil Pretest dan Posttest yang sudah divalidasi soal oleh guru ahli materi, dan materi yang diberikan sudah diajarkan di sekolah. Skor N-Gain yang di dapat ,yaitu 82%. Dari data tersebut, LKPD elektronik (E-LKPD) pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku memenuhi kriteria Sangat layak dan sangat mendukung keefektivitasan kegiatan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adien Maulidya Vonna, Nisvu Nanda Saputra, H. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E – Lkpd) Berbantuan Liveworksheet. 149–157.
- Alifiyah Salsabila, Dadang Mulyana, C. (2023). Pelita : Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada. 3(2), 42–51.
- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia Di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional Indonesia. 6(1), 996–998.

- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Prosiding Seminar Nasional Sains Flipbook E-Lkpd Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Pythagoras. 2(1), 491–500.
- Arif, N. C. (2021). Pemanfaatan Wordwall Dalam Pembelajaran Blended Learning Pendahuluan Metode. 2, 161–168.
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/Terang.V4i1.1449>
- Budiasih, Y., Abdurrahman, A., Lengkana, D., Hasnunidah, N., & Aini, N. R. (2023). Studi Pendahuluan: Pengembangan E-Lkpd Dalam Upaya Pemahaman Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Al Jahiz: Journal Of Biology Education Research*, 3(2), 158. <https://doi.org/10.32332/Al-Jahiz.V3i2.6929>
- Danaryanti, A., Matematika, P., & Keguruan, F. (2021). Pengembangan Lkpd Elektronik Berbasis Hots Menggunakan Quizizz. 1, 36–43.
- Desy, F., & Kisardi, D. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Sd. 4, 5238–5250.
- Erawati, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Wordwall Maze Chase Dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah. 7, 20301–20308.
- Ersalina, V., Yogica, R., Fajrina, S., & Fifendy, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Elektronik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Materi Sistem Sirkulasi Untuk Peserta Didik Sma Dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran . *Bahan Ajar Dapat Digunakan Secara Mandiri Oleh Peserta Vega Ersal*. 10(Idi), 157–170.
- Guntoro, M., Kurniawan, Z., & Rosalina, M. (2022). Warisan Budaya Dan Pengembangan Seni Kreatif. 4(2), 274–280.
- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas Vii Mts. Guppi Kresnomulyo. 2(3), 303–312.
- Herlina, P., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Berbasis Education For Sustainable Development (Esd) Di Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 504–513.
- Hidayati, L. N., Nurhayati, S., Susatyo, E. B., & Wardani, S. (2022). Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Masalah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Laju Reaksi. 16(2).
- K.S.P. Wahyuni, I. M. C. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir. 5(2), 301–311.
- Lail Jamalul, R. W. (2021). Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya

- Meletarikan Tarian Asli Indonesia. 4(2), 2014–2016.
- Larasati¹, D. P., Romadhona², N. S., Saputra³, M. I., Nabilah⁴, D., Malini, Dona⁵, D. R., Zatalini⁶, S. N., Zakiah⁷, Z., & Elda Ulyanti⁸. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Tingkat Keterampilan Komunikasi Pada Remaja. 1(1), 1–7.
- Latjompoh, M., & Usman, N. F. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah. 2(2), 43–49.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Anggianna Putri Lubis 1 □ , Ishaq Nuriadin 2. 6(4), 6884–6892.
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(4), 481–488.
<https://doi.org/10.18860/Mjpai.V1i4.2710>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. Oikos Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi, Vi(Vol 6 No 2), 189–199.
<https://doi.org/10.23969/Oikos.V6i2.5628>
- Ningrum, P. C. (2024). Pengembangan Lkpd Digital Menggunakan Wordwall Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia. 09(September).
- Nurma, U. (2024). Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Xii Sma Pgri 2 Palembang. 1(5), 429–434.
- Nyoman Temon Astawa, 2022. (2022). Keragaman Budaya Lokal Dalam Pembangunan Karakter Bangsa. 25(1), 92–101.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-Lkpd Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 86–96.
<https://doi.org/10.31004/Cendekia.V5i1.456>
- Raden Rani Nurafriani, Y. M. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis. 09, 404–414.
- Rohmatin. (2023). No Title. 3(1), 79–88.
- Rosyid Khoirulnafian, Upita Ayu Widayanti, I. R. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp). 01(04), 747–750.
- Samongilailai, H. N., & Utomo, A. B. (2024). Strategi Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Modern. 4.
- Santia, I., Handayani, A. D., Hima, L. R., Sulistyono, B. A., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2022). Penyusunan E-Lkpd Berbasis Tpack Oleh Guru Sekolah Dasar Negeri Dermo 2 Kediri. Seminar Nasional Sains, Kesehatan Dan

- Pembelajaran, 617–622.
[Http://Repository.Unpkediri.Ac.Id/9542/%0ahttp://Repository.Unpkediri.Ac.Id/9542/1/84202_0707067003.Pdf](http://Repository.Unpkediri.Ac.Id/9542/%0ahttp://Repository.Unpkediri.Ac.Id/9542/1/84202_0707067003.Pdf)
- Septarini, T. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Wordwall Materi Perubahan Wujud Benda Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sd. 10(3), 983–988.
- Setiyanto, S., & Ilham Fatah Yasin. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di Sma Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang Menggunakan Wordwall. 2(1), 308–316.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., & Sitorus, L. (2024). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd. 6(3), 2562–2572.
- Siti, D. F. A. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Wordwall Pada Materi Mengenal Karakteristik Dan Ciri – Ciri Fisik Lingkungan Rumah Dan Sekolah Di Sekolah Dasar. 09(September).
- Sitohang, T., Dita, E., Simanjuntak, Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Bima Utomo. 2(1).
- Suardana, I. N., & Selamat, K. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Ipa Berbasis Masalah 1,2,3. 11(2), 40–52.
- Sumarto, 2020. (2019). Budaya, Pemahaman Dan Penerapannya. 1(2), 144–159.
- Supriatna, A. R., Siregar, R., & Nurrahma, H. D. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Pada Website Liveworksheets Di Sekolah Dasar. 4(3), 4025–4035.
- Syafitri, R. A., & Tressyalina. (2020). The Importance Of The Student Worksheets Of Electronic (E-Lkpd) Contextual Teaching And Learning (Ctl) In Learning To Write Description Text During Pandemic Covid-19. 485(Icile), 284–287. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201109.048>
- Syahrani, A. W. S. W. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. 5(1), 782–791.
- Sylviana, T. (2022). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Kebutuhan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Materi Bilangan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. 9(4), 581–590.
- Triyani, R., Pamungkas, A. S., Anwar, C., Firdos, H., Matematika, P., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Berdiferensiasi, P. (2024). Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Liveworksheet Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Siswa Smp. 13(1), 34–52.

- Turama, D. (2022). Lkpd Berbasis Majalah Elektronik Dengan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Materi Sistem Reproduksi. 8(1), 98–103. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i1.1654>
- Wahidah, Z., & Habibi, M. W. (2023). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Biologi Pada Materi Animalia Dengan Konteks Ikan Hias Hasil Tangkap Nelayan Di Selat Bali. 09, 67–78.
- Wahyuni, S. E., Nisa, A. F., Widanti, U. R., & Putri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah. 34–45.
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-. 8(2), 617–626.
- Wijayanti, C. M., & Wiyani, N. A. (2024). Manajemen Program Pengenalan Makanan Khas Daerah Sebagai Media Internalisasi Nilai. 7, 1–12.
- Wonopeti, M., Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). Innovative : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning In Primary Education. 1, 552–560.
- Zaidatul, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. 225–235.
- Zein, F. A., & Musyarofah, M. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Interaktif Menggunakan Wizer.Me Pada Pembelajaran Ips. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(1), 57–68. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V5i1.3573>