

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN *WORDWALL* PADA  
SUBTEMA MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA**

*Penelitian Research and Development*

Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kemirimuka 3 Kota  
Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Sisy Zikrina**

037120099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PAKUAN**

**BOGOR**

**2024**

LEMBAR PENGESAHAN

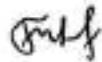
**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WORDWALL PADA  
SUBTEMA MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA**

*Penelitian Research and Development*  
Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kemirimuka 3  
Kota Depok Semester Genap  
Tahun Pelajaran 2023/2024

Sisy Zikrina (037120099)

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Fitri Sili Sundari, M.Pd  
NIK. 1.1012030604

Pembimbing Pendamping,



Fitri Anjaswuri, M.Pd  
NIK. 1.0316026726

Mengetahui,

Dekan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pakuan



Eka Suardi, M.Si  
NIK. 1.0394021205

Kelua Program Studi,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



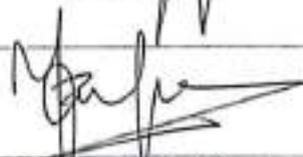
Dr. Elly Sukmahasa, M.Pd  
NIK. 1.0410012510

## BUKTI PENGESAHAN

### TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Kamis, tanggal 11 Juli 2024

Nama : Sisy Zikrina  
NPM : 037120099  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tengan
1.	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
2.	Dr. Tustiyana Windiyani, M.Pd.	
3.	Rukmini Handayani, M.Pd.	

Ketua Program Studi,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd  
NIK. 1.0410012510

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya kelas V SDN Kemirimuka 3 Kota Depok yang saya susun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 1 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Sisy Zikrina

NPM. 037120090

### Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya yaitu:

1. Sisy Zikrina (NPM. 037120099), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Fitri Siti Sundari, M.Pd (NIK, 1.1012030604), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Fitri Anjaswuri, M.Pd (NIK, 1.0316026726) Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Univeritas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 27 Juni 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Sisy Zikrina



2. Fitri Siti Sundari, M.Pd



3. Fitri Anjaswuri, M.Pd



**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

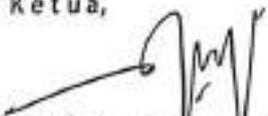
Pada hari ini, Kamis tanggal 11 bulan Juli tahun 2024.  
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Sisy Zikrina  
N P M : 037120099  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WORDWALL PADA  
SUBTEMA MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA

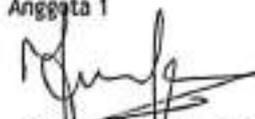
---

**TIM PENGUJI SKRIPSI**

Ketua,

  
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.  
NIK./NIP. 10410012510

Anggota 1

  
Dr. Justiyana Windiyani, M.Pd.  
NIK./NIP. 11213032624

Anggota 2

  
Putri Mimi Mandayani, M.Pd.  
NIK./NIP. 1.0715020646

Mengetahui  
Ka. Prodi,

  
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.  
NIK. 10410012510

---

## ABSTRAK

Sisy Zikrina. 037120099. "E-LKPD Berbantuan *Wordwall* Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya" untuk peserta didik kelas V di SD Negeri Kemirimuka 3. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik dan pada proses validasi serta uji coba e-lkpd yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 85,45%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 90%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 88%, dengan rata-rata hasil 91,15% yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 91,78% dari peserta didik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-lkpd yang dikembangkan sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap subtema manusia dan benda di lingkungannya.

**Kata Kunci:** *E-lkpd, Wordwall, Manusia dan Benda di Lingkungannya*

## **ABSTRACT**

*Sisy Zikrina. 037120099. "Wordwall-Assisted E-LKPD on the Sub-theme of Humans and Objects in Their Environment" for class V students at SD Negeri Kemirimuka 3. This research method uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (analysis, design, development, implementation) development model , evaluation). This research involved 28 students and was in the process of validating and testing the e-LKPD that had been developed. Validation was carried out by three experts, namely media experts, linguists and material experts, with media expert validation results of 85.45%, linguist validation results of 90%, and material expert validation results of 88%, with average results 91.15% is included in the "Very Eligible" criteria. The trial results showed an average score of 91.78% of the students. From these results, it can be concluded that the e-LKPD language developed is very effective and practical for use in measuring students' understanding of the sub-themes of humans and objects in their environment.*

**Keywords:** *E-lkpd, Wordwall, Humans and Objects in Their Environment*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena rahmat serta karunianya penulis dapat melaksanakan penelitian ini di Sekolah Dasar Negeri Kemirimuka 3 Kota Depok dengan baik dan sesuai dengan perencanaan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Wordwall* Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya”. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada panutan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan petunjuk kepada seluruh umat manusia, beserta keluarga, para sahabat dan para pengikutnya. Penelitian ini menggunakan Pendekatan *Research and Development* (R&D) pada peserta didik kelas V yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kemirimuka 3 Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat menempuh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan Bogor yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menyelesaikan Pendidikan di Universitas Pakuan.

2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Fitri Siti Sundari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama yang dengan sabar dan ikhlas dalam memberikan pengarahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Fitri Anjaswuri, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang dengan sabar dan ikhlas dalam memberikan pengarahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Santa, M.Pd. selaku dosen wali PGSD D 2020.
7. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan bimbingan serta pengajaran selama perkuliahan.
8. Seluruh staff Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah bekerja sama dengan pelayanannya sehingga mempermudah penyelesaian skripsi ini.
9. Elliadi, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SDN Kemirimuka 3 yang telah memberikan izin dan membimbing dalam penelitian di lapangan.
10. Narto, S.Pd. selaku Guru SDN Kemirimuka 3 yang telah membantu selama penelitian berlangsung.

11. Kedua Orang Tua tercinta yang telah banyak mencurahkan kasih sayang serta selalu memberikan perhatian melalui doa yang terus mengalir.
12. Teman seperjuangan, saudara, sahabat saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam hal penulisan skripsi ini banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dari para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juli 2024  
Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>BUKTI PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan .....	7
E. Manfaat .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK</b> .....	9
A. Deskripsi Teori .....	9
B. Penelitian Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Produk yang Dihasilkan.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	35
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	44
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	46
E. Teknik Analisis Data.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	58

A. Hasil Pengembangan .....	58
B. Pembahasan .....	88
<b>BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
C. Rekomendasi .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard.....	40
Tabel 3.2 Nama Validator .....	42
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian .....	44
Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan .....	48
Tabel 3.5 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan.....	49
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	51
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	51
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 3.9 Angket Respon Peserta Didik .....	52
Tabel 3.10 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	55
Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	55
Tabel 3.12 Penskoran Pada Angket.....	56
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Kemenarikan .....	57
Tabel 4.1 Wawancara Guru untuk Analisis Kebutuhan .....	59
Tabel 4.2 Rancangan Desain.....	64
Tabel 4.3 Revisi oleh Ahli Media.....	70
Tabel 4.4 Revisi Validasi Pertama E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> oleh Ahli Media .....	71
Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua .....	72
Tabel 4.6 Revisi oleh Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> oleh Ahli Bahasa.....	75
Tabel 4.8 Hasil Validasi Kedua E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> oleh Ahli Bahasa.....	76
Tabel 4.9 Revisi oleh Ahli Materi.....	77
Tabel 4.10 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> oleh Ahli Materi .....	78

Tabel 4.11 Hasil Validasi Kedua E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> oleh Ahli Materi .....	79
Tabel 4.12 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kelayakan .....	81
Tabel 4.13 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> Secara Keseluruhan .....	81
Tabel 4.14 Hasil Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan .....	82
Tabel 4.15 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> secara Keseluruhan .....	83
Tabel 4.16 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase rata-rata .....	83
Tabel 4.17 Rekapitulasi Respon Peserta Didik .....	85
Tabel 4.18 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan .....	102
Lampiran 2 Surat Prapenelitian.....	103
Lampiran 3 Surat Penelitian.....	104
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Media.....	105
Lampiran 5 Surat Izin Validasi Bahasa .....	106
Lampiran 6 Surat Izin Validasi Materi.....	107
Lampiran 7 Produk E-LKPD Berbantuan <i>Wordwall</i> .....	108
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Media Tahap Pertama .....	111
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Media Tahap Kedua .....	112
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Bahasa Tahap Pertama .....	113
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Bahasa Tahap Kedua .....	114
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Materi Tahap Pertama .....	115
Lampiran 13 Lembar Angket Validasi Materi Tahap Kedua .....	116
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Media .....	117
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Bahasa.....	118
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Materi.....	119
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	120
Lampiran 18 Hasil Angket Peserta Didik.....	122
Lampiran 19 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan .....	123
Lampiran 20 Lembar Wawancara .....	124
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	126
Lampiran 22 Riwayat Hidup .....	129

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Diagram Tahapan Metode ADDIE.....	36
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik.....	88



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahan ajar merupakan perangkat penting bagi guru dalam menyampaikan materi karena berfungsi sebagai media untuk mengirim pesan dari guru kepada peserta didik. Keberadaan materi pelajaran dapat membangkitkan pikiran, emosi, minat, dan perhatian peserta didik, yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran mengajar membantu pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas secara efektif. Bahan ajar bisa berupa materi yang tertulis maupun tidak tertulis. Dalam konteks lain, bahan ajar berkaitan dengan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang mempengaruhi motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.

Dalam memperkenalkan materi pembelajaran berbasis teknologi informasi, penting untuk membuat materi yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Tujuan dari pengembangan bahan ajar digital adalah untuk meningkatkan fleksibilitas dalam proses belajar. Materi pembelajaran berbasis teknologi saat ini memanfaatkan elemen visual seperti gambar, video, dan animasi untuk meningkatkan efektivitas dalam penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Penerapan teknologi dalam

pendidikan sangat penting untuk reformasi pendidikan dan peningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

Teknologi pendidikan meliputi penggunaan aplikasi dan perangkat lunak melalui internet, termasuk modifikasi program sekolah baik dari segi strategi maupun pengembangan situs. Keberadaan teknologi pendidikan memungkinkan guru untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran, dan menganggap setiap metode pengajaran sebagai hipotesis yang perlu diuji efektivitasnya. Hal ini memungkinkan guru untuk berkembang lebih baik dalam praktik mengajar mereka.

Berdasarkan pra penelitian melalui observasi dan wawancara dengan guru di SDN Kemirimuka 3 mengemukakan bahwa guru yang sudah pernah membuat LKPD mandiri yaitu 0% yang artinya guru belum pernah membuat LKPD secara mandiri. Kemudian tertariknya minat peserta didik dalam proses pembelajaran sebanyak 25% yang artinya hanya 1 guru yang dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu guru yang sudah mengetahui tentang *website wordwall* yaitu 0% yang artinya guru belum mengetahui tentang *website wordwall*. Guru yang sudah pernah menggunakan LKPD berbasis digital sebelumnya sebanyak 25% yang berarti hanya ada satu guru di SDN Kemirimuka 3 yang telah menggunakan LKPD berbasis digital sebelumnya, dan LKPD yang digunakan guru dalam pembelajaran sudah berbasis digital

sebanyak 0% yang artinya saat ini dalam proses pembelajaran guru belum berbasis digital. Kemudian guru yang membutuhkan LKPD lebih praktis bagi peserta didik sebanyak 100% yang artinya semua guru membutuhkan LKPD yang lebih praktis untuk melaksanakan proses pembelajaran, dan guru yang setuju jika LKPD dilakukan menggunakan media *wordwall* sebanyak 100% yang artinya semua guru setuju jika *wordwall* dijadikan sebagai media untuk LKPD.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini diantaranya, penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2019). "Pengembangan E-LKPD Berbantuan Situs *Wordwall* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 di Kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo" menghasilkan bahwa proses pengembangan produk berupa lembar kerja elektronik berbantu situs *Word Wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo telah dinyatakan valid. Produk ini juga terbukti praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

Selain itu penelitian lain yang mendukung permasalahan ini yaitu penelitian oleh (Widianti & Sari, 2022). "Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-*Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD" menghasilkan bahwa LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan Game Edukasi Maze Chase-*Wordwall* yang dikembangkan telah

memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan kepada peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPA tentang materi sumber energi alternatif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan LKPD tersebut dalam meningkatkan semangat, antusiasme, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.

Pada tingkat Sekolah Dasar, pelaksanaan pembelajaran membutuhkan perangkat pembelajaran penting seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD berperan mendukung proses pembelajaran di kelas dengan menyajikan kumpulan soal berupa pertanyaan dan pilihan jawaban yang terkait dengan materi pelajaran. Penting bagi LKPD yang digunakan di SD untuk menarik dan kreatif agar dapat mempertahankan minat belajar peserta didik. Dengan diterapkannya Kurikulum 2013, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), terutama untuk pembelajaran subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya pada kelas V, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Materi ini sering dianggap sulit dipahami oleh peserta didik, sehingga perlu pendekatan yang lebih menarik dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

LKPD memiliki peran penting sebagai sumber tugas latihan yang mengandung materi pelajaran. Dengan menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara baik, hal itu dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan antusiasme mereka dalam proses

pembelajaran. Hal ini membantu mencegah monotonnya pembelajaran, terutama jika menggunakan E-LKPD berbasis *Wordwall* atau teknologi lainnya yang memperkaya interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

*Wordwall* adalah sebuah platform yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk keperluan mengajar dan menilai kemajuan peserta didik, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Sebaiknya guru memilih Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menarik untuk peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang menggunakan LKPD cetak yang membuat peserta didik kurang antusias dan cenderung bosan. Penggunaan E-LKPD Interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi yang baik karena mudah diakses oleh guru dan peserta didik melalui smartphone, tablet, atau komputer. Dengan ini, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

E-LKPD yang menggunakan *Wordwall* adalah lembar kerja peserta didik yang dirancang secara sistematis sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tujuannya adalah untuk menyediakan peserta didik dengan alat pembelajaran yang mudah digunakan dan membantu mereka dalam mengerjakan berbagai soal. Oleh karena

itu, berdasarkan latar belakang dan penelitian yang relevan, peneliti memilih untuk mengembangkan E-LKPD ini khususnya di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut dalam pembahasan E-LKPD di SDN Kemirimuka 3 Tahun Ajaran 2023/2024.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran di kelas.
2. Peserta didik belum menggunakan E-LKPD pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif.
3. Peserta didik hanya menggunakan buku dan kertas soal-soal saja sebagai sumber belajar.
4. Peserta didik belum dilibatkan dalam mengerjakan E-LKPD sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
5. Peserta didik membutuhkan pembaharuan penggunaan E-LKPD saat pembelajaran.
6. Guru perlu berinovasi dalam menggunakan E-LKPD.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya di kelas V?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbantuan *wordwall* pada pembelajaran untuk peserta didik kelas V?

#### **D. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya di kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbantuan *wordwall* pada pembelajaran untuk peserta didik kelas V.

#### **E. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk meningkatkan wawasan bagi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan E-LKPD dengan bantuan *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta didik**

Dengan adanya pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini dapat mendorong minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD berbantuan *wordwall* dan mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* dapat memperoleh hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian dapat memperluas wawasan pengetahuan dengan mempraktikan berbagai teori.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengembangan E-LKPD**

###### **a. Pengertian E-LKPD**

E-LKPD merupakan perangkat pembelajaran dengan bantuan internet yang disusun secara berurutan dan satuan Pelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik. E-LKPD dapat menampilkan video, suara, gambar, teks, dan soal-soal sebagai komponen-komponen yang mendukung proses pembelajaran interaktif dan multimedia. E-LKPD juga dapat dirancang dan disesuaikan dengan kreatifitas guru (Pamungkas & Fitriyani, 145:2023). Namun menurut Puspita & Dewi, (88:2021) E-LKPD adalah rangkaian kegiatan yang digunakan oleh peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. E-LKPD berfungsi sebagai instruksi kerja bagi peserta didik untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran dalam format elektronik seperti komputer, laptop, smartphone, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Prastika & Masniladevi, (3:2021) E-LKPD adalah lembaran yang berisi petunjuk pelaksanaan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik dalam pembelajaran, dengan mengacu pada kompetensi dasar

melalui penggunaan internet. Tujuan utama dari E-LKPD adalah mempermudah guru dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik. Bagi peserta didik, E-LKPD berfungsi sebagai alat belajar yang memungkinkan mereka untuk aktif serta mengembangkan sikap mandiri dalam proses pembelajaran.

Pengembangan E-LKPD yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat menciptakan proses pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Penggunaan E-LKPD juga memberikan dampak positif bagi peserta didik, karena menyediakan ringkasan materi dari berbagai sumber yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, E-LKPD juga mencakup materi pembelajaran dan latihan soal yang beragam, memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Ketut Sri Puji Wahyuni et al., 303:2021).

E-LKPD yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, peserta didik aktif terlibat dalam aktivitas belajar baik secara afektif maupun psikomotorik dengan bantuan E-LKPD tersebut. Secara aktif, peserta didik mengikuti proses pembelajaran sesuai tahapan yang terdapat dalam E-LKPD. Penggunaan E-LKPD ini

terbukti sangat praktis dalam konteks pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dalam berbagai kegiatan, mulai dari mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, hingga mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok melalui presentasi yang baik (Wahono et al., 833:2022).

#### **b. Fungsi E-LKPD**

E-LKPD dapat diakses dengan mudah melalui PC/laptop maupun smartphone. Isi E-LKPD didukung dengan gambar dan video, serta pertanyaan dalam E-LKPD dapat dijawab langsung oleh peserta didik tanpa perlu mengakses link aktif seperti Google Form atau sejenisnya. Hasil pengerjaan E-LKPD oleh peserta didik, setelah diklik tombol "finish", secara otomatis akan terkirim ke email pendidik (Zahroh & Yuliani, 608:2021). Selain itu menurut Fitriyeni, (2023) Dengan menggunakan LKPD elektronik/digital dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. LKPD ini dapat menjadi bahan ajar yang mendukung pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik.

Menurut Sukorini & Purnomo, (2019) E-LKPD berfungsi sebagai bahan ajar yang mendukung peran pendidik dengan menekankan keaktifan peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, menyediakan tugas untuk

latihan, serta mempermudah proses pembelajaran secara keseluruhan. LKPD membantu guru menyediakan pembelajaran yang aktif bagi peserta didik dan memberikan kemudahan dalam proses belajar. LKPD dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan soal latihan agar dapat mencapai kesimpulan yang lebih terarah. Hal ini mempermudah proses belajar mengajar baik bagi guru maupun peserta didik, karena peserta didik dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara yang terstruktur dan terukur (Fitriani Nur , Masita. 2022:105). Hal ini sebagaimana dipaparkan oleh Azizah et al., (2023) mengatakan bahwa Fungsi dari E-LKPD antara lain memungkinkan guru untuk mendistribusikan lembar kerja peserta didik secara elektronik menggunakan perangkat seperti smartphone, laptop, atau PC. Selain itu, dengan menggunakan LKPD elektronik, guru dapat membuat tampilan yang lebih menarik karena banyak fitur yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan daya tarik dan interaktifitas pembelajaran.

### **c. Kelebihan E-LKPD**

Menurut Julian & Suparman, (2019) E-LKPD memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal darimana saja, kemudian peserta didik dapat menggunakan

smartphone mereka dalam pembelajaran, selain itu peserta didik dapat mengenal metode pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu menurut Rahayu et al., (2021) E-LKPD memiliki kelebihan yaitu desain E-LKPD terdapat video, gambar, serta perpaduan warna-warna background yang tidak membuat peserta didik menjadi bosan.

Penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan motivasi serta menarik peserta didik untuk selalu bersemangat dalam belajar. Pembelajaran yang menerapkan E-LKPD sebagai bahan ajar dipandang mampu untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik. Hal ini sebagaimana dipaparkan oleh Jamilah, (2021), dan Zahroh & Yuliani, (2021) mengatakan bahwa kelebihan penggunaan E-LKPD pada saat pembelajaran dinyatakan praktis dan efektif dalam melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Masruhah et al., (2022) E-LKPD memiliki kelebihan dibandingkan LKPD berbentuk cetak. Kelebihan dari E-LKPD adalah mudah dan praktis untuk digunakan. Selain itu, guru juga dapat menambahkan audio, video, link dan bermacam-macam jenis soal mulai dari isian singkat, pilihan ganda, dan lain-lain.

#### **d. Kekurangan E-LKPD**

Koneksi internet menjadi bagian terpenting dalam mengakses perangkat pembelajaran elektronik seperti E-LKPD karena apabila koneksi internet tidak tersedia maka E-LKPD tidak bisa diakses atau digunakan. Dengan demikian dalam hal ini kualitas koneksi internet menjadi faktor utama yang menjadikan kekurangan dalam menggunakan E-LKPD. E-LKPD tidak dapat digunakan apabila koneksi internet tidak tersedia, selain itu hal tersebut dapat menyebabkan data hilang akibat kesalahan system. E-LKPD akan mudah digunakan apabila kita memiliki kemampuan IT yang memadai karena jika belum akan sedikit kesulitan dalam menggunakannya. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Sari et al., (2017), Safitri et al., (2022), Rahayu et al., (2021), Jamilah, (2021), bahwa kekurangan penggunaan E-LKPD ialah terdapat pada koneksi internet yang apabila tidak memadai maka E-LKPD tidak dapat diakses dan memungkinkan data hilang akibat kesalahan system. Selain itu diperlukannya kemampuan IT yang memadai karena bagi yang belum memiliki kemampuan IT akan sedikit kesulitan saat menggunakan LKPD ini.

Kekurangan penggunaan E-LKPD selain memerlukan kuota dan jaringan internet juga dapat mengurangi interaksi

antara guru dengan peserta didik, yang apabila ketika peserta didik memiliki motivasi belajarnya rendah cenderung gagal. Hal ini sebagaimana dikemukakan Sobri et al., (2023) bahwa kekurangan penggunaan E-LKPD yaitu dapat membuat interaksi antara guru dengan peserta didik cenderung berkurang dan ketika mendapat peserta didik yang motivasi belajarnya rendah cenderung gagal. Selain itu, dalam penggunaannya tentu memerlukan kuota dan jaringan internet terlebih tidak semua tempat tersedia fasilitas internet sehingga hal ini menjadi suatu hantaman dalam mengaksesnya.

#### **e. Langkah-langkah Menyusun E-LKPD**

Terdapat langkah-langkah penyusunan E-LKPD diantaranya yaitu menganalisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan LKPD, menentukan judul LKPD, merumuskan kompetensi dasar (KD), menentukan alat penilaian, menyusun struktur LKPD (Rahmawati & Wulandari, 2020). Diperkuat Kembali oleh W.P. Putra et al., (2023) Langkah-langkah teknis penyusunan E-LKPD secara umum adalah menentukan tujuan dimulai dengan menganalisis dengan mengenali peserta didik. Kemudian dapat diperoleh peta kompetensi yang akan dicapai, baik kompetensi umum maupun khusus. Kemudian mengumpulkan materi dengan menentukan materi yang akan dimuat dan disesuaikan dengan tujuan yang akan

dikerjakan peserta didik, menyusun elemen-elemen atau unsur pokok E-LKPD meliputi materi, tugas, dan Latihan, membuat E-LKPD dengan mendesain E-LKPD sesuai dengan kebutuhan, cek dan penyempurnaan E-LKPD agar tidak terdapat kesalahan pada isinya.

Hal tersebut didukung oleh Mulyani, (2019), Prasetya Subakti et al., (2021) dan Mahardika et al., (2022) Langkah-langkah pengembangan E-LKPD yaitu analisis kurikulum, kemudian dibuat peta kebutuhan E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, menetapkan judul E-LKPD. Kompetensi dasar, materi Pelajaran, dan pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum digunakan untuk menetapkan judul E-LKPD, menulis E-LKPD. Proses penulisan meliputi kegiatan merumuskan keterampilan dasar yang harus dipelajari sesuai acuan kurikulum.

Dalam teori yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disintesis bahwa E-LKPD merupakan media pembelajaran elektronik yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara mandiri dan dapat menjalankan suatu tugas dimana saja dan kapan saja. E-LKPD ini dapat diakses menggunakan smartphone, komputer, laptop. Di dalam E-LKPD peserta didik dapat

memuat soal dalam bentuk suara, gambar, video sehingga akan menarik minat belajar.

## **2. *Wordwall***

### **a. Pengertian *Wordwall***

*Wordwall* merupakan aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone (Purnamasari et al., 2020). Selain itu Olisna et al., (2022) berpendapat bahwa *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Saputri et al., (2023) aplikasi *wordwall* merupakan salah satu media, sumber belajar, sekaligus alat untuk menilai proses pembelajaran peserta didik yang menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik. Aplikasi *wordwall* ini mudah diakses oleh peserta didik melalui handphone, laptop, dan komputer yang dilengkapi dengan soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan terdapat gambar pendukung agar peserta didik lebih memahami soal yang akan dikerjakan serta tampilannya menarik dan interaktif serta terdapat jawaban yang dapat diketahui hasilnya.

Sebagai platform game edukasi, *wordwall* menyediakan layanan pengembangan media penilaian pembelajaran gratis untuk para pendidik. Untuk menggunakan *wordwall*, guru harus membuat akun terlebih dahulu kemudian diberikan akses ke layanan *wordwall*. Untuk menghindari kebosanan, penggunaan game edukasi seperti *wordwall* juga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sebagai platform game edukasi, *wordwall* menyediakan layanan pengembangan media penilaian pembelajaran gratis bagi para guru. Permainan yang ditawarkan *wordwall* cukup beragam mulai dari permainan benar/salah, memilih kata, puzzle, labirin, dan lain-lain (Faatin & Rusnilawati, 2022).

Pendapat tersebut didukung oleh Amril et al., (2023) yang menyatakan bahwa solusi untuk menumbuhkan semangat peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif seperti *wordwall* yang memuat sebuah fitur animasi, quis yang dikombinasikan. Dengan adanya *wordwall* ini peserta didik lebih semangat dan mudah memahami pembelajaran yang disukai oleh peserta didik karena dengan game ini peserta didik bisa belajar sambil bermain sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang menyenangkan. *Wordwall* ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mencoba hal yang baru pada kegiatan sehari harinya.

**b. Fitur-fitur *Wordwall***

*Wordwall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai alat media dalam pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Minarta & Pamungkas, (2022) Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi peserta didik karena pilihan permainannya yang sangat beragam seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasang kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya. Dalam salah satu fitur *Wordwall* yang bernama Gameshow Quiz, terdapat tampilan yang menunjukkan leaderboard atau papan peringkat yang menunjukkan peringkat tiga teratas. Hal tersebut dapat menjadi memicu peserta didik untuk belajar karena

peserta didik yang nilainya muncul di papan score akan merasa bangga karena namanya tercantum dalam peringkat teratas, sedangkan peserta didik yang namanya belum muncul akan merasabahaya ia harus menduduki peringkat atas.

Sedangkan menurut Aryani et al., (2021) fitur-fitur yang dimiliki oleh *wordwall* salah satunya ialah pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah games selesai dimainkan. Dijelaskan pula bagaimana menampilkan fitur papan ranking yang akan meranking skor dan waktunya. Selain itu menurut Marhaeni et al., (2023) game edukasi *wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan fitur kuis interaktif, memasangkan pasangan, acak kata dan anagram. Selain itu, fitur yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan *wordwall* adalah permainan pencocokan, kuis, membuat kotak, membenarkan urutan kalimat, kartu lampu kilat, roda acak, pengurutan grup, mencari kata yang hilang, kuis gameshow, teka-teki silang, dan lain-lain.

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya seperti quiz, random cards, crossword, dan masih banyak fitur lainnya. Hal tersebut berhasil untuk menarik perhatian peserta didik. Media *wordwall* menjadikan suasana kelas

lebih hidup. Strategi ini menerapkan kegiatan yang membuat gairah peserta didik akan pembelajaran meningkat dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Faizah & Kamal, 2024).

Pendapat diperkuat oleh Mujahidin et al., (2021) yang menyatakan bahwa *wordwall* menyediakan 18 fitur atau template yang dapat digunakan, mulai dari kuis, anagram, hingga pencarian kata. Oleh sebab itu aplikasi *wordwall* ini akan sangat menarik jika diterapkan pada pembelajaran dan akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Fitur-fitur tersebut yaitu sebagai berikut :

- 1) Fitur Match Up (Sesuai), yaitu game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
- 2) Fitur Open the Box (Buka kotak itu), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
- 3) Fitur Random Cards (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
- 4) Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.

- 5) Fitur Labelled Diagram (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
- 6) Fitur Categorize (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
- 7) Fitur Quiz (Kuis), yaitu game pilihan ganda.
- 8) Fitur Find the Match (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
- 9) Fitur Matching Pairs (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 10) Fitur Missing Word (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- 11) Fitur Wordsearch (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
- 12) Fitur Rank Order (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
- 13) Fitur Random Wheel (Roda acak), yaitu permainan memutar bola

- 14) Fitur Group Sort (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- 15) Fitur Unjumble (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) Fitur Gameshow Quiz (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.
- 17) Fitur Maze Chase (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
- 18) Fitur Airplane (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

**c. Kelebihan *Wordwall***

Kelebihan dari *wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat peserta didik berkreaitivitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana (Susanto & Nisa, 2022). Selain itu menurut

Widianti & Sari, (2022) berpendapat bahwa *wordwall* memiliki kelebihan mudah diakses dengan tampilan yang menarik, bisa dikerjakan berulang kali, dapat di akses dimana saja, bentuk inovasi dari soal LKPD dimasa perkembangan teknologi dan internet pada abad 21 serta bisa menaikkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, semangat, antusias dan motivasi belajar peserta didik.

Adapun kelebihan lain dari *wordwall* yaitu fitur soal beragam bentuk yang menarik seperti permainan sehingga akan menarik minat peserta didik, dapat memberikan batasan waktu sehingga kesan permainan semakin berasa, peserta didik dan guru dapat melihat skor yang diperoleh, terdapat fitur perankingan sehingga peserta didik akan semakin tertantang untuk mengerjakannya, diakhir permainan peserta didik dapat melihat jawabannya baik yang benar maupun salah (Latifah & Damayanti, 2022). Selain itu P. M. Sari & Yarza, (2021) juga berpendapat bahwa kelebihan dari aplikasi ini yaitu mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang

sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan peserta didik yang terkendala jaringan.

Pendapat Jauhar et al., (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran *wordwall* ini memiliki beberapa faktor pendukung dalam penerapannya, seperti bentuk game nya yang bervariasi, tidak monoton pada satu jenis game, medianya bisa digunakan belajar sambil bermain, dan memahami materinya jadi lebih mudah. Menggunakannya pun pada media berbasis teknologi yang membuat peserta didik lebih bersemangat mengerjakan tugas jika dibandingkan dengan metode menulis. Sebagian besar subjek juga menyukai pemberian tugas dengan bentuk game karena tidak capek menulis. Dengan metode game, mengerjakan tugas tidak capek lagi harus menulis, bahkan dikatakan juga bahwa belajarnya lebih fokus. Selain itu ternyata pembuatan media pembelajaran *wordwall* ini tidak memerlukan biaya yang tinggi, hanya bermodalkan kuota dan jaringan yang bagus kita sudah bisa membuat media pembelajaran yang interaktif. Media ini juga bisa dilaksanakan secara online maupun offline. Hal ini menunjukkan adanya gambaran positif ketika menggunakan media pembelajaran ini.

#### **d. Kelemahan *Wordwall***

Adapun kelemahan dari *wordwall* menurut Elyas Putri dalam Susanto & Nisa, (2022) yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya peserta didik maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan peserta didik, dan jika menggunakan aplikasi *wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana. (Latifah & Damayanti, 2022) berpendapat bahwa kelemahan *wordwall* yaitu dibutuhkan jaringan internet yang bagus, jika tidak maka akan mempengaruhi kecepatan jawaban yang dipilih, ada template yang berbayar sehingga jika ingin menggunakan template yang berbayar maka harus membayar terlebih dahulu.

Sedangkan Imanulhaq & Pratowo, (2022) berpendapat bahwa kelemahan dari *wordwall* yaitu, (1) Penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, dimana dalam pengerjaan kuis peserta didik bisa saja dibantu oleh orang disekitarnya. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan adanya mode timer, dimana dalam pengerjaan kuis ini dapat dimunculkan fitur batas waktu. sehingga anak akan tidak sempat untuk bertanya-tanya. (2) Jenis dan ukuran huruf pada edugame *wordwall* tidak diubah. (3) Bahasa yang digunakan dalam edugame *wordwall* yaitu bahasa Inggris,

maka guru sebaiknya menjelaskan terlebih dahulu cara bermainnya dan memberi tahu arti kata-kata dalam game ini.

(4) Beberapa jenis kuis dalam *wordwall* ini ada yang berbayar.

Diperkuat oleh pendapat Zalillah & Alfurqan, (2022) kelemahan dari *wordwall* adalah pertama font size pada *wordwall* tidak bisa digunakan untuk mengatur ukuran besar atau kecilnya tulisan, kedua rentang terjadi kecurangan, dan ketiga ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *wordwall* akan terganggu.

Sedangkan Jauhar et al., (2022) berpendapat bahwa *wordwall* ini tampilannya yang tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pembuat soal, font pada soal tidak bisa diperbesar ataupun diperkecil, harus menggunakan jaringan internet yang stabil.

#### **e. Langkah Penyusunan E-LKPD Menggunakan *Wordwall***

Dalam membuat LKPD pada *wordwall* dapat dilakukan dengan beberapa cara, sebagaimana dikemukakan sun'iyah dalam Faizah & Kamal, (2024) menyatakan bahwa guru perlu memilih fitur yang akan digunakan untuk membuat soal baru kemudian masukkan materi soal yang akan dibuat tersebut. Guru juga dapat mengatur durasi waktu yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan soal dan kemampuan dari peserta didik itu sendiri. Setelah itu, guru juga dapat mengganti fitur yang

sudah dibuatnya ke fitur lain yang diinginkan dengan mengklik satu tombol. Misalnya jika soal sudah dibuat dalam bentuk fitur crossword (teka-teki silang), maka bentuk tersebut dapat diubah ke bentuk fitur yang lain yaitu find the match (mencari padanan). Gandasari & Pramudiani memaparkan langkah selanjutnya yaitu untuk dapat mengakses permainan ini, peserta didik akan diberi link oleh guru dan setelah peserta didik masuk, guru akan memulai sekaligus memperhatikan jalannya permainan. Setelah itu, peserta didik dapat mengetahui kebenaran dari jawaban yang telah dipilih dengan klik show answer dan bisa melihat langsung hasil yang diperoleh beserta dengan peringkatnya dengan klik leaderboard atau papan peringkat. Dengan langkah-langkah yang cukup mudah untuk dipahami dan diikuti sehingga banyak orang yang tertarik untuk mencobanya. Aplikasi ini cocok untuk menghadirkan pembelajaran melalui permainan.

Dalam teori yang dikemukakan para ahli, dapat disintesisikan bahwa *wordwall* merupakan web aplikasi yang berisi game berbasis kuis edukatif dan interaktif yang menarik. Aplikasi ini dapat menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang mengasyikkan bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan

peringkat materi. Aplikasi *wordwall* ini mudah diakses oleh peserta didik melalui handphone, laptop, dan komputer yang dilengkapi dengan soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

**f. Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya**

Pada tematik di sekolah dasar kelas V Tema 9 Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya Pembelajaran 1 terdiri dari Bahasa Indonesia dan IPA. Tujuan pembelajaran yang ada dalam Tema 9 Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya Pembelajaran 1 adalah sebagai berikut :

- a. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan, peserta didik dapat menyebutkan isi teks paparan iklan media cetak secara lisan dengan percaya diri.
- b. Dengan kegiatan membaca materi mengenai iklan, peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian, tujuan, ciri-ciri, dan bentuk-bentuk iklan.
- c. Dengan kegiatan membaca dan mengamati gambar tentang iklan dalam media cetak, peserta didik dapat menyebutkan tujuan iklan, bentuk iklan, dan kesimpulan isi teks paparan iklan dalam media cetak dengan benar.
- d. Dengan kegiatan mengerjakan latihan mengenai zat tunggal, peserta didik dapat mengelompokkan benda-benda ke dalam unsur atau senyawa dengan tepat.

## B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Musyarifah, 2023) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Untuk Eksplorasi Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Berbantuan Game Edukasi *WordWall* Pada Materi Limas” dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan game edukasi *wordwall* layak digunakan karena dapat membantu peserta didik untuk mengeksplor kemampuan representasi matematisnya. Selain itu dalam uji kelayakan dari validator ahli materi, produk E-LKPD ini memperoleh skor (93%) dan dari validator ahli media I dan ahli media II memperoleh skor (87%) yang artinya produk memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Game Edukasi *wordwall* yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2019) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantu Situs *Wordwall* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 di Kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo” dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil validasi ahli bahasa e-lkpd berbantu situs *wordwall* yang dilakukan validator dengan

hasil (93%) yang di kategorikan sangat valid, dari hasil validasi ahli materi dengan hasil (80%) yang di kategorikan sangat valid, sedangkan hasil dari validasi ahli media dengan hasil (100%) yang di kategorikan sangat valid. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbantu situs *wordwall* dinyatakan praktis di gunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan peserta didik.

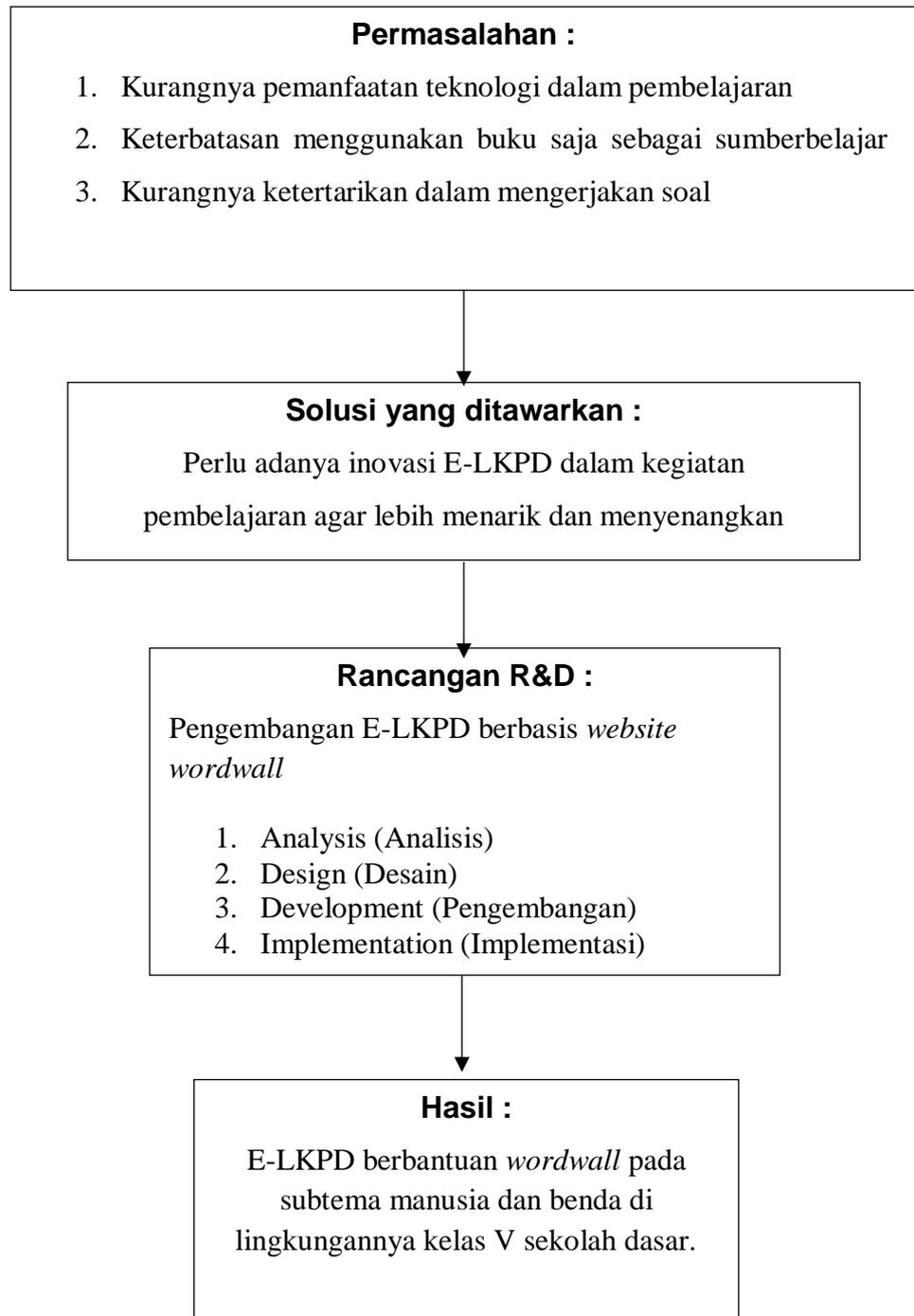
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Widianti & Sari, 2022) dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD” dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa hasil validasi dari ahli materi didapat persentase 74% 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. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan 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.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mencapai taraf luar biasa dan semakin meningkat lebih pesat. Salah satu perubahan yang berpengaruh salah satunya pada bidang Pendidikan. Perkembangan teknologi belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh sekolah dalam pembelajaran. Beberapa sekolah masih mengandalkan kertas soal sederhana dengan menggunakan bahan baku kertas yang digunakan sebagai LKPD dalam pembelajaran dikelas. Hal ini kurang efektif dilakukan karena terlalu membosankan, peserta didik membutuhkan kreatifitas dan inovasi yang menarik dalam pembelajaran.

Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah E-LKPD yang praktis dan menarik yang mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satunya E-LKPD yang menarik adalah berbasis website.

Berikut gambar kerangka berpikir :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Produk yang Akan Dihasilkan**

Produk E-LKPD yang akan dihasilkan tidak berbeda jauh dengan LKPD cetak, yang membedakan ada pada sentuhan animasi dan gambar yang menarik perhatian peserta didik. Tujuannya agar peserta didik lebih tertarik dalam mengerjakan lembar kerja dan tidak mudah bosan. Pada penelitian ini materi yang dipilih berdasarkan analisis kurikulum, pada tahap ini peneliti menentukan materi yang akan dimuat dalam E-LKPD serta merancang produk dengan memanfaatkan fitur yang ada dalam *website wordwall*.

Dapat disintesis bahwa materi tersebut yang termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA membahas tentang iklan dan zat tunggal.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

##### 1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Okpatrioka, (2023) penelitian pengembangan merupakan proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Melalui penelitian masalah Pendidikan dapat dicarikan solusinya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan Pendidikan yang lebih inovatif.

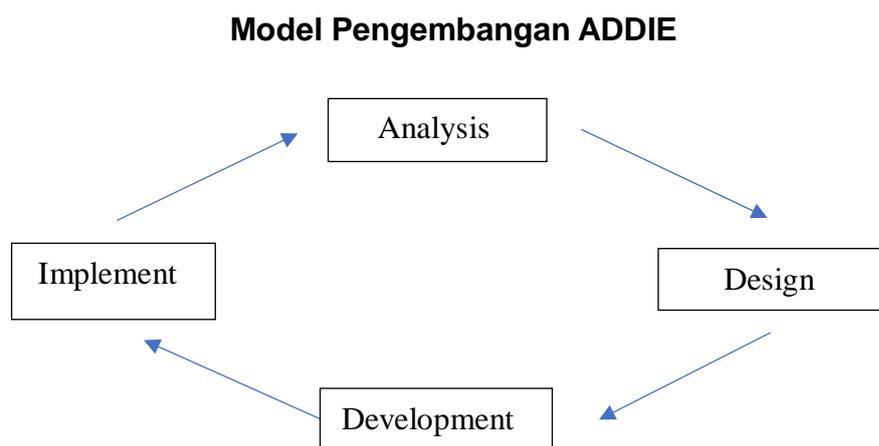
Penelitian pengembangan dalam bidang Pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran, bahan ajar, soal, teknik evaluasi dalam pembelajaran. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD berbantuan *wordwall* pada pembelajaran Tema 9 Subtema 1 Manusia dan Benda di Lingkungannya Kelas V.

Dalam produk pengembangan ini memerlukan pengembangan yang sesuai dengan tujuan pengembangan

yang dilakukan sehingga tahapan serta Langkah-langkah pengembangan menjadi terarah dan sistematis. Pengembangan E-LKPD ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*). Model ini dapat digunakan berbagai macam bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, serta strategi pembelajaran.

## 2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*). Dalam penelitian ini hanya menggunakan sampai tahap Implementasi (*Implementation*) karena untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan E-LKPD berbantuan *wordwall* tahapan-tahapan pengembangan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini :



**Gambar 3.1 Diagram Tahapan Model ADDIE**

**(Erviana & Muslimah, 2019)**

#### 1) Analisis (Analyse)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis proses penerapan yang dilakukan melalui observasi lapangan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Khususnya melakukan analisis terhadap proses E-LKPD dalam pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik.

#### 2) Desain (Design)

Pada tahapan desain ini peneliti akan membuat rancangan produk apa yang dikembangkan, menyusun materi yang akan dimasukkan kedalam E-LKPD, dan membuat konsep untuk media *wordwall* yang akan dihasilkan.

#### 3) Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan beberapa hal ini akan dilakukan untuk merealisasikan produk yang akan dikembangkan, mulai dari mengembangkan bentuk dan tampilan *wordwall*, kemudian melakukan validasi kepada para ahli, dan melakukan perbaikan terhadap saran dan masukan untuk produk yang telah dikembangkan sehingga produk pengembangan sesuai yang diharapkan.

#### 4) Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran atau produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan menerapkan

produk yang sudah dibuat kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian untuk melihat tanggapan dan respon terhadap E- LKPD menggunakan *wordwall* tersebut.

#### 5) Evaluasi (Evaluation)

Tahapan terakhir dari model ADDIE yaitu evaluasi. Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran atau produk yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap ini peneliti akan melakukan evaluasi dari produk yang telah dihasilkan melalui observasi dan kusioner untuk mengetahui produk tersebut layak atau tidak untuk diaplikasikan dalam sebuah pembelajaran.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan E-LKPD menggunakan *wordwall* ini terdiri atas beberapa tahapan dengan menggunakan model ADDIE seperti analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahapan tersebut digunakan sebagai berikut :

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pertama dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara mengenai identifikasi masalah yang muncul pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kemirimuka 3 Kota Depok. Pada tahap observasi dan

wawancara di sekolah ditemukan kebutuhan dalam penggunaan E-LKPD khususnya dikelas V SD. Dalam sekolah guru masih menggunakan LKPD berupa kertas saja. Hal ini dirasa kurang cukup untuk memberikan pemahaman dan ketertarikan kepada peserta didik dalam mengerjakan LKPD.

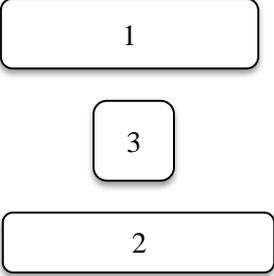
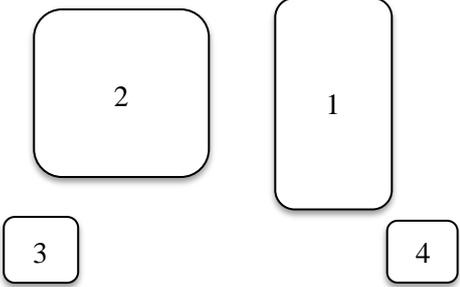
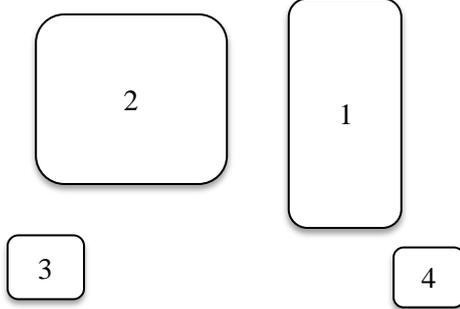
Berdasarkan fakta dilapangan ditemukan permasalahan dalam pembelajaran khususnya dalam penggunaan LKPD, sehingga permasalahan tersebut nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan suatu tujuan peneliti yang akan dikembnagkan. Maka perlu adanya pengembangan LKPD yang interaktif dan menarik yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi berbentuk E-LKPD dengan menggunakan *wordwall*.

b. Tahap Perancangan (Desain)

Pada tahap perancangan ini peneliti bertujuan merancang produk yang akan dikembangkan berupa E-LKPD menggunakan *wordwall* yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran serta pemilihan konsep atau format dalam menyusun LKPD menggunakan *wordwall*. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, kemudian disesuaikan dengan fitur yang ada pada *wordwall* dan dirancang dengan semenarik mungkin. Terbentuknya rancangan desain dapat

dilihat melalui storyboard, rancangan desain yang dibuat dapat diilustrasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Storyboard**

Desain	Deskripsi
	<p>Tampilan awal dalam E-LKPD yang berisikan diantaranya yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul materi</li> <li>2. Intruksi penggunaan</li> <li>3. Logo start</li> </ol>
	<p>Tampilan yang berisikan diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soal</li> <li>2. Pilihan jawaban</li> <li>3. Icon home</li> <li>4. Untuk backsound</li> </ol>
	<p>Tampilan yang berisikan diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soal</li> <li>2. pilihan jawaban</li> <li>3. Icon home</li> <li>4. Untuk backsound</li> </ol>

### c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan dimulai dengan mencari dan mengumpulkan sumber referensi, menyusun materi berdasarkan KD, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Kemudian mencari gambar yang akan dimasukkan kedalam soal sebagai penunjang dalam pengembangan evaluasi pembelajaran. Rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan proses uji validasi produk yang meliputi validitas media, validitas bahasa, dan validitas materi. Hasil dari validasi ini kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan produk untuk menjadikan produk lebih layak untuk digunakan, sehingga setelah mendapatkan hasil validasi produk pengembangan yang baik atau layak maka dilakukan uji coba kepada peserta didik. Adapun penjelasan mengenai para ahli yaitu sebagai berikut :

#### 1) Ahli Media

Untuk meninjau kebenaran standar yang diterapkan pada penyusunan E-LKPD. Ahli media dalam pengembangan ini adalah seorang yang ahli dalam bidang ilmu komputer. Ahli media ini berfungsi untuk memberikan penilaian, komentar

dan saran secara umum terkait desain tampilan, fitur, dan desain isi pada LKPD yang dikembangkan.

2) Ahli Bahasa

Untuk mengkaji kaidah penulisan dan tata bahasa yang digunakan. Ahli bahasa dalam pengembangan ini merupakan seorang yang ahli di bidang bahasa. Ahli bahasa tersebut memberikan kritik dan saran secara umum terhadap tata bahasa yang ada pada E-LKPD.

3) Ahli Materi

Ahli materi yang dipilih merupakan seorang sarjana pendidikan yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan sekolah dasar. Ahli materi ini berfungsi untuk menguji kelayakan materi produk, dari mulai memberikan penilaian, komentar, dan saran secara umum terkait isi soal materi pada LKPD yang dikembangkan.

Adapun validator dalam pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Nama Validator**

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	Aries Maesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Siti Chodijah, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan

3.	Nurlinda Safitri, M.Pd	Ahli Materi	Universitas Pakuan
----	---------------------------	-------------	--------------------

d. Implementasi

Setelah proses validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, produk pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* diimplementasikan atau di uji cobakan pada proses pembelajaran pada peserta didik kelas V SDNKemirimuka 3 untuk mengetahui secara pasti respon guru dan peserta didik terhadap LKPD menggunakan *wordwall*.

e. Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD menggunakan *wordwall* dari hasil validasi respon peserta didik, yang telah dikembangkan dengan pemberian angket terkait E- LKPD menggunakan *wordwall* yang telah digunakan. Hasil angket yang sudah di isi oleh peserta didik dan guru akan digunakan sebagai bahan masukan atau perbaikan untuk kedepannya. Apabila respon peserta didik sudah menunjukkan hasil yang baik dan menarik maka E-LKPD menggunakan *wordwall* ini telah selesai dikembangkan.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Pengembangan E-LKPD pembelajaran Tema 9 Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya dilakukan dikelas V A Sekolah Dasar Negeri Kemirimuka 3. Peneliti memilih tempat pengembangan ini karena sekolah tersebut memiliki permasalahan pada LKPD yang kurang bervariasi sehingga dijadikan penelitian dan pengembangan.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan November 2023 – Juni 2024. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhidung dari observasi pendahuluan sampai dengan penyusunan skripsi.

**Tabel 3.3 Jadwal Penelitian**

No	kegiatan	Bulan (2023)		Bulan (2024)							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	
1.	Pembuatan proposal	■									
2.	Seminar proposal		■								
3.	Bimbingan skripsi			■	■	■					
4.	Penyusunan E-LKPD						■				
5.	Validasi ahli							■			
6.	Uji coba produk							■			

7.	Pengolahan data										
8.	Finalisasi skripsi										
9.	Sidang skripsi										

## C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

### 1. Populasi

Menurut Dr. Garaika, Darmanah (2019:48). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik kelas V SDN Kemirimuka 3 Kota Depok.

### 2. Sampel

Menurut Dr. Garaika, Darmanah (2019:48). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena mempunyai keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang mewakili. Sampel penelitian ini yakni peserta didik yang berasal dari kelas V A yang berjumlah 28 orang peserta didik. Teknik yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik *Purposive Sampling* dengan mempertimbangkan kriteria tertentu dengan sampel. Kriteria yang akan dijadikan sampel penelitian yaitu peserta didik yang kurang memiliki minat dalam mengerjakan LKPD.

### **3. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dari pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V A SDN Kemirimuka 3 sebagai responden untuk mengetahui kelayakan peserta didik dalam penggunaan E-LKPD yang sedang dikembangkan oleh peneliti dan Teknik yang digunakan *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu.

## **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk penilaian validasi ahli dan respon peserta didik terkait produk yang dikembangkan. Sedangkan observasi dan wawancara digunakan di tahap analisis kebutuhan.

#### **a. Observasi dan Wawancara**

Observasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dan mencatat suatu keadaan yang sedang di observasi. Dalam penelitian ini Teknik observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan E-LKPD yang digunakan oleh peserta didik kelas V SDN Kemirimuka

3 pada proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data seperti sumber belajar yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Tujuan dilakukannya kegiatan ini untuk mengetahui penggunaan bahan ajar di dalam pembelajaran dan memberikan solusi yang tepat yaitu dengan melalui perencanaan E-LKPD yang sesuai dengan persoalan di lapangan.

**b. Angket**

Instrumen pemberian angket hal ini digunakan untuk mengevaluasi para ahli dan tanggapan peserta didik. Kuisisioner dibuat dan diimplementasikan untuk mengumpulkan data dari ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi (guru) serta untuk menemukan jawaban peserta didik terhadap produk yang diterapkan.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui dan bukti bahwa pelaksanaan proses penelitian ini benar adanya dan sudah dilakukan peneliti.

**2. Instrument Penelitian**

Instrument penelitian pada pengembangan E-LKPD ini yang digunakan untuk mengumpulkan data pada produk E-LKPD dengan *website wordwall* adalah sebagai berikut :

### a. Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk pengamatan kepada peserta didik saat pembelajaran untuk mengetahui persoalan yang terjadi didalam kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

**Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan**

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Bapak/Ibu sudah pernah membuat LKPD mandiri		
2.	LKPD yang Bapak/Ibu gunakan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran		
3.	Bapak/Ibu mengetahui tentang website yang bernama <i>wordwall</i>		
4.	Bapak/Ibu pernah menggunakan LKPD berbasis digital sebelumnya		
5.	LKPD yang digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran sudah berbasis digital		
6.	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang lebih praktis bagi peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran		
7.	Bapak/Ibu setuju jika LKPD dilakukan menggunakan media <i>Wordwall</i>		

### b. Daftar Pertanyaan Wawancara

Hasil dari wawancara merupakan analisis kebutuhan untuk mengetahui proses pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar tersebut. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas V A SDN Kemirimuka 3 untuk menggali informasi

yang diperlukan dalam proses pengembangan E-LKPD dengan *website wordwall* saat awal observasi.

**Tabel 3.5 Instrumen Wawancara Analisis**

**Kebutuhan**

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah penggunaan LKPD khususnya pada kelas V selama pembelajaran sudah menggunakan LKPD yang bervariasi?	
2.	LKPD apa saja yang bapak digunakan dalam pembelajaran ?	
3.	Apakah LKPD yang bapak gunakan selama ini terdapat kelemahan? Apa saja kelemahannya?	
4.	Apakah instrumen LKPD yang bapak gunakan dapat menarik minat peserta didik dalam mengerjakan soal?	
5.	Apakah peserta didik dalam mengerjakan LKPD efektif dan kondusif?	
6.	Apakah ada kendala atau kesulitan saat bapak menggunakan LKPD tersebut dalam pembelajaran? Apa kendalanya?	
7.	Menurut bapak apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah LKPD dalam pembelajaran?	

8.	Apakah bapak setuju jika LKPD dikembangkan dengan menggunakan <i>website wordwall</i> ?	
9.	Menurut bapak apakah media <i>wordwall</i> ini bisa dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran?	
10.	Apakah jika LKPD ini dikembangkan dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik selama mengerjakan soal?	

#### b. Lembar Validasi Produk

Lembar validasi ini digunakan untuk pengumpulan data tentang kelayakan Bahasa oleh ahli Bahasa, kelayakan media oleh validasi media, dan kelayakan materi oleh ahli materi. Angket validasi tersebut memperoleh nilai dan saran dari para ahli menggunakan produk yang telah dikembangkan. Penilaian ini juga digunakan sebagai petunjuk apakah produk ini sudah dapat dikatakan valid atau belum.

Dibawah ini merupakan kisi-kisi instrument validasi ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi pada penelitian pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* pada Tema

9 Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya kelas

V SDN Kemirimuka 3.

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Desain Pengguna	Menggunakan desain LKPD Digital	1,2,3,4,5
2.	Desain isi E-LKPD	Menerapkan desain teks yang sesuai	6,7,8
		Menggunakan desain gambar yang sesuai	9,10,11

**Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian Bahasa	Menerapkan kelugasan pada kalimat yang Digunakan	1,2,3
		Menggunakan Bahasa yang Komunikatif	4,5,6
	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Menerapkan kesesuaian dengan kaidah bahasa	7,8
		Menggunakan Keefektifan Kalimat	9,10

**Table 3.8 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD, dan tujuan yang akan dicapai	1,2,3
2.	Kelayakan penyajian	Teknik Penyajian	4,5,6,7
		Tampilan materi	8,9,10

### c. Angket Responden Peserta didik

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan respon peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD yang selanjutnya dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan E-LKPD, jika respon peserta didik baik dan menarik maka dapat dikatakan E- LKPD menggunakan *website wordwall* telah layak digunakan.

**Tabel 3.9 Angket Respon Peserta didik**

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web <i>Wordwall</i> menarik					
2.	Kemudahan dalam membuka Web <i>Wordwall</i>					
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada tampilan					
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari di kelas					

5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					
7.	Web <i>Wordwall</i> ini dapat meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik					
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web <i>Wordwall</i>					
9.	Semua tombol fitur dalam web wordwall mudah digunakan					
10.	Kepuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					
<b>Jumlah skor</b>						

Petunjuk Pengisian :

Penelitian dilakukan memberikan cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sangat Kurang Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik

5. Sangat Baik

## **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data berguna untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai E-LKPD berbasis *wordwall* penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif yang menjelaskan sebagai berikut :

### **1. Teknik Kualitatif**

Analisis data kualitatif diperoleh dari tanggapan guru kelas V SDN Kemirimuka 3. E-LKPD menggunakan *wordwall* dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa digunakan untuk melakukan revisi terhadap pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* yang dibuat.

### **2. Teknik Kuantitatif**

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil data yang sudah diperoleh dari para ahli dengan melakukan penyebaran angket.

#### **a. Analisis Kelayakan E-LKPD**

Kelayakan E-LKPD diperoleh penilaian ahli bahan ajar menggunakan kuisisioner. Peneliti membuat lembar verifikasi yang berisi rincian pertanyaan. Kemudian validator memberikan jawaban dengan memeriksa kategori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari lima skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Skor Penilaian Validasi Ahli**

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentasi data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil presentase validasi ahli dapat dikelompokan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan E-LKPD, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Kelayakan**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak

41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Saski, N.H. &amp; Tri, S., 2021)

### b. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Peneliti membuat angket respon peserta didik yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian berikut :

**Tabel 3.12 Penskoran Pada Angket**

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Chamai, 2019)

Hasil angket respon peserta didik akan di Analisa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka presentasi data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Kemenarikan**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Saski, N.H. & Tri, S., 2021)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

Pengembangan produk yang dibuat dalam penelitian ini yaitu E-LKPD berbasis *web wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran ke 1 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA dengan tipe soal mencari kata (*wordsearch*) dengan tingkatan kognitif taksonomi bloom revisi C4 sampai C6. Muatan pelajaran bahasa indonesia berisikan materi mengenai Iklan dari media cetak atau elektronik, IPA berisikan materi mengenai kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). E-LKPD berbasis *web wordwall* ini dapat diakses melalui komputer, laptop, maupun smartphone sehingga efektif untuk digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas dengan tersambung jaringan internet.

Dalam pengembangan E-LKPD ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun deskripsi tahapan model ADDIE sebagai berikut :

##### 1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama

guru kelas V SDN Kemirimuka 3 untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi di sekolah. Tahapan ini meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Guru

Dalam penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan melalui pengamatan dengan observasi serta wawancara langsung dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Kemirimuka 3 Kota Depok. Wawancara dengan guru ini dilakukan terkait Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan. Berikut paparan hasil wawancara.

**Tabel 4.1 Wawancara Guru Untuk Analisis Kebutuhan**

Nama	Hasil Wawancara	Hasil Analisis
Narto, S.Pd.	Dalam proses pembelajaran guru belum pernah membuat LKPD mandiri. LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa buku cetak dan kertas soal-soal latihan. Beberapa guru juga masih terbatas dan belum paham tentang pengembangan LKPD yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik merasa bosan dan malas untuk mengerjakan soal yang diberikan.	Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di SDN Kemirimuka 3 tersebut guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang umum digunakan saja dan LKPD yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang telah

		<p>diajarkan hanya berupa buku cetak dan kertas soal-soal. Hal tersebut tentu dirasa masih kurang efektif dan bervariasi serta membosankan bagi peserta didik, bahkan peserta didik malas untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan peserta didik tidak memiliki minat dalam mengerjakan soal.</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu kebutuhan dalam penggunaan LKPD menggunakan teknologi. Diketahui bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang konvensional. LKPD yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang telah diajarkan hanya berupa buku ataupun lembar soal-soal tertulis, hal tersebut dirasa masih kurang efektif dan bervariasi serta membosankan bagi peserta didik. Selain itu bahkan peserta didik malas untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, sehingga membuat peserta didik tidak memiliki minat dalam mengerjakan soal. Bahkan masih terbatasnya pengetahuan guru tentang pengembangan LKPD yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran sehingga LKPD cenderung tidak bervariasi dalam proses pembelajaran. Maka dari hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan E-LKPD menggunakan wordwall sebagai alternatif LKPD yang menarik berbasis teknologi dan diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### b. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Kemirimuka 3 menggunakan kurikulum 2013. Sumber belajar yang digunakan guru hanya berupa buku yang menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu LKPD yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang telah diajarkan guru juga hanya menggunakan LKPD cetak berupa buku dan lembar soal. Dalam penggunaan kurikulum ini guru dituntut harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Tetapi masih banyak guru yang hanya terfokus menggunakan buku dan menggunakan LKPD cetak. Maka dari itu, guru perlu penggunaan LKPD yang bervariasi dengan menggunakan teknologi seperti LKPD menggunakan *wordwall* agar peserta didik lebih tertarik dalam melaksanakan pembelajaran dan memiliki minat dalam mengerjakan soal.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat melakukan pra-penelitian di kelas V SDN Kemirimuka 3 guru hanya menggunakan sumber belajar yang terdapat di buku, dan LKPD yang digunakan hanya berupa soal tertulis ataupun soal yang berbentuk kertas saja. Padahal peserta didik memerlukan sumber belajar ataupun LKPD yang memanfaatkan perkembangan teknologi, karena pada saat proses mengerjakan LKPD dilakukan peserta didik merasa cepat bosan dan tidak memiliki minat untuk mengerjakan soal. Peneliti melakukan penelitian di kelas V-A SDN Kemirimuka 3 Kota Depok dengan jumlah 28 peserta didik. Proses ujicoba dan penelitian respon peserta didik terhadap E-LKPD menggunakan wordwall pada subtema manusia dan benda di lingkungannya kelas V sangat layak digunakan. Dengan penggunaan E-LKPD menggunakan wordwall ini peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengerjakan soal. Peserta didik juga mengungkapkan bahwa setelah menggunakan produk E- LKPD menggunakan wordwall ini lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam mengisi soal.

## **2. Tahap Desain (Perancangan)**

Tahap ini merupakan tahap awal perancangan desain tampilan dari pengembangan E-LKPD menggunakan wordwall. Peneliti mulai mencari dan mengumpulkan berbagai sumber referensi dan gambar yang akan digunakan. Rancangan desain memuat pemilihan template, pembuatan soal, pemilihan gambar untuk menunjang soal-soal, pengaturan waktu, pengacakan soal, dan juga leaderboard pada soal. Pada tahap ini peneliti membuat dan merancang isi konten materi berupa soal yang dipilih dengan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik, dan jugadari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pengembangan E-LKPD menggunakan wordwall ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik berbentuk pencarian katayang terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi, disertai gambar dan juga tambahan musik yang dapat menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. Adapun pembuatan soal desain mencari kata (wordsearch) dibuat melalui web wordwall dengan langkah ebagai berikut :

Tabel 4.2 Rancangan Desain

No	Tahapan	Deskripsi
1		<p>Pertama masuk melalui Google Chrome dengan mengklik wordwall.nett atau mengklik <a href="https://wordwall.net/id">https://wordwall.net/id</a> di adress bar internet browser.</p>
2		<p>Kemudian klik login in to wordwall untuk masuk dengan akun yang sudah di daftarkan atau bisa masuk dengan menggunakan akun google atau email yang sudah dibuat.</p>
No	Tahapan	Deskripsi
3		<p>Setelah login akan muncul tampilan seperti disamping lalu klik “create activity” untuk memulai membuat produk. Kemudian memilih</p>

		template yang akan digunakan. Seperti dengan memilih template game wordsearch yang sudah tersedia.
4		Setelah itu masuk pada pembuatan soal, sebelum membuat soal tuliskan atau masukan terlebih dahulu pada kolom "Activity Tittle" untuk menuliskan judul.
5		Kemudian untuk pembuatan soal, dapat masukan soal pada kolom "Clue" dan masukan jawaban pada kolom "Word"
6		Menambahkan gambar atau audio dengan mengklik icon yang ada disamping pertanyaan, kemudian cari gambar yang akan digunakan kemudian langsung klik unggah.

7		Menambahkan pertanyaan kembali dengan mengklik icon “add a question” atau menambahkan pertanyaan.
8		Jika sudah selesai membuat semua soal, kemudian klik icon “Done atau selesai” pada pojok kanan bawah.
9		Setelah semua selesai akan muncul tampilan seperti gambar disamping, kemudian terdapat beberapa pilihan tema yang bisa dipilih.
10		Pemilihan tema dipilih berdasarkan karakteristik peserta didik yang dilengkapi warna dan gambar yang menarik.

11		<p>Setelah menentukan tema, selanjutnya menentukan timer, nyawa, tingkat kesulitan, acak pertanyaan, dan akhir permainan. Kemudian klik terapkan atau “apply activity”.</p>
12		<p>Apabila produk sudah selesai kemudian scrool keatas dan bagikan link, tetapi agar bisa melihat nilai peserta didik setelah mengerjakan soal maka klik “set assignment” untuk mengatur deadline dan leaderboard lalu klik “start”.</p>
13		<p>Setelah klik “start” akan muncul link seperti pada gambar disamping. Hal tersebut menandakan bahwa produk sudah bisa dibagikan kepada peserta didik, baik melalui whatsapp</p>

		ataupun google classroom.
--	--	------------------------------

E-LKPD menggunakan *wordwall* dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang semakin berkembang. Selain itu E-LKPD menggunakan *wordwall* ini dirasa menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat diakses secara daring melalui smartphone, laptop, maupun komputer. Berdasarkan hal tersebut E-LKPD menggunakan *wordwall* diharapkan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun serta efektif untuk digunakan. Setelah perancangan awal selesai di buat selanjutnya produk di validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahapan selanjutnya pada proses pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* adalah tahap development (pengembangan). Tahap ini dilakukan setelah membuat desain E-LKPD menggunakan *wordwall* yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara

validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan 3 validator, yaitu validasi desain oleh ahli media, validasi isi materi dengan ahli materi, dan validasi kualitas bahasa oleh ahli bahasa.

Validasi merupakan suatu proses pengumpulan data yang dilakukan oleh validator sesuai dengan keahliannya untuk mengetahui hasil atau kevalidan suatu data terhadap produk yang dikembangkan. Tujuan validasi dalam penelitian ini untuk mengetahui kelayakan E-LKPD menggunakan *wordwall* yang dapat diimplementasikan atau di uji coba kelayakan pada subtema manusia dan benda di lingkungannya.

Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 3 orang dosen Universitas Pakuan. Hasil data validasi diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh validator, selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran atau perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak digunakan atau diuji coba untuk melakukan penelitian. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya, disajikan sebagai berikut :

a. Ahli Media

Tahap ini peneliti melakukan validasi E-LKPD menggunakan *wordwall* kepada dosen ahli media yaitu Bapak Aries Maesya, M.Kom yang termasuk dosen Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi pemograman, tampilan, dan penggunaan. Hasil validasi ahli media meliputi masukan untuk peneliti agar dapat merevisi produk sehingga produk layak di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi dan revisi oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Revisi oleh Ahli Media**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Perbaiki desain template dengan memakai warna latar belakang yang lebih menarik dan sesuai. Kombinasi huruf disesuaikan dengan template yang digunakan, kemudian sesuaikan audio.</p>	 <p>Template yang digunakan sudah diperbaiki dengan memakai warna latar belakang yang lebih menarik dan sesuai. Kombinasi huruf sudah disesuaikan dengan template yang digunakan.</p>

Agar menjadikan produk tersebut layak untuk digunakan maka dilakukan revisi produk sebanyak 2 kali. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di

lingkungannya dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut :

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

Lembar validasi yang digunakan berupa angket yang disajikan berupa 11 pernyataan dengan penilaian skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Maka jika 11 pernyataan yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 55 skor maksimal. Hasil validasi kesatu oleh ahli media terhadap E-LKPD menggunakan *wordwall* dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Berbantuan  
*Wordwall* oleh Ahli Media**

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi.	4
2	Mengaplikasikan tata letak (layout) yang konsisten berdasarkan pola.	3
3	Menggunakan Komposisi warna yang tepat	3
4	Menerapkan akses navigasi yang mudah.	3
5	Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam petunjuk.	3
6	Menggunakan kesesuaian warna dan jenis huruf.	3
7	Menerapkan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca).	3
8	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	3
9	Menggunakan latar belakang yang menarik	3
10	Menampilkan kesesuaian gambar dengan materi	3
11	Menggunakan kualitas gambar dengan resolusi standar	3
Total Penilaian		34

Skor Maksimal	55
Persentase	x 100
Rata-rata total validitas	61,81%

$$\text{Persentase} = \frac{34}{55} \times 100\% = 61,81\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada pada kriteria "layak", serta mendapat nilai 61%-80% yang artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan. Namun beberapa hal perlu adanya perbaikan agar produk E-LKPD yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berikut ini hasil validasi dari ahli media kedua terhadap produk E-LKPD berbantuan *wordwall* setelah dilakukan revisi produk.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua E-LKPD Berbantuan  
*Wordwall* oleh Ahli Media**

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi.	4
2	Mengaplikasikan tata letak (layout) yang konsisten berdasarkan pola.	4
3	Menggunakan Komposisi warna yang tepat	4
4	Menerapkan akses navigasi yang mudah.	5
5	Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam petunjuk.	4
6	Menggunakan kesesuaian warna dan jenis huruf.	4
7	Menerapkan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca).	5

8	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami.	4
9	Menggunakan latar belakang yang menarik	4
10	Menampilkan kesesuaian gambar dengan materi	4
11	Menggunakan kualitas gambar dengan resolusi standar	5
Total Penilaian		47
Skor Maksimal		55
Persentase		x 100
Rata-rata total validitas		85,45%

$$\text{Persentase} = \frac{47}{55} \times 100\% = 85,45\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini berada pada kriteria “Sangat Layak” serta mendapat nilai 81%-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan tanpa revisi.

b. Ahli Bahasa

Tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan atau validasi produk kepada validator ahli bahasa yaitu Ibu Siti Chodijah, M.Pd yang merupakan salah satu dosen di lingkungan FKIP Universitas Pakuan. Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa kritik dan saran pada E-LKPD berbantuan *wordwall* yang sedang dikembangkan. Adapun aspek yang dijadikan sebagai

penilaian yaitu meliputi kaidah bahasa dan keterbacaan terhadap E-LKPD berbantuan wordwall. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Revisi oleh Ahli Bahasa**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p data-bbox="411 952 871 1041">Perbaiki tanda baca untuk nama dan gelar dosen pembimbing.</p>	 <p data-bbox="893 952 1353 1093">Tanda baca untuk nama dan gelar dosen pembimbing sudah sesuai.</p>
 <p data-bbox="411 1411 871 1612">Perhatikan huruf kapital disetiap kalimat dan penulisan kata kedalam tidak digabung, tetapi terpisah.</p>	 <p data-bbox="893 1411 1353 1612">Huruf kapital setiap kalimat sudah diperbaiki dan penulisan kata kedalam sudah diperbaiki dan dipisah.</p>

Lembar validasi yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 pernyataan dengan penilaian skor skala antara 1 sampai 5. Hasil validasi kesatu oleh ahli bahasa terhadap E-LKPD berbantuan *wordwall* dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama E-LKPD berbantuan  
wordwall oleh Ahli Bahasa**

<b>No</b>	<b>Butir Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
1	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	3
2	Menggunakan kalimat yang sederhana	3
3	Menyajikan informasi yang jelas	3
4	Menggunakan bahasa yang komunikatif	3
5	Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	4
6	Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik	4
7	Menerapkan penggunaan ejaan	2
8	Menggunakan konsistensi istilah dan symbol	3
9	Mengimpelemtasikan ketepatan struktur kalimat	2
10	Menggunakan kalimat yang efektif	2
Total penilaian		29
Skor maksimal		50
Persentase		x 100
Rata-rata total validitas		58 %

$$Persentase = \frac{29}{50} \times 100\% = 58\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada pada kriteria “Cukup Layak” serta mendapat nilai 41%-60% yang artinya produk pengembangan dapat dianggap cukup layak untuk digunakan dilapangan dengan revisi agar produk yang dikembangkan ini menjadi lebih baik lagi dan dapat digunakan oleh peserta didik, maka peneliti melakukan validasi kedua.

Berikut ini hasil validasi dari ahli bahasa tahap kedua terhadap produk E-LKPD berbantuan *wordwall*.

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Kedua E-LKPD Berbantuan *Wordwall* oleh Ahli Bahasa**

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	5
2	Menggunakan kalimat yang sederhana	5
3	Menyajikan informasi yang jelas	5
4	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4
5	Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	5
6	Menggunakan bahasa dengan karakteristik peserta didik	4
7	Menerapkan penggunaan ejaan	5
8	Menggunakan konsistensi istilah dan simbol	4
9	Mengimpelemntasikan ketepatan struktur kalimat	4
10	Menggunakan kalimat yang efektif	4
Total penilaian		45
Skor maksimal		50
Persentase		x 100
Rata-rata total validitas		90%

$$\text{Persentase} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

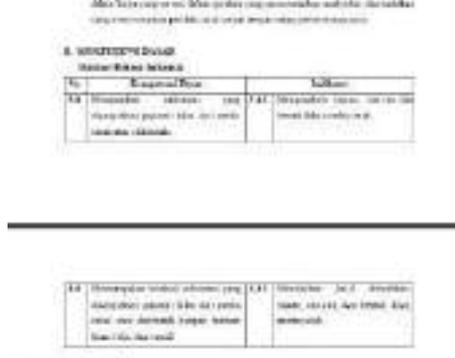
Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan nilai antara 81%-100% yang

artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan tanpa revisi.

c. Ahli Materi

Pada tahap selanjutnya peneliti juga melakukan uji validasi produk kepada validator ahli materi yaitu Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd yang merupakan salah satu Dosen Universitas Pakuan. Validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran dan masukan agar penyampaian soal pada E-LKPD yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun aspek yang dijadikan sebagai penilaian yaitu meliputi penyajian materi dan isi materi terhadap E-LKPD berbantuan *wordwall*. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Revisi oleh Ahli Materi**

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	

Indikator mengidentifikasi masih KKO Lots, ubahlah menjadi Hots.	Indikator sudah diubah menjadi menganalisis (C4).
	
Cover kurang nama penulisnya.	Cover sudah diperbaiki dengan menambahkan nama penulis.

Lembar validasi yang digunakan yaitu berupa angket dengan jumlah 10 pernyataan dengan penilaian skor antara 1 sampai 5. Hasil validasi kesatu oleh ahli materi terhadap E-LKPD berbantuan *wordwall* dapat dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 4.10 Hasil Validasi Pertama E-LKPD Berbantuan *Wordwall* oleh Ahli Materi**

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian E-LKPD dengan KI dan KD.	4
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3
3	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari.	3
4	Konsep materi dalam E-LKPD disajikan secara sistematis.	4
5	Terdapat standar isi berupa KD dan indikator.	3
6	Terdapat tujuan pembelajaran yang dicapai.	4
7	Menggunakan gambar yang sesuai dengan konsep materi.	3

8	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran.	4
9	Menampilkan kualitas gambar yang jelas.	3
10	Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	4
Total penilaian		35
Skor maksimal		50
Persentase		x 100
Rata-rata total validitas		70%

$$\text{Persentase} = \frac{35}{50} \times 100\% = 70\%$$

Apabila validasi tahap pertama dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada pada kriteria “Layak” serta mendapat nilai 61%-80% yang artinya produk pengembangan dapat dikatakan layak untuk digunakan dilapangan. Namun agar produk yang dikembangkan ini menjadi lebih baik lagi dan lebih layak digunakan oleh peserta didik, maka peneliti melakukan validasi kedua. Berikut ini hasil validasi dari ahli materi kedua terhadap produk E-LKPD menggunakan *wordwall*.

**Tabel 4.11 Hasil Validasi Kedua E-LKPD Berbantuan wordwall oleh Ahli Materi**

No	Butir Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian E-LKPD dengan KI dan KD.	4
2	Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4

3	Keakuratan contoh dan kasus dengan kehidupan sehari-hari.	5
4	Konsep materi dalam E-LKPD disajikan secara sistematis.	5
5	Terdapat standar isi berupa KD dan indikator.	4
6	Terdapat tujuan pembelajaran yang dicapai.	5
7	Menggunakan gambar yang sesuai dengan konsep materi.	4
8	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran.	4
9	Menampilkan kualitas gambar yang jelas.	4
10	Materi mendorong peserta didik menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.	5
Total penilaian		44
Skor maksimal		50
Persentase		x 100
Rata-rata total validitas		88%

$$\text{Persentase} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan nilai antara 81%-100% yang artinya produk dinyatakan sangat layak uji coba lapangan tanpa revisi. E-LKPD berbantuan *wordwall* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi subtema manusia dan benda di lingkungannya di kelas V SDN Kemirimuka 3 Kota Depok.

Setelah memperoleh penilaian dari ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata total validitas akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas E-LKPD berbantuan *wordwall* berdasarkan pedoman konversi ideal tabel berikut :

**Tabel 4.12 Penilaian Validator Sebelum Revisi  
Mengenai Aspek Kelayakan**

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	11	55	34	61,81%
2	Ahli Bahasa	10	50	29	58%
3	Ahli Materi	10	50	35	70%
<b>Rata-rata Persentase Penilaian</b>					<b>63,27%</b>

Hasil penilaian kelayakan terhadap E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya diperoleh kriteria penilaian sebagai berikut :

**Tabel 4.13 Penilaian Validator Mengenai Aspek  
Kelayakan E-LKPD Berbantuan *Wordwall* Secara  
Keseluruhan**

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	61,81%	Layak
Ahli Bahasa	58%	Cukup Layak

Ahli Materi	70%	Layak
-------------	-----	-------

Berdasarkan hasil uji coba di atas mengenai hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total sebesar 63,27% dengan kriteria “Layak” terhadap E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya kelas V.

Setelah memperoleh penilaian dari para ahli maka data yang diperoleh dari nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai E-LKPD berbantuan *wordwall* berdasarkan pedoman konversi ideal disajikan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.14 Hasil Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan**

No	Responden	Jumlah butir	Skor maks	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	11	55	47	85,45%
2	Ahli Bahasa	10	50	45	90%
3	Ahli Materi	10	50	44	88%
<b>Rata-rata Persentase Penilaian</b>					<b>87,82%</b>

Hasil penilaian kelayakan terhadap E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya kelas V diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 4.15 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan E-LKPD Berbantuan *Wordwall* Secara Keseluruhan**

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	85,45%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	88%	Sangat Layak

Tabel di atas mengacu pada tabel konversi sebagai berikut :

**Tabel 4.16 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

(Saski, N.H. & Tri, S., 2021)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perolehan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total 87,82% dengan kriteria “Sangat Layak” yang artinya pengembangan E-LKPD

berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya dianggap sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar.

#### **4. Tahap Implementation (implementasi)**

Setelah selesai melakukan proses validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Maka dapat mengetahui masukan dan saran terhadap kekurangan dari E-LKPD berbantuan *wordwall*, kemudian diperbaiki agar produk menjadi lebih baik. Pada tahap implementasi ini produk yang sudah peneliti buat dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 28 orang peserta didik kelas V-A SDN Kemirimuka 3 Kota Depok. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan peserta didik pada saat penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall*. Proses uji coba ini diimplementasikan oleh peneliti dengan didampingi guru kelas V-A SDN Kemirimuka 3. Diawali dengan memberikan stimulus kepada peserta didik terkait materi yang berkaitan dengan E-LKPD yang akan diberikan. Kemudian untuk menambah pemahaman peserta didik, peneliti meminta peserta didik mengamati gambar, dan memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait materi. Setelah selesai peserta didik akan mencoba menjawab beberapa pertanyaan pada web *wordwall* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik akan mencoba bagaimana

proses mengoperasikan produk E-LKPD berbantuan *wordwall* secara mandiri.

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta didik diminta kesediannya untuk mengisi lembar instrument penelitian uji coba produk melalui kuisisioner yang berisi 10 pertanyaan. Pengisian angket ini diisi sebanyak 28 peserta didik. Berikut akan dipaparkan deskripsi respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan metode kuisisioner angket setelah melaksanakan pengerjaan E-LKPD berbantuan *wordwall* sebagai berikut :

**Tabel 4.17 Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

Responden	Total Skor	Jumlah skor Maksimal	Persentase (%)	Rata-rata persentase
1	48	50	96%	91,78%
2	45	50	90%	
3	45	50	90%	
4	38	50	76%	
5	48	50	96%	
6	47	50	94%	
7	46	50	92%	
8	44	50	88%	
9	43	50	86%	
10	36	50	72%	
11	46	50	92%	
12	49	50	98%	
13	47	50	94%	
14	45	50	90%	

15	46	50	92%	91,78%
16	50	50	100%	
17	48	50	96%	
18	49	50	98%	
19	45	50	90%	
20	45	50	90%	
21	48	50	96%	
22	48	50	96%	
23	47	50	94%	
24	43	50	86%	
25	45	50	90%	
26	48	50	96%	
27	47	50	94%	
28	49	50	98%	

**Tabel 4.18 Kriteria Tanggapan Peserta Didik Terhadap E-LKPD Berbantuan *Wordwall***

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik
0%-20%	Tidak Menarik

(Saski, N.H. & Tri, S., 2021)

Berdasarkan rekapitulasi data di atas yang dilakukan terhadap 28 peserta didik, E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya mendapatkan respon sangat menarik dengan hasil presentase 91,78% pada kriteria

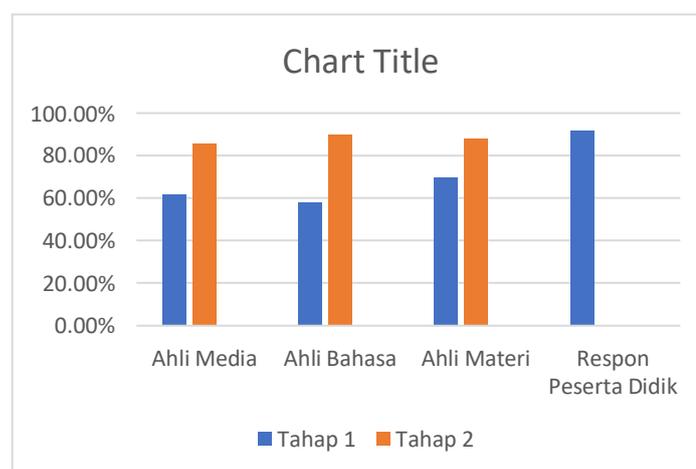
“Sangat Menarik”. Jumlah ini berada diantara 81%-100%, sehingga penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### **5. Tahap Evaluation (Evaluasi)**

Tahap akhir dari model ADDIE yaitu tahap evaluasi. Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbantuan *wordwall*. Tahap evaluasi ini digunakan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbantuan *wordwall* dalam proses pembelajaran dan sebagai pelengkap untuk menjawab rumusan masalah. Hasil dari angket berfungsi sebagai masukan dalam perbaikan E-LKPD berbantuan *wordwall*. Dengan begitu peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan data pada tahap implementasi di atas menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan *wordwall* dirasa menarik dan layak untuk digunakan. Hal ini dikarenakan hasil tanggapan respon peserta didik pada pengisian angket berada pada kriteria sangat menarik dan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran, peserta didik sangat tertarik dengan E-LKPD ini karena menyenangkan dan mudah untuk digunakan. Selain itu dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal, sehingga E-LKPD berbantuan *wordwall* dapat

menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan E-LKPD khususnya dalam pemanfaatan teknologi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengerjakan soal. Berikut diagram persentase hasil validasi dan respon peserta didik :



**Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik**

## B. Pembahasan

Lembar Kerja Peserta Didik merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Lembar Kerja Peserta Didik juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses dan mengembangkan sikap ilmiah, membantu pendidik memantau keberhasilan peserta didik untuk mencapai sasaran belajar. Menurut Nareswari et al., (2021) LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik dan kreatif. Dalam LKPD peserta didik secara langsung menemukan sendiri suatu konsep melalui kegiatan yang dilakukan, sehingga mereka dapat memahami konsep tersebut tanpa perlu menghafalkannya. Hal tersebut sependapat dengan Triana (2021:15) yang mengemukakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik merupakan alat belajar peserta didik yang berisi petunjuk-petunjuk kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik secara aktif dan mengacu pada kompetensi dasar yang hendak dicapai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang dilakukan bersama guru kelas V-A SDN Kemirimuka 3 Kota Depok sehingga memperoleh informasi serta permasalahan terkait Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan pada proses pembelajaran. Dalam penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik, guru masih menggunakan buku dan lembar soal-soal tertulis berupa kertas untuk mengukur pemahaman peserta didik dan hal tersebut dirasa masih sangat umum dan kurang bervariasi dalam menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang menarik. Merancang suatu Lembar Kerja Peserta Didik yang menarik bertujuan untuk menambah rasa ingin tahu peserta didik, rasa ingin tahu yang ditimbulkan ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus terhadap pelajaran dan menyerap semua materi disampaikan. Maka dari itu perlu adanya pengembangan

dalam Lembar Kerja Peserta Didik salah satunya dikembangkan dalam memanfaatkan teknologi menggunakan *wordwall*.

Menurut Amril et al., (2023) *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur quis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Selain itu *wordwall* ini merupakan media pembelajaran yang kreatif sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu model ADDIE. Model ini merupakan salah satu model yang memiliki beberapa tahap kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun model ADDIE ini memiliki 5 langkah yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap pertama, melakukan analisis pengumpulan informasi awal untuk menganalisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Kemirimuka 3 Kota Depok dengan melakukan observasi dan wawancara. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu wali kelas V, ditemukan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran guru masih mengandalkan metode dan media

pembelajaran yang umum digunakan saja dan Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa buku cetak atau kertas soal-soal tertulis, hal tersebut tentu dirasa masih kurang efektif dan bervariasi serta membosankan bagi peserta didik.

Tahap kedua perancangan desain tampilan pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall*. Rancangan desain pada penelitian ini yaitu memuat pemilihan template, pembuatan soal, pemilihan gambar untuk menunjang soal-soal, pengaturan waktu pengacakan soal, dan juga leaderboard pada soal. Tahapan ketiga merupakan tahapan proses pengembangan pada E-LKPD berbantuan *wordwall* untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sebelum diuji coba terbatas kepada peserta didik agar penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall* telah selesai maka selanjutnya yaitu melaksanakan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbantuan *wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validator menilai setiap aspek serta memberikan saran dan komentar agar produk yang peneliti kembangkan menjadi lebih baik.

Validasi produk pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini dilakukan oleh 3 ahli terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ahli media ini terdapat 1 Dosen Universitas Pakuan, untuk ahli bahasa terdapat 1 validator yakni Dosen Universitas Pakuan, dan untuk ahli materi terdapat 1 validator yakni Dosen Universitas

Pakuan dengan jumlah keseluruhan terdapat 3 validator. Validator ini dimintai untuk menilai pada masing-masing aspek serta memberikan saran pada lembar validasi yang disediakan. Revisi dilakukan setelah dilakukan uji validasi produk oleh validator sesuai dengan saran serta komentar yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sebagai validator.

Berdasarkan hasil validasi uji media desain pada E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom. Menilai bahwa E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian angket. Total perolehan skor 47 dari maksimal 55 persentase 85,45%.

Hasil validasi uji bahasa oleh ahli bahasa yang dilakukan Ibu Siti Chodijah, M.Pd diperoleh bahwa bahasa yang disusun dalam E-LKPD berbantuan *wordwall* ini sudah masuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 45 dari skor maksimal 50 dengan persentase sebesar 90%. Sedangkan hasil validasi uji materi oleh ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd diperoleh bahwa materi yang disusun dalam E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya sudah masuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 44 dari skor maksimal 50 dengan persentase 88%.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap untuk diuji coba. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 28 orang kelas V-A SDN Kemirimuka 3 Kota Depok. Setelah peserta didik mencoba pembelajaran menggunakan E-LKPD berbantuan *wordwall*, kemudian dilakukan pengisian angket oleh peserta didik yang berisi 10 pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbantuan *wordwall* yang dikembangkan. Dilihat dari angket respon peserta didik yang diberikan setelah menggunakan E-LKPD berbantuan *wordwall* dengan memperoleh respon sangat menarik dengan nilai persentase rata-rata sebesar 91,78% termasuk dalam kriteria "Sangat Menarik".

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat, pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* memperoleh hasil 87,82% dari rata-rata penilaian validasi ahli. Dan memperoleh 91,78% dari rata-rata hasil uji coba terbatas peserta didik. Sehingga penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall* secara umum dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2019) mengembangkan E-LKPD berbantu situs *wordwall* pada Tema 8 Subtema 2 kelas III mendapatkan kriteria sangat layak diterapkan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah

sama-sama meneliti tentang pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall*. Perbedaannya dalam penelitian yang lalu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah materi yang digunakan.

Selain itu penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Widianti & Sari, 2022) yaitu mengembangkan E-LKPD berbasis keterampilan berfikir kreatif menggunakan maze chase *wordwall* untuk peserta didik kelas IV SD juga dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai E-LKPD dalam proses pembelajaran. Persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan E-LKPD berbantuan *wordwall*, sementara perbedaannya terletak pada materi dan tingkatan kelas yang digunakannya.

Kemudian penelitian ini juga dilakukan oleh (Musyarifah, 2023) tentang pengembangan E-LKPD untuk eksplorasi kemampuan representasi matematis peserta didik berbantuan game edukasi *wordwall* pada materi limas. Penelitian tersebut menghasilkan uji kelayakan dari validator ahli yaitu sangat layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang E-LKPD berbantuan *wordwall* dengan memperoleh hasil yang sangat layak. Sementara perbedaannya terletak pada materi dalam penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall*.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan dalam penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik, guru masih menggunakan buku dan lembar soal-soal tertulis berupa kertas untuk mengukur pemahaman peserta didik dan hal tersebut dirasa masih sangat

umum dan kurang bervariasi dalam menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang menarik. Merancang suatu Lembar Kerja Peserta Didik yang menarik bertujuan untuk menambah rasa ingin tahu peserta didik, rasa ingin tahu yang ditimbulkan ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus terhadap pelajaran dan menyerap semua materi disampaikan. Maka dari itu perlu adanya pengembangan dalam Lembar Kerja Peserta Didik salah satunya dikembangkan dalam memanfaatkan teknologi menggunakan *wordwall*.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapat, pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* memperoleh hasil 87,82% dari rata-rata penilaian validasi ahli. Dan memperoleh 91,78% dari rata-rata hasil uji coba terbatas peserta didik. Sehingga penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall* secara umum dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di SDN Kemirimuka 3 Kota Depok untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan melalui observasi dan wawancara. Tahap kedua membuat rancangan desain produk E-LKPD yang dikembangkan berupa desain tampilan, gambar, dan isi materi soal. Tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk E-LKPD berbantuan *wordwall* yang disesuaikan dengan materi dan disertai template serta gambar menarik. Setelah produk selesai dibuat peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan dan melakukan perbaikan untuk memperoleh produk yang maksimal. Selanjutnya tahap keempat implementasi, tahap uji coba produk oleh 28 peserta didik kelas V-A untuk mengetahui respon peserta didik setelah

menggunakan produk. Tahap kelima evaluasi, pada tahap ini peneliti dapatkan dari saran dan komentar dari para ahli melalui angket penilaian yang diberikan pada saat validasi.

2. Hasil validasi pada pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan hasil analisis data dari angket Ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 85,45%, Ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 90%, dan Ahli materi memperoleh persentase sebesar 88%. Serta berdasarkan hasil uji coba respon peserta didik yang dilakukan kepada kelas V-A sebanyak 28 peserta didik memperoleh respon yang sangat menarik dengan persentase 91,78%. Hal tersebut menunjukkan produk yang dikembangkan sebagai E-LKPD berbantuan *wordwall* pada subtema manusia dan benda di lingkungannya ini layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dikemukakan yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, dengan masih banyaknya keterbatasan pada E-LKPD ini diharapkan peserta didik untuk lebih terbiasa dalam menggunakan teknologi pada saat proses pembelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan E-LKPD yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta

didik dalam pembelajaran dan juga bisa mengembangkan E-LKPD yang lebih baik lagi serta memiliki desain yang lebih menarik.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan E-LKPD berbantuan *wordwall* dengan mempertimbangkan konsep produk secara matang dan mendesain produk dengan semenarik mungkin agar peserta didik memiliki minat dalam mengerjakan soal.

### **C. Rekomendasi**

Rekomendasi yang dapat diajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* lebih lanjut yaitu :

1. Pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan dalam mengisi soal.
2. Adanya pengembangan E-LKPD berbantuan *wordwall* dapat dijadikan sebagai inovasi baru dan penambahan dalam melakukan E-LKPD di sekolah.
3. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengatur efektivitas penggunaan E-LKPD berbantuan *wordwall* dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amril et al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Azizah, Aima, Z., & Ramadoni. (2023). Inovasi E-LKPD Berbasis Project Based Learning ( PjBL ) Berbantuan Aplikasi Liveworksheet Pada Materi Fungsi Kuadrat di SMAN 15 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21567–21576.
- Chamai, K. (2019). *The Development of Science Process Skills on the Topic of*. 1–15.
- Dr. Garaika, Darmanah, S.E., MM. (2019:48). Metodologi Penelitian. Cv Hira Tech
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–68.
- Faatin, N. A., & Rusnilawati, Nf. (2022). Pengembangan Media Digital *Wordwall* Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas Vi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p221--238>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fitriyeni, F. (2023). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Etnosains Melayu Riau pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 441–451.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame *Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Jamilah, S. N. F. dan H. (2021). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Problem Based Learning di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Tematik. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 2(2), 63.



- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i2.476](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476)
- Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall*.Net Untuk Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(6), 1415–1424.
- Mahardika, H. C., Ismawati, R., & Rahayu, R. (2022). Penerapan LKPD berbantuan simulasi PhET untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik SMP. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 10(1), 61–70. <https://doi.org/10.23971/eds.v10i1.3170>
- Masita, Nur Fitriani. (2022:105). Pengembangan Pembelajaran Matematika. Nas Media Pustaka.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi *WordWall* Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>
- Masruhah, G. D., Rusdianto, R., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta didik SMP. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.12935>
- Mulyani, S. (2019). Development of Student Worksheets ( Lkpd ) Ethnomatematics Based on Line and Angle Materials. *WIDYAGOGIK (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar)*, 1(2), 82–95.
- Musyarifah, S. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Game Edukasi *WordWall* Pada Materi Limas Untuk Mengeksplor Kemampuan Representatif Peserta Didik. *Universitas Siliwangi*, 2(1), 55–62.
- Nareswari, N. L. P. S. R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 204.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

- Prasetya Subakti, D., Marzal, J., & Haris Effendi Hsb, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1249–1264.
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., & Watora, S. A. (2021). Pengembangan Lkpd Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (Hots). *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(2), 112–118. <https://doi.org/10.17509/eh.v13i2.36284>
- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504–515. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- Safitri, W., Singgih Budiarmo, A., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta didik SMP. *Saintifika*, 24(1), 30–41. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF>
- Saputri, D. D., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Soal Evaluasi melalui Game *Wordwall* untuk Meningkatkan Disiplin dan Tanggung Jawab Peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1288–1300. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5054>
- Sari, F. N., Nurhayati, & Soetopo, S. (2017). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) elektronik teks cerita pendek berbasis budaya lokal. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1, 83–98.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Sobri, M., Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pemanfaatan Website Wizer Me untuk Mengembangkan E-LKPD Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i1.2527>
- Sukorini, P. A., & Purnomo, T. (2019). Kelayakan Dan Kepraktisan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Untuk Melatihkan Keterampilan Penyelesaian Masalah PadaSubmateri Daur Ulang Limbah Peserta Didik Kelas X SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(1), 63–69.
- Susanto, R., & Nisa, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147.
- Triana, Neni. (2021:15). LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Peserta didik. Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.
- Ulfa, Y. D., Amril, & Lika, A. (2019). Pengembangan E-Lkpd Berbantu Situs Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 Di Kelas Iii Sdn 146/Viii. *Correspondencias & Análisis*, 15018, 1–23.
- W.P. Putra, I.M. Gunamantha, & I.N. Suidiana. (2023). Pengembangan E-Lkpd Hots Dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ipa Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 169–180.
- Wahono, R. H. J., Supeno, S., & Sutomo, M. (2022). Pengembangan E-LKPD dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8331–8340.
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan Lkpd Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-*. 8(2), 617–626.
- Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504.

## Lampiran 1 Surat Keputusan (SK)



**YAYASAN PAKUAN SELIWANGI**  
**UNIVERSITAS PAKUAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Kota No. 452, E-mail: [kip@unpak.ac.id](mailto:kip@unpak.ac.id), Telepon (0218) 8315488 Bogor

<p><b>SURAT KEPUTUSAN</b>          DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN          Nomor : 343/SK/DFK/2024</p> <p style="text-align: center;"><b>TENTANG</b>  <b>PENGANGKATAN PEMBIBING GRUPUS</b>  <b>FAMULIAK KEGIATAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN</b>  <b>DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b></p>							
Menyaring	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dalam demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya timbangan terhadap mahasiswa dalam menyajikan karya sesuai dengan peminatan yang berlaku.</li> <li>2. Dalam perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</li> <li>3. Sebagai merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk memenuhi ujian Sijaya.</li> <li>4. Ujian Sijaya harus terlaksana dengan baik.</li> </ol>						
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.</li> <li>2. Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2013 tentang Perubahan dan Penetapan Peraturan Nomor 10 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.</li> <li>3. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2016, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.</li> <li>4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.</li> <li>5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/DFK/2021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Jajar Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Baku 2021-2025.</li> </ol>						
Memperhatikan	<p>Hasil hasil pemilihan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.</p> <p style="text-align: center;"><b>MEMUTUSKAN</b></p>						
Menetapkan Permana	<p>Mengangkat Saudara</p> <table border="0"> <tr> <td>Prof. Sri Sandia, M.Pd</td> <td>;</td> <td>Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Prof. Anjawan, M.Pd</td> <td>;</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> <p>Nama : <b>SISY ZHOKHA</b>          NPM : <b>831120099</b>          Program Studi : <b>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</b>          Ajud Skripsi : <b>PERKEMBANGAN E-LIPS BERBANTUAN MICROWALL PADA SURTIKAM MAMUSA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA</b></p>	Prof. Sri Sandia, M.Pd	;	Pembimbing Utama	Prof. Anjawan, M.Pd	;	Pembimbing Pendamping
Prof. Sri Sandia, M.Pd	;	Pembimbing Utama					
Prof. Anjawan, M.Pd	;	Pembimbing Pendamping					
Ketera	<p>Kepada yang bersangkutan ditetapkannya hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.</p>						
Kedpa	<p>Kepuasan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat ketidaktepatan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan secepatnya.</p>						



Tembusan:  
 1. Rektor Universitas Pakuan  
 2. Wakil Rektor 1, 2, dan 3 Universitas Pakuan

## Lampiran 2 Surat Prapenelitian



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI**  
**UNIVERSITAS PAKUAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*  
 Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: [ftp@unpak.ac.id](mailto:ftp@unpak.ac.id), Telpox (0251) 8315603 Bogor

---

Nomor : 7326/WADEK/UFKIP/XI/2023 15 November 2023  
 Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Kemirimuka 3  
 di  
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	: SISY ZKRINA
NPM	: 037120009
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.  
 Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

s.n Dekan  
 Wakil Dekan  
 Bidang Akademik dan kemahasiswaan



## Lampiran 3 Surat Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Kencana No. 412, Lembang - Bandung 40132, Telp. (0201) 8311408 Bogen

Nomor : 0438/WADEK/BPKIP/W2024

29 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. SDN Kemirimuka 3 Kota Depok  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadirkan mahasiswa :

Nama : SISY ZKRINA  
NPM : 007120099  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
Semester : Semester B

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 31 Mei s.d. 7 Juni 2024 mengenai: PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN WORDWALL PADA SUBTEMA MANUSIA DAN BENDA DI LINGKUNGANNYA.

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan



## Lampiran 4 Surat Izin Validasi Media

	<b>UNIVERSITAS PAKUAN</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <i>Beriman, Mandiri dan Berprestasi</i>	
	Nomor : 719/WADEK I/FKIPV/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	22 Mei 2024
Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan FMIPA Universitas Pakuan Bogor		
Dengan hormat,		
Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:		
Nama : Siy Zikrina NPM : 037120099 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
agar dapat dibantu oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:		
Nama Dosen : Aries Mulya, M.Kom.		
Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.		
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,   Dr. Sunat Budiana, M.Pd. NIDP. 11006 025 469		
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8175608 <a href="http://www.fkip.unpak.ac.id">http://www.fkip.unpak.ac.id</a> email: fkip@unpak.co.id		

## Lampiran 5 Surat Izin Validasi Bahasa

	<b>UNIVERSITAS PAKUAN</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <i>Bermata, Maudhi dan Berkepedulian</i>	
	Nomor : 719/WADEK/UFKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	22 Mei 2024
Yth. Ibu Siti Chodijah, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor		
Dengan hormat,		
Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:		
Nama : Sisy Zikrina NPM : 037120099 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar		
kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.		
Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.		
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,		
		
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16145, Telepon (0251) 8325608 <a href="http://www.fkip.unpak.ac.id">http://www.fkip.unpak.ac.id</a> email : fkip@unpak.co.id		

## Lampiran 6 Surat Izin Validasi Materi



UNIVERSITAS PAKUAN  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*Berencana, Mandiri dan Berkeadilan*

Nomor : 719/WADEK/FFKIP/V/2024  
 Perihal : Permohonan Validator Data

22 Mei 2024

Yth. Ibu Nurlinda Safitri, M.Pd.  
 Dosen FKIP Universitas Pakuan  
 Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Sisy Zikrina  
 NPM : 037120099  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan  
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Samsul Huda, M.Pd.  
 NIK. 1.1006.025.459

### Lampiran 7 Produk E-LKPD Berbantuan *Wordwall*







## Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Media Tahap Pertama

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN CLOTH AWIL MEDIA

- Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Bertarakan Warisan Pola Substansi Manusia dan Benda di Lingkungan
- Sekolah Program : Peserta Didik Kota V SDN Kintamani 3
- Nama Peneliti : Rey Zandra
- Pembimbing Utama : Fikri Sitinambola, M.Pd
- Pembimbing Pendamping : Fikri Anggoro, M.Pd

#### A. PENDAHULUAN

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia (1,2,3,4, dan 5) dengan ketentuan sebagai berikut :  
 1 = Sangat Kuang  
 2 = Kurang  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik
- Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan word/wal, mohon ditulis pada bagian komentar/saran.

#### C. PENILAIAN

Dimensi	Indikator	Sifat Faktornya	Skor				
			1	2	3	4	5
Desain pengantar	Mengantar desain LKPD digital	1. Mendiskusikan kebutuhan dalam mengkonsep aplikasi					✓
		2. Mengaplikasikan foto atau gambar yang berkaitan berkaitan pada				✓	
		3. Menggunakan komposisi warna yang tepat				✓	
		4. Menentukan area dengan yang mudah				✓	
	Menyajikan desain teks yang sesuai	5. Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam penulisan					✓
		6. Menggunakan kesesuaian warna dan font huruf					✓
		7. Menentukan ukuran huruf yang digunakan/mudah dibaca					✓
	Mengantar desain gambar yang sesuai	8. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami					✓
		9. Menggunakan latar belakang yang menarik					✓
		10. Menentukan kesesuaian gambar dengan materi					✓
		11. Menggunakan kalimat gambar dengan sesuai standar				✓	

#### D. KOMENTARISARAN

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan aplikasi word/wal dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah

Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan

Bogor, 30 Mei 2024

Ahli Media

Aris Maesya, M.Kom.  
NIP.

Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Media Tahap Kedua

**C. PENILAIAN**

Deskripsi	Indikator	Sub Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Desain perangkat	Menggunakan desain LKPD digital	1. Mendesain kerangka/tema dalam menggunakan aplikasi					✓
		2. Mengaplikasikan foto atau gambar yang berkaitan berkaitan pada			✓		
		3. Menggunakan font/size warna yang tepat				✓	
		4. Menempatkan elemen desain yang mudah				✓	
		5. Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam penyajian				✓	
	Menyajikan desain teks yang menarik	6. Menggunakan kesederhanaan warna dan jenis huruf					✓
		7. Menentukan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca)					✓
		8. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami					✓
	Menggunakan desain gambar yang menarik	9. Menggunakan latar belakang yang menarik					✓
		10. Menempatkan kesederhanaan gambar dengan menarik					✓
		11. Menggunakan kualitas gambar dengan resolusi standar					✓

**D. PENILAIAN**

Aspek	Indikator	Sub Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Desain perangkat	Menggunakan desain LKPD digital	1. Mendesain kerangka/tema dalam menggunakan aplikasi					✓
		2. Mengaplikasikan foto atau gambar yang berkaitan berkaitan pada					✓
		3. Menggunakan font/size warna yang tepat					✓
		4. Menempatkan elemen desain yang mudah					✓
		5. Menyajikan kesederhanaan dan kejelasan dalam penyajian					✓
	Menyajikan desain teks yang menarik	6. Menggunakan kesederhanaan warna dan jenis huruf					✓
		7. Menentukan ukuran huruf yang digunakan (mudah dibaca)					✓
		8. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami					✓
	Menggunakan desain gambar yang menarik	9. Menggunakan latar belakang yang menarik					✓
		10. Menempatkan kesederhanaan gambar dengan menarik					✓
		11. Menggunakan kualitas gambar dengan resolusi standar					✓

**D. KOREKTIFAS**

*Perbaiki media dan format*

**E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan aplikasi wordwall dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah

Mohon beri tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan

Bagor, 16 Mei 2024

Ann Mawla



Aries Mawla, M.Kom.  
NIP. 1941100529

## Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Bahasa Tahap Pertama

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya  
 Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V SDN Komitimu 3  
 Nama Peneliti : Siti Zohra  
 Pembimbing Utama : Fitri Sri Sundari, M.Pd  
 Pembimbing Pendamping : Fitri Anjarwati, M.Pd

#### A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centris (✓) pada kolom skor yang tersedia (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang  
 2 = Kurang  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik
- Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan wordwall, mohon ditulis pada bagian komentar/kasus

#### C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Sifat Penyebaran	skor				
			1	2	3	4	5
Dimensi Unggulan	Menyajikan informasi pada kalimat yang dipaparkan	1. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami			✓		
		2. Menggunakan kalimat yang sederhana			✓		
		3. Menyajikan informasi yang jelas			✓		
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4. Menggunakan bahasa yang komunikatif			✓		
		5. Membuat kalimat tidak berbelit-belit saat bicara					✓
		6. Menggunakan bahasa dengan kosakata yang bervariasi					✓
	Menyajikan informasi dengan bentuk kalimat	7. Menyajikan penggambaran objek			✓		
		8. Menggunakan konjungsi AND dan OR				✓	
	Menggunakan kosakata kalimat	9. Mengaplikasikan kata-kata yang tepat			✓		
		10. Menggunakan kalimat yang efektif			✓		

#### D. KOMENTAR/KASUS

Mohon diperhatikan penggunaan kata kata, kata, dan kalimat efektif

#### E. KESIMPULAN

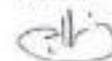
Berikan penilaian yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan aplikasi wordwall dapat dimanfaatkan:

- Layak digunakan di sekolah tingkat rendah  
 Layak digunakan di sekolah dengan rendah  
 Belum layak digunakan di sekolah

Mohon beri tanda centris (✓) pada kolom yang disediakan

Rugit, 30 April 2024

Ani Bahasa



Siti Chodjah, M.Pd.  
 NIK. 1501302018

## Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Bahasa Tahap Kedua

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEHAHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya  
 Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V SDN Kemirimukz 3  
 Nama Peneliti : Sri Zilma  
 Pembimbing Utama : Fitri Sri Sundari, M.Pd  
 Pembimbing Pendamping : Fitri Anjasmu, M.Pd

#### A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang  
 2 = Kurang  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik
- Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan wordwall, mohon ditulis pada bagian komentar/saran

#### C. PENYAJIAN

Aspek	Indikator	Duit-Persempian	Skor				
			1	2	3	4	5
Desain LKPD	Menyajikan informasi pada lembar yang digunakan	1. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓
		2. Menggunakan kalimat yang sederhana					✓
		3. Menyajikan informasi yang jelas					✓
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4. Menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
		5. Menyalin pesan dari komunikasi awal belajar					✓
		6. Menggunakan bahasa dengan kata-kata yang menarik					✓
	Menyajikan informasi dengan gambar, tabel, dan lain-lain	7. Menempatkan gambar/gambar					✓
		8. Menggunakan informasi belajar dan lain-lain					✓
	Menggunakan kerangka belajar	9. Menggunakan kerangka belajar					✓
		10. Menggunakan lembar yang menarik					✓

#### D. KOMENTAR/SARAN

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan aplikasi wordwall dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah tanpa revisi  
 Layak digunakan di sekolah dengan revisi  
 Belum layak digunakan di sekolah

Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang dibenarkan

Roger, 6 Juni 2024

Ani Dharma



Sri Chudjati, M.Pd.  
 NRC. 11010020018

## Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Materi Tahap Pertama

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtensi Manusia dan Benda di Lingkungannya  
 Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V SDN Kemirimuka 3  
 Nama Peneliti : Sisy Zikrina  
 Pembimbing Utama : Fitri Sri Sundari, M.Pd  
 Pembimbing Pendamping : Fitri Anjawan, M.Pd

#### A. PENGHANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang  
 2 = Kurang  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik
- Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan wordwall, mohon ditulis pada bagian komentar/saran.

#### C. PENILAIAN

Alokasi	Indikator	Isi Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Kejelasan Isi	Kejelasan dengan KD, KD, dan tujuan yang sudah ditetapkan	1. Kesesuaian E-LKPD dengan KD dan KD.					✓
		2. Materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
		3. Kejelasan bentuk dan warna yang baik dan dapat dibaca.					✓
Kejelasan penyajian	Tampilan penyajian	4. Konsep materi dalam E-LKPD disajikan secara sistematis.					✓
		5. Terlihat menarik dan bagus dari sisi tampilan.					✓
		6. Terdapat gambar/penyajian yang menarik.					✓
		7. Menggunakan gambar yang sesuai dengan konsep materi.					✓
		8. Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran.					✓
Tampilan materi	Tampilan materi	9. Menampilkan tulisan gambar yang jelas.					✓
		10. Materi menggunakan gambar yang menarik dan dapat dipahami.					✓
		11. Materi menggunakan gambar yang menarik dan dapat dipahami.					✓

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan aplikasi wordwall dapat dinyatakan

aplikasi wordwall dapat dinyatakan

- Layak digunakan di sekolah tanpa revisi  
 Layak digunakan di sekolah dengan revisi  
 Belum layak digunakan di sekolah

Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan

#### D. KOMENTAR/SARAN

- Lembar = sudah baik, baik PDF dan cetak  
 - soal wordwall : yang baru pending.



Bogor, 01 Mei 2024

Ahli Materi



Nurinda Safri, M.Pd  
 NIP. 1.0116000000

## Lampiran 13 Lembar Angket Validasi Materi Tahap Kedua

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN OLEH AHLI MATERI

- Judul Penelitian : Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtensi Manusia dan Benda di Lingkungannya  
 Sasaran Program : Peserta Didik Kelas V SDN Kemirimuka 3  
 Nama Peneliti : Sisy Zikrina  
 Pembimbing Utama : Fitri Siti Sundari, M.Pd  
 Pembimbing Pendamping : Fitri Anjawan, M.Pd

#### A. PENGHANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia (1,2,3,4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang  
 2 = Kurang  
 3 = Cukup  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik
- Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus demi perbaikan E-LKPD menggunakan wordwall, mohon ditulis pada bagian komentar/watan.

#### C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Sub Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Kejelasan Isi	Konsistensi dengan KI, KD, dan konten yang akan diajarkan	1. Kesesuaian E-LKPD dengan KI dan KD					✓
		1. Materi yang diajarkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		1. Kesesuaian corak dan layout dengan kebutuhan visual-art					✓
Kejelasan penyajian	Tampilan penyajian	1. Sesuai materi akan E-LKPD disajikan secara sistematis					✓
		1. Tampilan standar di semua KD dan indikator					✓
		1. Sesuai tujuan pembelajaran yang diajarkan					✓
		1. Menggunakan gambar yang sesuai dengan konsep materi					✓
Tampilan materi	Tampilan materi	1. Konsistensi format dengan materi pembelajaran					✓
		1. Menampilkan kualitas gambar yang jelas					✓
		10. Materi mendukung peserta didik memperoleh keterampilan yang baik					✓

#### E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-LKPD menggunakan aplikasi wordwall dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah tanpa revisi  
 Layak digunakan di sekolah dengan revisi  
 Belum layak digunakan di sekolah

Mohon beri tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan

#### D. KOMEN/KORREKSI

Bojot, 1 Juni 2024

Fitri Anjawan

Fitri Anjawan, M.Pd  
 NIP. 1.6110009030

## Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Media

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Aries Maesya, M.Kom  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya" yang disusun oleh:

Nama : Sisy Zikrina  
 NPM : 037120099  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka E-LKPD tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 30 Mei 2024

Mengetahui,

<p>Pembimbing Utama,</p> <p style="text-align: center;"></p> <p><u>Fitri Sri Sunderi, M.Pd</u> NIK. 1.1012030604</p>	<p>Pembimbing Pendamping,</p> <p style="text-align: center;"></p> <p><u>Fitri Anjaswari, M.Pd</u> NIK. 1.0318028728</p>	<p>Validator,</p> <p style="text-align: center;"></p> <p><u>Aries Maesya, M.Kom</u> NIK. 10411008520</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Bahasa

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Siti Chodijah, M.Pd  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya" yang disusun oleh:

Nama : Sisy Zikline  
 NPM : 037120099  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka E-LKPD tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 6 Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,	Pembimbing Pendamping,	Validator,
		
<u>Fitri Siti Sundari, M.Pd</u> NIK. 1.1012030604	<u>Fitri Anjaswari, M.Pd</u> NIK. 1.0316026726	<u>Siti Chodijah, M.Pd</u> NIK. 11013020618

## Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Materi

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Nurlinda Safitri, M.Pd  
Jabatan : Dosen  
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya" yang disusun oleh:

Nama : Sisy Zikrina  
NPM : 037120099  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen, maka E-LKPD tersebut dinyatakan "VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 5 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Validator,



Fitri Siti Sundari, M.Pd  
NIK. 1.1012030604



Fitri Anjaswuri, M.Pd  
NIK. 1.0316026726



Nurlinda Safitri, M.Pd  
NIK. 1.0116009896

### Lampiran 17 Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK**

Nama Peserta Didik : M. A. Alifan  
 Kelas : IA

**A. Petunjuk**  
 Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 sd 5 sesuai dengan kriteria pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Cukup Baik  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

**B. Penilaian**

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web Wordwall menarik					✓
2.	Kemudahan dalam membuka Web Wordwall					✓
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada latihan soal					✓
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas					✓
5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					✓
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					✓
7.	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam menggunakan lembar kerja peserta didik					✓
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					✓
9.	Semua lembar kerja dalam web wordwall mudah digunakan					✓
10.	Kapuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					✓

Komentar dan Saran:  
 \_\_\_\_\_

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK**

Nama Peserta Didik : A. A. Rizki D. N. Rizki - Rizki  
 Kelas : IA

**A. Petunjuk**  
 Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 sd 5 sesuai dengan kriteria pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Cukup Baik  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

**B. Penilaian**

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web Wordwall menarik					✓
2.	Kemudahan dalam membuka Web Wordwall					✓
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada latihan soal					✓
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas					✓
5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					✓
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					✓
7.	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam menggunakan lembar kerja peserta didik					✓
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					✓
9.	Semua lembar kerja dalam web wordwall mudah digunakan					✓
10.	Kapuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					✓

Komentar dan Saran:  
Web Wordwall ini juga sangat menarik dan

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK**

Nama Peserta Didik : Muzalia - Alvinia  
 Kelas : IA

**A. Petunjuk**  
 Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 sd 5 sesuai dengan kriteria pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Cukup Baik  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

**B. Penilaian**

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web Wordwall menarik					✓
2.	Kemudahan dalam membuka Web Wordwall					✓
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada latihan soal					✓
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas					✓
5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					✓
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					✓
7.	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam menggunakan lembar kerja peserta didik					✓
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					✓
9.	Semua lembar kerja dalam web wordwall mudah digunakan					✓
10.	Kapuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					✓

Komentar dan Saran:  
Menyebarkan dan bisa membuat anak senang dan dan juga membuat anak lebih kreatif

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK**

Nama Peserta Didik : Elissa Wansyah Nabila  
 Kelas : IA

**A. Petunjuk**  
 Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 sd 5 sesuai dengan kriteria pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:  
 1 = Sangat Kurang Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Cukup Baik  
 4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

**B. Penilaian**

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web Wordwall menarik					✓
2.	Kemudahan dalam membuka Web Wordwall					✓
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada latihan soal					✓
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas					✓
5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					✓
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					✓
7.	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam menggunakan lembar kerja peserta didik					✓
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					✓
9.	Semua lembar kerja dalam web wordwall mudah digunakan					✓
10.	Kapuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					✓

Komentar dan Saran:  
Sangat menyenangkan bagi peserta didik

## LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Huzam Soraya AlifiaKelas : 5A

## A. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 s.d 5 sesuai dengan kriteria pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

## B. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web Wordwall menarik					✓
2.	Kemudahan dalam membaca Web Wordwall					✓
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada tampilan					✓
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari di kelas					✓
5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					✓
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					✓
7.	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik					✓
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					✓
9.	Semua tombol klik dalam web wordwall mudah digunakan					✓
10.	Kepuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					✓

Komentar dan Saran:

Sangat seru dan menyenangkan

## LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik : Adam AlfaridhaKelas : 5A

## A. Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan dengan skala penilaian dari 1 s.d 5 sesuai dengan kriteria pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

## B. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Web Wordwall menarik					✓
2.	Kemudahan dalam membaca Web Wordwall					✓
3.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada tampilan					✓
4.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari di kelas					✓
5.	Bahasa dalam soal dapat mudah dipahami					✓
6.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas					✓
7.	Web Wordwall ini dapat meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik					✓
8.	Lembar kerja peserta didik menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan Web Wordwall					✓
9.	Semua tombol klik dalam web wordwall mudah digunakan					✓
10.	Kepuasan dalam menggunakan web wordwall sebagai LKPD dalam pembelajaran					✓

Komentar dan Saran:

Sangat bagus dan menyenangkan, semoga lebih seru dengan menggunakan program ini

### Lampiran 19 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

#### LEMBAR OBSERVASI ANALISIS KEBUTUHAN

Kelas : V A

Sekolah : SDN Kemirimuka 3

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Bapak/Ibu sudah pernah membuat LKPD mandiri		√
2.	LKPD yang Bapak/Ibu gunakan dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran		√
3.	Bapak/Ibu mengetahui tentang website yang bernama wordwall		√
4.	Bapak/Ibu pernah menggunakan LKPD berbasis digital sebelumnya		√
5.	LKPD yang digunakan Bapak/Ibu dalam pembelajaran sudah berbasis digital		√
6.	Bapak/Ibu membutuhkan LKPD yang lebih praktis bagi peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran	√	
7.	Bapak/Ibu setuju jika LKPD dilakukan menggunakan media wordwall	√	

## Lampiran 20 Lembar Wawancara

### LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS V-A

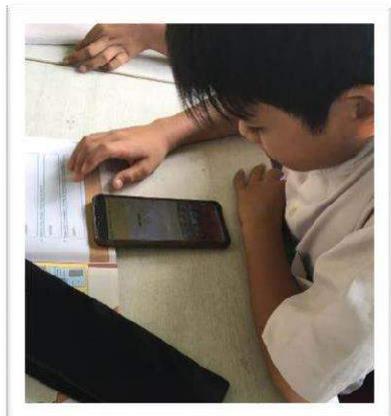
Kelas : V-A  
 Sekolah : SDN Kemirimuka 3  
 Nama Guru : Narto, S.Pd

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Responden
1.	Apakah penggunaan LKPD khususnya pada kelas V selama pembelajaran sudah menggunakan LKPD yang bervariasi?	Belum, dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku cetak atau lembar soal-soal.
2.	LKPD apa saja yang bapak gunakan dalam pembelajaran ?	Untuk saat ini hanya memakai buku cetak atau kertas soal biasa.
3.	Apakah LKPD yang bapak gunakan selama ini terdapat kelemahan? Apa saja kelemahannya?	Ada, karena mengambil sumber lkpdp tidak hanya di satu buku sehingga kurang efektif dalam pembelajaran dan peserta didik juga kurang kondusif.
4.	Apakah instrumen LKPD yang bapak gunakan dapat menarik minat peserta didik dalam mengerjakan soal?	Terkadang pada saat mengerjakan lkpdp ada beberapa peserta didik yang mengalami kejenuhan dan sebagian peserta didik dapat mengerjakan dengan baik.
5.	Apakah peserta didik dalam mengerjakan LKPD efektif dan kondusif?	Di awal pengerjaan lkpdp pembelajaran berjalan dengan efektif, tetapi disaat waktu akan berakhir peserta didik menjadi tidak kondusif.
6.	Apakah ada kendala atau kesulitan saat bapak menggunakan LKPD	Ada, kendalanya yaitu harus mempersiapkan segala sesuatu seperti harus mencari materi yang

	tersebut dalam pembelajaran? Apa kendalanya?	akan dijadikan lkpd dikarenakan harus banyak mencari sumber buku yang berbeda.
7.	Menurut bapak apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah LKPD dalam pembelajaran?	Sangat perlu, karena untuk saat ini dalam memakai kertas masih kurang kondusif dan sangat membutuhkan ketelitian dalam memasuki nilai.
8.	Apakah bapak setuju jika LKPD dikembangkan dengan menggunakan website wordwall?	Sangat setuju karena bisa mempermudah guru dalam memberikan penilaian.
9.	Menurut bapak apakah media wordwall ini bisa dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran?	Bisa saja karena dapat membantu proses pembelajaran.
10.	Apakah jika LKPD ini dikembangkan dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik dalam mengerjakan soal?	Menurut saya sangat membantu, dikarenakan tampilan lkpd ini sangat menarik sehingga peserta didik tidak jenuh dalam mengisi lkpd yang diberikan dan guru pun tidak memerlukan waktu lama dalam penilaian.

## Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian

### Ujicoba produk Ikpd berbantuan wordwall



## Proses Pengisian Angket

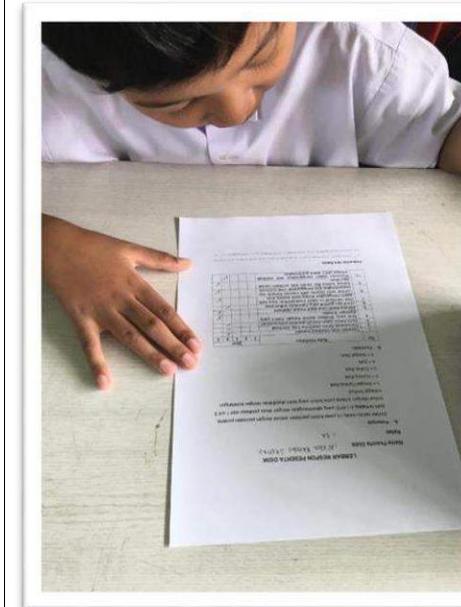
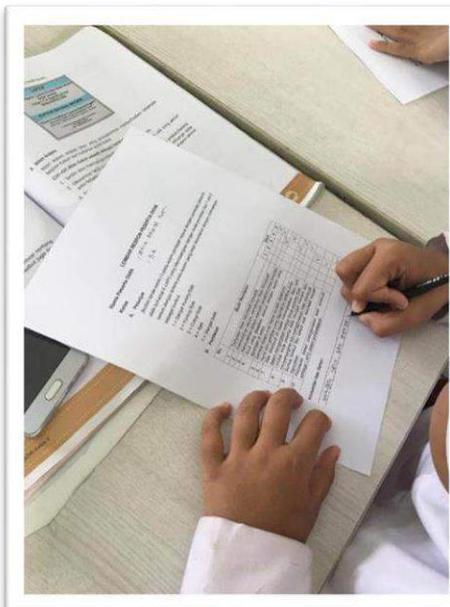
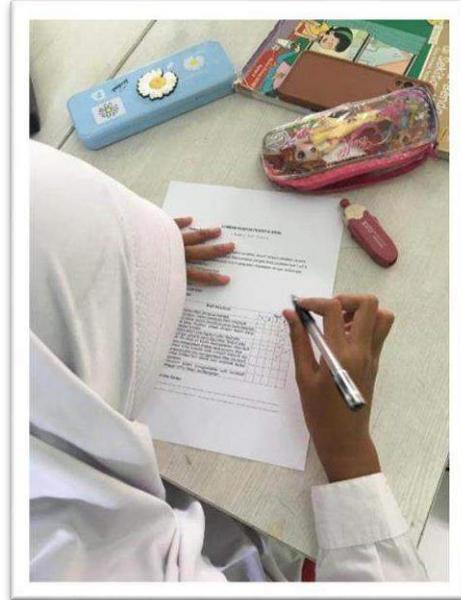
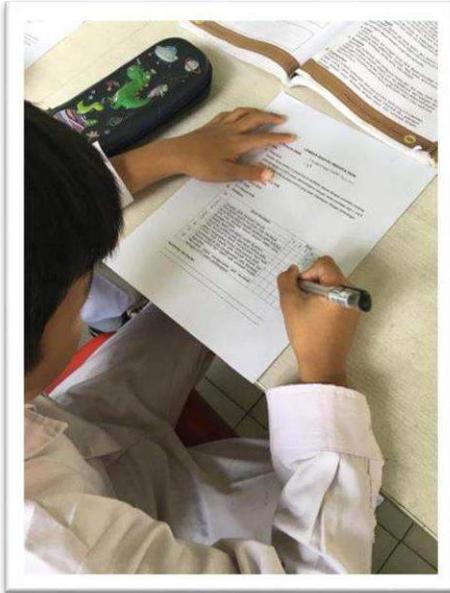


Foto bersama peserta didik dan guru kelas



## Lampiran 22 Riwayat Hidup



### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Sisy Zikrina, lahir di Depok 7 April 2002, agama Islam Anak kedua dari pasangan Bapak Narto dan Ibu Hanifah. Bertempat tinggal di Kp. Stangkle RT. 05/RW.06 Kecamatan Beji Kota Depok. Pendidikan formal yang ditempuh di TK Annuriyah kemudian MI Annuriyah pada tahun 2008-2014, SMP Negeri 5 Depok pada tahun 2014-2017, dan sekolah di SMA Putra Bangsa pada tahun 2017-2020. Kemudian tahun 2020 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.





























































