

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL PADA MATERI
MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI – CIRI FISIK LINGKUNGAN
RUMAH DAN SEKOLAH**

Pendekatan Research and Development (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas II di Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03
Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Denira Siti Fatimah Azzahra

037120016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL PADA MATERI
MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI – CIRI FISIK LINGKUNGAN
RUMAH DAN SEKOLAH**

Pendekatan Research and Development (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas II di Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03
Kabupaten Bogor Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024

Denira Siti Fatimah Azzahra (037120016)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Drs. Dadang Kurnia, M.Pd.
NIK.19590408198501003

Pembimbing Pendamping,



Dita Destiana, M.Pd.
NIK.1.131118866

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK.1.0604021205

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK.1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH SIDANG DAN DINYATAKAN LULUS
Pada hari Kamis, 11 Juli 2024

Nama : Denira Siti Fatimah Azzahra

NPM : 037120016

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Nurlinda Safitri, M.Pd.	
2.	Rukmini Handayani, M.Pd.	
3.	Dita Destiana, 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 berbasis *Wordwall* pada Materi Mengenal Karakteristik dan Ciri-ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor adalah hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja 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, 03 Juli 2024
Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red 3000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '3000', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number 'F4E1FALX211541642' is visible at the bottom of the stamp.

Denira Siti Fatimah Azzahra
NPM. 037120016

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL DENGAN MATERI MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI-CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR yaitu:

1. Denira Siti Fatimah Azzahra (NPM.037120016), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd. (NIK/NIP. 19590408198501003), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Dita Destiana, M.Pd. (NIK/NIP. 1.131118866) 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, 11 Juni 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Denira Siti Fatimah Azzahra :



2. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd. :



3. Dita Destiana, 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 : Denira Siti Fatimah Azzahra
NPM : 037120016
Judul Skripsi : Pengembangan E-LKPD Berbasis Wordwall Pada Materi Mengenal Karakteristik dan Ciri-ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar

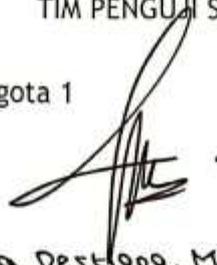
TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,



Nurinda Safitri, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0116009696.

Anggota 1



Dita Destiana, M.Pd.
NIK./NIP. 1.13118866.

Anggota 2



Rukmini Handayani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0715020696.

Mengetahui
Ka. Prodi



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

ABSTRAK

Denira Siti Fatimah Azzahra 037120016. Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media yang bervariasi untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas II SDN Ciawi 03. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket Validasi yang diberikan kepada 3 validator, 1 ahli materi, 1 ahli bahasa, 1 ahli media dan angket respon peserta didik. Hasil validasi oleh ahli diperoleh kelayakan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* yaitu rata-rata perolehan dari ahli materi 84% dengan kategori Valid, perolehan rata-rata dari ahli bahasa 100% dengan kategori Valid, dan perolehan rata-rata dari ahli media 93% dengan kategori Valid. Hasil dari respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *Wordwall* memperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori Valid. Berdasarkan hasil analisis data keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* yang dikembangkan dinyatakan Valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : E-LKPD, *Wordwall*.

ABSTRACT

Denira Siti Fatimah Azzahra 037120016. This research was motivated by the lack of availability of teaching materials that suit the needs of students, namely varied media for learning activities. This research aims to determine the feasibility and response of students to the developed E-LKPD. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The subjects of this research were class II students at SDN Ciawi 03. The data collection instrument was a validation questionnaire given to 3 validators, 1 material expert, 1 language expert, 1 media expert, and a student response questionnaire. The results of validation by experts showed that the Wordwall-based E-LKPD was feasible, namely, the average gain from material experts was 84% with the Valid category, the average gain from language experts was 100% with the Valid category, and the average gain from media experts was 93% with Valid category. The results of student responses to Wordwall-based E-LKPD obtained a percentage of 84% in the Valid category. Based on the overall data analysis results, it can be concluded that the Wordwall-based E-LKPD developed is declared valid and can be used in learning activities.

Keywords: E-LKPD, Wordwall.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengembangan E-LKPD Berbasis *Wordwall* Pada Materi Mengenal Karakteristik dan Ciri – Ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *Research and Development (R&D)* di SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Penelitian ini dimulai pada tanggal 01 November 2023 pada kelas II di Semester Genap.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti Ujian Sidang Skripsi Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar – besarnya, penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Pakuan.

4. Drs. Dadang Kurnia, M.Pd, selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dita Destiana, M.Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Yuyun Elizabeth Patras, M.Pd, selaku Dosen Wali Akademik kelas A yang selalu memberikan nasihat dan motivasi.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Wali kelas II dan rekan – rekan guru SDN Ciawi 03 yang telah membantu dan mendukung penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
11. Seseorang dengan Npm 054120001 yang selalu memberikan saran, dukungan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
12. Teman – teman dan sahabat yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

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

Bogor, 11 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI LEMBAR PENGESAHAN

.....
i BUKTI PENGESAHAN

.....
... ii LEMBAR PERNYATAAN

.....
iii

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	9
A. Deskripsi Teori	9
1. LKPD Digital	9
2. <i>Wordwall</i>	15
B. Kerangka Berpikir	22
C. Penelitian Relevan	22
D. Produk yang Dihasilkan	25

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan	27
1. Metode Penelitian	27
2. Prosedur Penelitian.....	28
3. Tahapan Pengembangan.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
1. Tempat Penelitian	31
2. Waktu Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	32
1. Subjek Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	32
1. Teknik Pengumpulan Data	32
2. Instrumen Penelitian	33
3. Angket Responden Peserta Didik	39
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Pengembangan E-LKPD Menggunakan <i>Wordwall</i>.....	43
1. Deskripsi Validasi Ahli.....	43
2. Deskripsi Respon Peserta Didik.....	51
B. Pembahasan Hasil Pengembangan E-LKPD Berbasis <i>Wordwall</i>	54
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	64
C. Rekomendasi	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	71

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Halaman depan untuk mengakses <i>wordwall</i>	21
---	----

Gambar 2. 2 Halaman depan <i>wordwall</i>	21
Gambar 2. 3 Halaman tampilan untuk memasukan soal	21
Gambar 2. 4 Halaman ketika sudah selesai membuat soal.....	22
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 diagram tahapan ADDIE	29
Gambar 4. 1 Perubahan E-LKPD Berbasis <i>Wordwall</i> Oleh Ahli Bahasa	46
Gambar 4. 2 Perubahan E-LKPD Oleh Ahli Media	51
Gambar 4. 3 Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik	54

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan.....	33
Tabel 3. 2 Tabel Capaian Pembelajaran	36
Tabel 3. 3 Tabel Observasi Analisa Kebutuhan	37
Tabel 3. 4 Tabel Wawancara Analisa Kebutuhan	37
Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3. 6 Tabel Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	40
Tabel 3. 7 Tabel Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3. 8 Tabel Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata	42
Tabel 3. 9 Tabel Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata	43
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa	47
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media	48
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Peserta Didik	53

Daftar Lampiran

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi	73
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 4 Surat Balasan Izin Penelitian	76
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Materi	77
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Bahasa	78
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Media	79
Lampiran 8 Link E-LKPD berbasis Wordwall	80
Lampiran 9 Analisis Kebutuhan (Observasi)	81

Lampiran 10 Analisis Kebutuhan Hasil Wawancara	82
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Bahasa (Sebelum Revisi)	85
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa (Sesudah Revisi)	86
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Media (Sebelum Revisi)	87
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Media (Sesudah Revisi)	88
Lampiran 16 Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi	89
Lampiran 17 Surat Pernyataan Validasi Ahli Bahasa	90
Lampiran 18 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media.....	91
Lampiran 19 Hasil Presentase Validasi Para Ahli	92
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Peserta Didik	93
Lampiran 21 Grafik Presentase Validasi Para Ahli dan Respon Peserta Didik	96
Lampiran 22 Dokumentasi	97
Lampiran 23 Modul Ajar	98
Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan bangsa. Proses pembelajaran ini mempunyai kapasitas untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif yang berkembang secara dinamis dari waktu ke waktu. Pengembangan kurikulum merupakan salah satu alat untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan yang baik akan mengadopsi penerapan kurikulum terapan karena “kurikulum adalah inti pendidikan” dan menentukan kemajuan pendidikan (Munandar, 2018).

Dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia memiliki suatu perangkat pembelajaran yang berisi RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, LKPD, dan Lembar Evaluasi. Pembahasan kali ini akan mencakup mengenai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “media”. Secara harfiah, kata tersebut berarti perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima. Media diposisikan sebagai alat atau sejenisnya yang dapat berperan sebagai penyampai pesan dalam kegiatan pembelajaran. Informasi yang dibahas adalah mata pelajaran yang digunakan, tujuannya yaitu untuk memudahkan peserta didik memahami informasi tersebut.

1

Jika media merupakan sumber belajar, maka media dapat diartikan secara luas sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran semakin tumbuh dan berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. (Ilmu et al., 2020)

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. (Hasan et al., 2021)

Beberapa permasalahan yang sering terjadi di dalam kelas adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran masih belum interaktif, bahkan ada pula yang hanya menggunakan metode tradisional sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi peserta dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, penggunaan LKPD yang interaktif menjadi penting karena usia peserta didik sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional tertentu. Tahap operasional tertentu ini merupakan tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yaitu usia 6 sampai 12 tahun, pada tahap ini peserta didik dapat membentuk ide

berdasarkan objek atau kejadian logis yang terjadi disekitarnya atau dengan kata lain ide yang sudah dimulai oleh peserta didik. Berpikir logis terhadap objek tertentu, dan dengan bantuan media yang dapat mengasah inisiatif dan kemandirian berpikir peserta didik, penyampaian materi akan lebih efektif.

Keterbatasan buku pelajaran sebagai pegangan peserta didik untuk bisa dibawa pulang oleh masing-masing peserta didik, membuat minat belajar peserta didik menjadi kurang. Selain itu, pihak sekolah belum memfasilitasi pembuatan LKPD, buku ajar/bahan ajar untuk peserta didik dalam rangka mengatasi kekurangan buku pelajaran. Pengembangan LKPD perlu dilakukan di sekolah ini karena LKPD berfungsi menjadi pedoman dan dapat melatih peserta didik untuk terus mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari dan akan dipelajari. Berdasarkan uraian diatas, dalam penyusunan LKPD diharapkan dapat menghasilkan kualitas LKPD yang baik dan dapat mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran agar tidak berpusat pada guru.

Belum adanya LKPD *interaktif* menggunakan teknologi yang digunakan oleh guru, membuat peserta didik kesulitan mempelajari dan mengerjakan soal-soal yang ada di Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). Untuk itu perlu adanya LKPD yang terstruktur dan mudah dipahami bagi peserta didik untuk mengurangi kesulitannya. Salah satu cara untuk mencapai adalah guru harus bisa membuat LKPD yang interaktif bagi peserta didik, karena itu peserta didik dianggap berhasil dalam studinya

apabila mampu menghafal banyak fakta dan dapat mengkomunikasikan fakta tersebut kepada orang lain atau menggunakannya untuk menjawab pertanyaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2020)

Hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan membuat ELKPD berbasis *wordwall*. Tujuan pembuatan E-LKPD menggunakan *wordwall* ini karena *website* ini mudah diakses bagi guru, tampilan yang disajikan pun menarik bagi peserta didik saat mengerjakan LKPD yang diberikan. Karena *wordwall* sudah banyak dikenal sebagai aplikasi jenis permainan interaktif yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.

Wordwall ini menekankan pada gaya belajar yang lebih santai terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari oleh peserta didik dan guru, sehingga menjamin proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik dan guru. Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran atau E-LKPD seperti kuis, menjodohkan, berpasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lainnya. Pada *website* ini pengguna tidak hanya dapat mengakses media yang dibuat secara online, tetapi juga mengunduhnya dan mencetaknya di atas kertas.

Berbantu Situs *Wordwall* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 Di Kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo.

Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa pengembangan LKPD dengan suatu *website* atau aplikasi sangat penting dilakukan. Karena, seiring berkembangnya zaman maka kemajuan teknologi semakin pesat. Dengan begitu guru juga harus mampu melakukan perubahan dengan membuat LKPD secara digital dengan bantuan teknologi. Tujuannya agar menambah minat dan semangat peserta didik dalam mengerjakan LKPD yang diberikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif karena memanfaatkan teknologi sebagai kegiatan pembelajaran pada abad 21.

Penelitian serupa berikutnya yang dilakukan oleh Adha Yusrika Widianti, Prima Mutia Sari, (2022) dengan judul Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan *Maze Chase-Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan pengembangan LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Games Edukasi Maze Chase-Wordwall* memperoleh penilaian produk yang sangat baik dan layak, sehingga penggunaan LKPD menggunakan *Games Edukasi Maze Chase-Wordwall* bisa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), kerincian (*elaboration*), dan menilai (*evaluation*).

Setelah wawancara yang sudah dilakukan dengan wali kelas II SDN Ciawi 03 Kecamatan Ciawi yaitu Bapak Yudi Sukendar, S.Pd. Biasanya dalam pembuatan LKPD beliau masih menggunakan buku cetak yang dibuat olehnya sendiri, dimana didalamnya tampilan yang

diberikan kurang berwarna. Sehingga, LKPD yang diberikan masih monoton dan kurang *interaktif* membuat peserta didik memiliki minat dan semangat yang rendah dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. Oleh sebab itu, sangat penting menciptakan LKPD yang menarik dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas salah satunya dengan pembuatan E-LKPD berbasis *wordwall* yang *interaktif*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik akan mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Wordwall* Pada Materi Menenal Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum menggunakan LKPD berbasis digital.
2. Peserta didik belum menggunakan *website wordwall* dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas.
3. Peserta didik kurang tertarik dengan LKPD berbentuk cetak.
4. Peserta didik belum menggunakan LKPD yang dikembangkan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk menambah minat belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Mengetahui Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Mengetahui Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan E- LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Mengetahui Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di SDN Ciawi 03.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD pada materi Mengetahui Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di SDN Ciawi 03.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritik
Untuk menambah pengetahuan serta memperluas wawasan penulis tentang pengaruh pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik.
2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan Peserta Didik untuk memacu semangat dan menambah pengetahuan serta menarik perhatian dalam mengerjakan E-LKPD yang diberikan oleh guru agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan yang akan datang.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberi tambahan pengetahuan bagi guru agar mengetahui betapa besarnya pengaruh pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* efektif bagi dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai petunjuk, arah, acuan serta, bahan pertimbangan bagi peneliti dalam mengembangkan E-LKPD berbasis *Wordwall* dan mengetahui keefektifan E-LKPD tersebut dalam pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. LKPD Digital

a. Pengertian E-LKPD

E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik yang dibuat berbentuk elektronik dan dibantu menggunakan internet dalam mengaksesnya, dibuat secara *sistematis* dan *variatif* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga membuat pengguna lebih *interaktif* terhadap suatu program. Pengertian ini sebagaimana dikemukakan oleh Antik et al., (2023:85-90), Sari et al., (2019:8), Yelvita, (2022:30) bahwa E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik yang salah satunya memadukan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era *modern*, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik serta membuat peserta didik mengetahui manfaat teknologi agar dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Pendapat lain mengemukakan E-LKPD merupakan suatu materi yang diajarkan oleh guru dan mencakup soal-soal latihan untuk dikerjakan oleh peserta didik. Hal ini

meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pengertian tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Faudah., (2021:1-3), Bella et al., (2023:6) bahwa E-LKPD merupakan suatu pelengkap materi yang diajarkan oleh guru dan membuat pemahaman konsep peserta didik terhadap materi pelajaran dapat meningkat serta soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik dan digunakan untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi pembelajaran.

b. Fungsi E-LKPD

E-LKPD sebagai media untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran memiliki fungsi yang utama yaitu membuat kegiatan menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik karena tampilan yang diberikan menarik dan tidak monoton serta membuat soal pembelajaran bisa lebih menarik dan mudah dipahami, maka diperlukan LKPD yang terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat mengurangi kesulitan peserta didik. Pendapat serupa juga dipaparkan oleh Kosasih (2021:35), Antik et al., (2023:85-90),

Nur Hidayah et al., (2020:36-43), bahwa fungsi E-LKPD dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk memberikan pengetahuan, sikap dan

keterampilan kepada peserta didik serta memberikan dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik menjadi menyenangkan, pembelajaran menjadi *interaktif*, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik karena tampilan E-LKPD yang diberikan lebih menarik dan tidak monoton serta membuat soal pembelajaran bisa lebih menarik dan mudah dipahami.

Pendapat lain dikemukakan bahwa E-LKPD berfungsi sebagai alat untuk memberikan peserta didik pengetahuan, sikap dan keterampilan serta mampu membuat kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang disampaikan oleh Wardani & Suniasih., (2022:30), Rahayu (2022:75) bahwa dalam proses pembelajaran fungsi E-LKPD adalah sebagai alat untuk memberikan pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didik kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga lebih memahami materi yang diajarkan melalui teknologi yang digunakan.

c. Langkah Penyusunan E-LKPD

Berikut Langkah – Langkah dalam Menyusun E-LKPD Menurut Rahayu (2022:79-81) Lia Hariski Rahmawati (2020)

yaitu :

- 1) Menganalisis kurikulum,

- 2) Menganalisis kebutuhan peserta didik,
- 3) Menganalisis materi,
- 4) Menganalisis LKPD yang digunakan sebelumnya,
- 5) Menentukan jenis E-LKPD yang akan dikembangkan,
- 6) Menentukan judul E-LKPD,
- 7) Menentukan KD dan Indikator,
- 8) Menentukan materi atau pokok bahasan,
- 9) Menentukan alat penilaian,
- 10) Menentukan materi.

d. Kelebihan E-LKPD

Kelebihan E-LKPD bagi peserta didik yaitu dapat membuat efektivitas lokasi, waktu dan biaya karena dapat diakses dimana saja, serta ramah lingkungan karena tidak memerlukan kertas atau bahan plastik lainnya, lalu pembuatan E-LKPD dapat disesuaikan dengan keinginan. Hal serupa juga disampaikan oleh Sya'idah et al., (2020), Sariani & Suarjana (2022), Purnama & Suparman (2020), Rani Nurafriani & Mulyawati (2023) bahwa kelebihan E-LKPD dapat

menyederhanakan dan mempersingkat biaya, ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, ELKPD dapat menjadi sarana yang menarik ketika minat belajar peserta didik menurun.

Pendapat lain mengemukakan bahwa kelebihan E-LKPD membantu guru menjadi lebih mudah memberikan materi saat disekolah maupun ketika pembelajaran dirumah dan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendapat serupa dipaparkan oleh Friska et al., (2022) mengenai kelebihan E-LKPD yaitu memiliki kelebihan sebagai sarana praktis dalam sistem pembelajaran, yang melatih peserta didik beradaptasi secara mandiri dan membantu guru menjadi lebih mudah memberikan materi saat disekolah maupun ketika pembelajaran dirumah.

e. Kekurangan E-LKPD

Kekurangan E-LKPD banyak terjadi pada kesalahan dalam penulisan dan konsep yang tidak sesuai dengan yang sudah tercantum pada kurikulum yang berlaku, sehingga masih terdapat kekurangan yang menyebabkan salah pemahaman. Hal serupa juga disampaikan oleh (Harmonik & Sma, n.d.), Kurniawan (2019), Syafruddin et al., (2022) yakni kekurangan yang ada pada E-LKPD terdapat kesalahan dalam penulisan kalimat masih banyak yang kurang dan berlebihan serta tugastugas dalam LKPD hanya sekedar pertanyaan tanpa contoh yang jelas sehingga dalam penyusunan E-LKPD kurang sesuai dengan kurikulum yang diatur serta terkadang materi dan latihannya tidak sesuai.

Pendapat lain dikemukakan bahwa kekurangan E-LKPD adalah lembar kerja peserta didik elektronik yang disiapkan oleh guru tidak sesuai dengan konsep yang akan diajarkan menggunakan bahan ajar yang akan dipelajari peserta didik serta masih terkendala oleh jaringan internet yang tidak stabil. Pengertian tersebut selaras dengan pendapat yang dipaparkan oleh Sari et al., (2019), Pamungkas & Fitriyani., (2023) bahwa kekurangan LKPD elektronik ini hanya dapat digunakan oleh peserta didik jika terkoneksi dengan internet, sehingga perlu disiapkan perangkat untuk menunjang setiap peserta didik dan perlu ada langkah-langkah khusus yang jelas dalam E-LKPD tersebut, tidak hanya sekedar perintah saja karena terkadang materi yang diberikan oleh guru tidak sesuai dengan konsep yang akan diajarkan menggunakan bahan ajar yang akan dipelajari peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas dapat disintesis bahwa E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik salah satunya untuk menyatukan antara ilmu pengetahuan dengan teknologi pada era *IPTEK* supaya peserta didik tidak hanya mengetahui cara menggunakan saja tetapi harus mengetahui sebagian dari manfaat teknologi agar bisa dimanfaatkan peserta didik dalam belajar, E-LKPD juga membuat peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah serta peserta didik dapat

menggunakan gawai atau *smartphone* mereka dalam pembelajaran, bukan sekedar bermain *games* atau media sosial, dan penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Wordwall

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi *website* yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan *survei* dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, *referensi* pembelajaran, dan *instrumen* atau alat penilaian bagi guru dan peserta didik. Pendapat serupa dipaparkan oleh Puspita & Dewi., (2021), Harlina, dkk., (2018: 627), Fanny., (2020), Zulfah., (2023) bahwa *wordwall* merupakan salah satu *website* diantara berbagai jenis media pembelajaran *interaktif* yang dapat membuat proses pembelajaran terasa menarik, bagi peserta didik dan bagi guru karena terdapat bagian untuk menjawab kuis, diskusi, dan *survei*. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pendapat berbeda menyatakan bahwa *wordwall* adalah suatu media yang dirancang untuk membuat sebuah materi maupun soal dalam kegiatan pembelajaran dan berguna untuk membantu guru dalam membuat materi yang akan diajarkan menjadi lebih mudah. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh

Mujahidin & Kurniasih., (2019) bahwa *wordwall* merupakan alat bantu pembelajaran yang perlu digunakan, bukan sekedar pajangan atau visualisasi. Media ini dapat dirancang untuk membuat sebuah materi maupun soal dalam kegiatan pembelajaran dan berguna untuk membantu guru dalam membuat materi yang akan diajarkan menjadi lebih mudah.

b. Kelebihan *Wordwall*

Wordwall memiliki kelebihan yaitu dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti bagi peserta didik sekolah dasar khususnya kelas bawah, serta topiknya dapat disesuaikan dengan kebutuhannya dan mode penugasannya dapat diterapkan pada *software* sehingga peserta didik dapat mengaksesnya sendiri melalui *smartphone* di rumah. Serupa dengan pendapat sebelumnya, pendapat yang sama juga dikemukakan oleh M. Putri., (2020), Herta et al., (2023), Lubis & Nuriadin., (2022) bahwa kelebihan *wordwall* juga memberikan beberapa contoh kreasi guru yang dapat membantu ketika pembuatan materi maupun soal menjadi lebih menarik. Serta memiliki kelebihan sebagai alat bantu belajar, sumber belajar, bahkan alat *review online* serta topiknya dapat disesuaikan dengan kebutuhannya dan mode penugasannya dapat diterapkan pada *software* sehingga peserta didik dapat mengaksesnya sendiri melalui *smartphone* di rumah.

Pendapat berbeda menyatakan bahwa kelebihan

wordwall adalah permainan yang telah dibuat dan dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga dapat dikirim langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* atau lainnya, sehingga akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan pada saat mengaksesnya. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Pradani., (2022), Imanulhaq & Pratowo., (2022) bahwa kelebihan *wordwall* juga dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui daring, karena dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan pada saat mengaksesnya. Selain itu, *games* yang dibuat dapat dikirim langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* atau lainnya.

c. Kekurangan *Wordwall*

Kekurangan pada *games wordwall* yaitu dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, serta *font sizenya* yang tidak dapat diubah sehingga ukuran tulisan yang ingin dibuat oleh pengguna tidak bisa juga diubah besar kecilnya tulisan. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Mestyana., (2020), Arif Agus Mujahidin et al., (2021), Zalillah & Alfurqan., (2022) bahwa kekurangan *wordwall font size* yang terdapat pada *wordwall* tidak bisa digunakan untuk mengatur ukuran atau besar kecilnya tulisan sesuai dengan keinginan pembuat dan rentan terjadi kecurangan yang dilakukan serta

ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *wordwall* akan terganggu.

Pendapat lain menyebutkan bahwa kekurangan pada *wordwall* adalah dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama karena harus sesuai dengan kestabilan jaringan dan hanya dapat dilihat karena media yang digunakan yaitu *visual*. Serupa dengan pendapat tersebut, pendapat serupa juga dikemukakan oleh Aisyah et al., (2022), Nisa & Susanto., (2022) bahwa kekurangan *wordwall* pada proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama karena harus sesuai dengan kestabilan jaringan dan hanya dapat dilihat karena media yang digunakan yaitu *visual* serta saat menggunakan *wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana.

d. Manfaat *Wordwall*

Manfaat *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran adalah membantu guru untuk membuat permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran. *Wordwall* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran, sehingga melalui permainan *edukatif* guru dapat menyampaikan materi dengan permainan agar peserta didik tidak merasa bosan ketika melaksanakan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Purnamasari et al., (2020),

Ma'rifah & Mawardi., (2022), Praditiya Purnama et al., (2023) bahwa manfaat *wordwall* dalam pembelajaran yaitu dapat membangkitkan minat berdasarkan kemampuan *visual*, pendengaran dan motoriknya, memberikan rangsangan yang sama, membandingkan pengalaman dan menciptakan *persepsi* karena merupakan permainan yang *edukatif*. Serta membantu guru untuk dapat menyampaikan materi dengan permainan agar peserta didik tidak merasa bosan ketika melaksanakan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh).

Pendapat berbeda disampaikan bahwa manfaat *wordwall* yaitu dapat digunakan untuk menampilkan materi yang bagus untuk digunakan peserta didik selama belajar. Saat peserta didik sedang belajar menulis, melihat *wordwall* yang berisi ringkasan kata kerja atau kata kerja kreatif dapat memperkaya kosa kata dan meningkatkan kualitas tulisannya. Serupa dengan pendapat tersebut, pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Khairunnisa., (2023), Durrotunnisa & Nur., (2020) bahwa manfaat *wordwall* adalah membuat peserta didik dapat dengan mudah menyerap kosa kata serta melatih daya ingatnya dengan hal - hal yang menarik dan nyaman digunakan ketika pembelajaran.

e. Langkah – Langkah membuat *Wordwall*

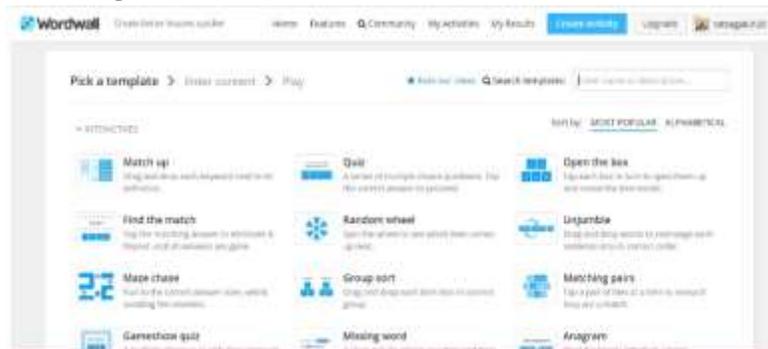
Adapun Langkah – Langkah pembuatan *wordwall* ini menurut (Pradani, 2022) :

- 1) Langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang harus diisi didalamnya,



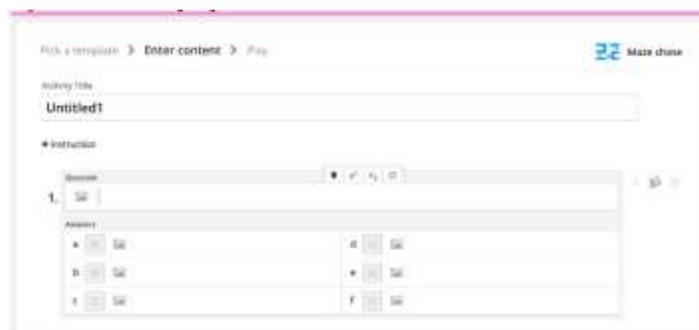
Gambar 2. 1 Halaman depan untuk mengakses *wordwall*

- 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu *template* yang akan digunakan,



Gambar 2. 2 Halaman depan *wordwall*

- 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan,



Gambar 2. 3 Halaman tampilan untuk memasukan soal

- 4) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika sudah selesai

membuat permainan yang ada pada *wordwall*.



Gambar 2. 4 Halaman ketika sudah selesai membuat soal

Berdasarkan paparan diatas dapat disintesis bahwa *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran karena terdapat banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. *Wordwall* juga dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti bagi peserta didik sekolah dasar khususnya kelas bawah, dan topiknya dapat disesuaikan dengan kebutuhannya dan mode penugasannya dapat diterapkan didalam *software wordwall* sehingga peserta didik dapat mengaksesnya sendiri melalui *smartphone* di rumah.

f. Materi Mengetahui Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah

Pada modul di sekolah dasar kelas II Bab 4 Materi

Mengenal Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah. Dalam materi tersebut, terdapat sangat banyak materi pembelajaran yang akan dibahas. Namun, dalam penelitian

R&D saat ini yang diambil materi Inilah Lingkungan Rumahku dan Inilah Lingkungan Sekolahku. Terdiri dari bentuk kerja sama dalam keberagaman di lingkungan keluarga dan sekolah. Serta mengenal karakteristik fisik lingkungan keluarga dan sekolah, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI dan mampu mengimplementasikan sikap dan perilaku yang baik dan tepat di lingkungan keluarga dan sekolah.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan mengkaji tentang Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hidup Rukun, yang berhubungan telah banyak dipublikasikan.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *wordwall* merupakan suatu pengembangan yang efektif.

Diantaranya penelitian relevan yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2018). Universitas Dharmas Indonesia. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk di dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan E-LKPD berbantu situs *wordwall* pada materi bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Proses pengembangan ini di mulai dai tahap uji *validitas*, uji *praktikalitas*, dan uji *efektifitas*. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut : hasil uji *validitas* yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 91%, hasil *praktikalitas* yang di lakukan oleh praktisi pendidik kelas III dengan hasil 86% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas III dengan hasil 88% dikategorikan sangat praktis, hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 maka ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan deskripsi hasil validasi E-LKPD berbantu situs *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 kelas III SD. dikategorikan valid, yang artinya sudah bisa di terapkan di sekolah dalam proses pembelajaran.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh (Indriani et al., 2023). Universitas Muhammadiyah. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar, hasilnya sebagai berikut : Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan dua macam, yaitu validasi desain dan validasi isi materi. Pada tahap ini akhirnya akan dihasilkan bentuk akhir dari LKPD setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Setelah merevisi LKPD yang akan diuji cobakan di lapangan dengan penyebaran terbatas pada peserta didik kelas IV, hasil analisis yang dilakukan dengan menggunakan uji *Gregory* diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,64 sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis digital dengan kevalidan isi tinggi. Merujuk pada tingkat kevalidan LKPD bagi mata pelajaran IPA materi gaya dan gerak dengan menggunakan model *ADDIE*. LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan menunjukkan nilai rata - rata 3,35 dan berada pada kategori valid ($3,5 \leq M \leq 4$). Hasil validasi LKPD oleh validator dan penilaian peserta didik dengan masing - masing nilai rata - rata 4 juga menunjukkan kategori sangat valid dan layak. Khususnya hasil penilaian para peserta didik dalam hal ini, menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju belajar dengan menggunakan media LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan pengumpulan dan analisis data

dari 19 orang peserta didik dengan nilai rata - rata hasil belajar adalah 84,21. Maka dapat dikategorikan bahwa tingkat keefektifan juga signifikansi LKPD berbasis digital ini sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar para peserta didik tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa selain valid, efektif, dan praktis, penggunaan LKPD berbasis digital signifikan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV, khususnya di SDN 44 Baru.

D. Produk yang Dihasilkan

Produk yang akan dihasilkan akan berupa sebuah E-LKPD menggunakan *wordwall* yang dapat membantu guru dalam memberikan materi serta soal dan penilaian pada kegiatan pembelajaran, penggunaan E-LKPD berbasis *wordwall* ini dapat memudahkan guru dalam proses penilaian karena bisa langsung mendapatkan nilai ketika peserta didik sudah mengerjakannya. ELKPD berbasis *wordwall* ini mudah digunakan dan diakses dimana saja dan kapan kapan saja, karena dapat diakses melalui handphone, laptop, maupun computer. Produk yang akan dihasilkan ini akan dikemas menggunakan link tautan yang akan diberikan kepada peserta didik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

1. Metode Penelitian

Saat melakukan penelitian ini, peneliti memakai metode *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian untuk mendapatkan produk sesuai dengan yang diinginkan dan menguji keefektifannya. (Widodo & Hanifah, n.d.) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan sebagai proses pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Produk dapat dihasilkan dengan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode *survei* atau kualitatif) dan keefektifan produk tersebut dapat teruji agar berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah ELKPD berbasis *wordwall* pada materi mengenal karakteristik fisik lingkungan rumah dan sekolah di sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah *ADDIE*, dalam pengembangan

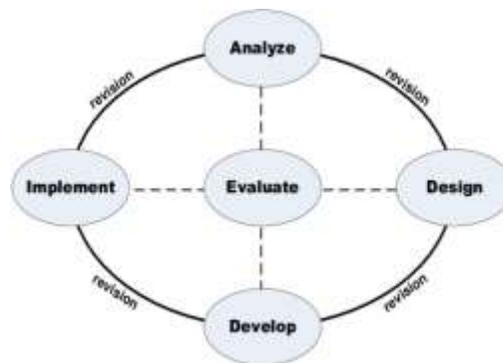
produk butuh tujuan agar langkah-langkah dan tahapan pengembangan bisa menjadi terarah. Model *ADDIE* ini digunakan dalam berbagai macam strategi pembelajaran. Media, bahan ajar, dan model pembelajaran.

2. Prosedur Penelitian

Menurut (Asmayanti et al., 2020) model *ADDIE* digunakan terstruktur untuk suatu pengembangan instruksional dan dilengkapi dengan adanya evaluasi dan revisi pada setiap tahapannya. Model *ADDIE* dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar keterampilan menulis. Menyebutkan bahwa *ADDIE* sebagai proses fundamental untuk menciptakan sumber belajar yang efektif.

Terdapat lima prosedur dalam model ini, yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, 5) *Evaluate*.

Gambar 3. 1 diagram tahapan ADDIE



Sumber (Asmayanti et al., 2020)

3. Tahapan Pengembangan

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis, kegiatan pertama berupa menganalisis, pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya permasalahan dalam model atau metode pembelajaran yang sudah diterapkan sebelumnya berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbentuk cetak. Masalah dapat timbul karena model atau metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan lingkungan lingkungan belajar, kebutuhan sasaran, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya.

Pada tahap analisis ini peneliti melaksanakan dengan beberapa solusinya. Proses tersebut dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi pada kegiatan belajar mengajar di kelas II SDN Ciawi 03 dan wawancara dengan salah satu wali kelas II di sekolah tersebut. Hal ini dilakukan agar mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan, seperti apa sumber media dan media yang digunakan oleh guru, serta bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengembangkan LKPD menjadi E-LKPD menggunakan *wordwall* sebagai solusi atas masalah yang sudah ditemukan saat analisis kebutuhan. Produk yang dikembangkan akan digunakan.

b. Tahap *Design*

Dalam *design* ini berupa sebuah rancangan sebuah rancangan model atau metode pembelajaran, salah satunya tahap desain memiliki kesamaan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini adalah proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang materi pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik. Rancangan model atau metode pembelajaran ini bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan.

c. Tahap *Development*

Development dari model *ADDIE* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap *design*, telah disusun kerangka penerapan model atau metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih terencana tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap digunakan. Maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model atau metode baru tersebut seperti Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).

d. Tahap *Implementation*

Pada implementasi ini rancangan dan metode telah dikembangkan pada saat yang nyata yaitu di kelas. Tujuan utama tahap implementasi diantaranya: membimbing peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran, dapat memecahkan masalah atau solusi peserta didik. Menghasilkan

output kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam diri peserta didik. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan pengerjaan LKPD untuk memberi umpan balik pada penerapan model atau metode berikutnya.

e. Tahap *Evaluation*

Evaluasi merupakan akhir setiap pertemuan tatap muka, evaluasi formal dilakukan dan evaluasi formal dilakukan dan evaluasi terperinci dilakukan di akhir keseluruhan proses. Penelitian sumatif menilai hasil belajar atau kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna model atau sistem. Perubahan didasarkan pada hasil pengujian atau persyaratan yang tidak dipenuhi oleh model atau sistem baru.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tempat yang telah ditentukan. Pembuatan produk pada penelitian ini berupa E-LKPD menggunakan *wordwall*. Tahap pengembangan dan perbaikan produk dilakukan di tempat tinggal peneliti. Sedangkan tahap uji coba dilaksanakan di tempat yang telah ditentukan SDN Ciawi 03. Disebabkan di SD tersebut memiliki permasalahan salah satunya tentang LKPD yang belum bervariasi dan dijadikan penelitian serta pengembangan, dengan kondisi dan saran yang dibutuhkan peneliti.

2. Waktu Penelitian

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan (2023 - 2024)																															
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Bimbingan Skripsi																																
2	Penyusunan E-LKPD																																
3	Validasi Ahli																																
4	Uji Coba Produk																																
5	Pengolahan Data																																
6	Finalisasi Skripsi																																
7	Sidang Skripsi																																

C. Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau pengembangan ini yang dilaksanakan di kelas IIA SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor dalam penggunaan E-LKPD menggunakan *wordwall* pada materi Mengenal Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar, yang membutuhkan validasi dari:

- a. Ahli Media
- b. Ahli Bahasa
- c. Ahli Materi

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Adanya proses pengumpulan data yaitu angket, observasi, dan wawancara. Angket ini nanti ditunjukkan untuk penilaian validasi oleh ahli dan responden peserta didik. Sementara itu observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan.

a. Angket

Angket digunakan untuk penilaian validasi oleh ahli dan responden peserta didik. Instrumen angket dipakai untuk mendapatkan data dari ahli bahasa, materi, dan juga responden peserta didik.

b. Observasi dan Wawancara

Observasi untuk mendapatkan data berupa dokumen. Dalam setiap observasi, data yang diperoleh peneliti akan dikaitkan dengan dua hal yang penting, yakni informasi. Kegiatan observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Wawancara dapat digunakan sebagai pengumpulan data, melalui kegiatan wawancara dapat memperoleh sumber permasalahan. Mengetahui proses pembelajaran dan adapun sumber permasalahan yaitu peserta didik bosan, lelah, dan kurang tertarik untuk mengerjakan evaluasi yang diberikan berupa lembar kertas. Dengan wawancara peneliti mendapatkan kebutuhan awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh untuk digunakan sebagai analisis.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian untuk pengembangan yang digunakan sebagai alat pengumpulan data pada E-LKPD menggunakan *wordwall* adalah sebagai berikut ini:

a. Lembar Observasi

Digunakan pada saat melakukan pengamatan peserta didik saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran guna mengetahui persoalan yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat memberikan masukan atau solusi yang sesuai.

Dalam penggunaan kurikulum yang digunakan di SDN Ciawi 03 menggunakan kurikulum merdeka, karena kurikulum merdeka memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Dimana untuk kelebihannya yaitu penyampaian materi yang sederhana namun memiliki makna yang dalam serta suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan kekurangan dalam penggunaan kurikulum merdeka ini yaitu pengembangan sistem pengajaran yang dilakukan masih belum siap dan belum matang.

Berikut tabel capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka kelas 2:

Tabel 3. 2 Tabel Capaian Pembelajaran

NO	ELEMEN	DESKRIPSI ELEMEN
1.	PANCASILA	Mengkaji Pancasila sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa. Mengkaji nilai-nilai Pancasila, proses perumusan Pancasila, implementasi Pancasila dari masa ke masa, serta reaktualisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan keseharian. Penerapan nilai-nilai Pancasila secara kolektif dalam beragam kegiatan kelompok dengan membangun kerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mengembangkan potensi sebagai kualitas personal yang bermanfaat dalam kehidupannya, memberi bantuan yang dianggap penting dan berharga kepada orang-orang yang membutuhkan di masyarakat yang lebih luas dalam konteks Indonesia dan kehidupan global.

2.	Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945	Mengkaji konstitusi dan perwujudan norma yang berlaku mulai dari lingkup terkecil (keluarga, dan masyarakat) sampai pada lingkup negara dan global sehingga dapat mengetahui dan mempraktikkan hak dan kewajibannya baik sebagai manusia, bangsa Indonesia maupun sebagai warga negara Indonesia dan dunia, termasuk menyuarakan secara kritis terhadap pelanggaran hak asasi manusia. Mempraktikkan sistem musyawarah dari lingkup kelas, sekolah, dan keluarga. Menyadari dan menjadikan musyawarah sebagai pilihan penting dalam mengambil keputusan, menjaga persatuan, dan kehidupan yang demokratis. Peserta didik dapat menganalisis konstitusi, hubungan antarregulasi yang berlaku sehingga segala peraturan perundang-undangan dapat diterapkan secara kontekstual dan aktual.
3.	Bhinneka Tunggal Ika	Mengenali dan menunjukkan rasa bangga terhadap jati dirinya sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila, sikap hormat kepada bangsa yang beragam, serta memahami dirinya menjadi bagian dari warga negara dunia. Peserta didik dapat menanggapi secara memadai terhadap kondisi dan keadaan yang ada di lingkungan dan masyarakat untuk menghasilkan kondisi dan keadaan yang lebih baik. Peserta didik juga menerima adanya kebinekaan bangsa Indonesia, baik dari segi suku, ras, bahasa, agama dan kelompok sosial. Terhadap kebinekaan tersebut, peserta didik dapat bersikap adil dan menyadari bahwa dirinya setara yang lain, sehingga ia tidak membeda-bedakan jenis kelamin dan SARA. Terhadap kebinekaan itu, peserta didik juga dapat memiliki sikap tenggang rasa, penghargaan, toleransi dan cinta damai sebagai bagian dari jati diri bangsa yang perlu dilestarikan. Peserta didik secara aktif mempromosikan kebinekaan, mempertautkan kearifan lokal dengan budaya global, serta mendahulukan produk dalam negeri.
4.	Negara Kesatuan Republik Indonesia	Mengkaji karakteristik bangsa, kearifan lokal, mengenali bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan sekitarnya, sehingga muncul kesadaran untuk menjaga lingkungan sekitarnya agar tetap nyaman dihuni. Bermula dari kepedulian untuk mempertahankan lingkungan sekitarnya yang nyaman tersebut, peserta didik dapat mengembangkan ke dalam skala yang lebih besar, yaitu negara, sehingga dapat berperan dalam mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menumbuhkan kebanggaan akan hak dan kewajiban bela negara sebagai suatu kehormatan dan kebanggaan. Peserta didik dapat mengkaji secara nalar dan kritis sebagai bagian dari sistem keamanan dan pertahanan Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta berperan aktif dalam kancah global.

Tabel 3. 3 Tabel Observasi Analisa Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Peserta didik menyimak pembelajaran dengan baik	√	
2.	Peserta didik menggunakan buku pendamping lain selain buku cetak		√
3.	Selama pembelajaran kelas berlangsung kondusif dan aktif		√
4.	LKPD yang digunakan memudahkan pengerjaan peserta didik		√

5.	Peserta didik terlihat antusias pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan LKPD		√
----	---	--	---

b. Daftar Pertanyaan Wawancara

Hasil yang didapat dari wawancara ini berupa analisis kebutuhan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan penggunaan sumber belajar serta LKPD yang biasa digunakan.

Wawancara ini dilakukan kepada salah satu guru kelas II SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor untuk mengetahui informasi yang diinginkan dalam pengembangan LKPD saat pertama kali observasi.

Tabel 3. 4 Tabel Wawancara Analisa Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Apakah sudah menggunakan LKPD yang bervariasi?	Belum pernah menggunakan LKPD yang bervariasi.
2.	LKPD berbentuk apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran?	Menggunakan LKPD berbentuk cetak seperti lembar yang sudah diprint lalu difotocopy.
3.	Adakah LKPD yang digunakan selama ini masih adanya kelemahan dan kelebihan?	Menurut bapak jika kelemahan saat menggunakan LKPD yaitu masih kurang minatnya peserta didik ketika mengerjakan, dan kelebihan ketika menggunakan LKPD yaitu membuat kegiatan pengerjaan soal menjadi lebih terarah dan bisa dikondusifkan.
4.	Adakah kesulitan bapak dalam menggunakan LKPD?	Kesulitan yang bapak alami Ketika menggunakan LKPD dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu saat peserta didik kurang berminat dalam mengerjakannya sehingga proses pengerjaannya menjadi lama.
5.	Sudah berapa lama bapak menggunakan LKPD?	Sejak tahun 2022 hingga sekarang sudah menggunakan LKPD.
6.	Apakah bapak sudah pernah menggunakan ELKPD?	Belum pernah jika menggunakan E-LKPD.

7.	Menurut bapak, apakah LKPD ini perlu adanya perkembangan dalam pembelajaran?	Menurut saya perlu adanya perkembangan, karena di zaman sekarang hampir semuanya sudah menggunakan teknologi pada setiap kegiatan.
8.	Apakah peserta didik pernah menggunakan LKPD ini menjadi E-LKPD berbasis <i>wordwall</i> ?	Belum pernah karena kami baru mengetahui mengenai web <i>wordwall</i> ini.
9.	Apakah bapak setuju, jika pengembangan LKPD ini menjadi E-LKPD dan menggunakan <i>wordwall</i> ?	Jika dari saya setuju karena agar adanya perkembangan yang membuat LKPD menjadi lebih bervariasi dan menarik untuk peserta didik, dan hal penting yang harus dilakukan yaitu perlu dilakukan sosialisasi mengenai hal ini kepada peserta didik.
10.	Jika LKPD ini dikembangkan apakah menurut bapak dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?	Menurut saya dapat mengatasinya, karena tampilan yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan minat peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Angket Validasi

Angket 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 sudah dapat diimplementasikan dan apakah produk ini sudah dapat dikatakan valid atau belum. Dibawah ini adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, media, dan bahasa pada penelitian dan pengembangan ELKPD menggunakan *wordwall* pada materi Mengenal Karakteristik

dan Ciri-Ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar, sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Soal
1.	Materi	1. Kesesuaian SK dan KD	1	1
		2. Kesesuaian KI dan KD	1	2
		3. Ketepatan materi	1	3
		4. Materi mudah dipahami dan jelas	1	4
		5. Materi dan soal sesuai tingkatan kemampuan peserta didik	1	5
2.	Isi Materi	1. Keakuratan konsep materi	1	6
		2. Data dan fakta sesuai	1	7
		3. Keakuratan notasi, simbol, ikon	1	8
		4. Keluasan dan kedalaman materi	1	9

Tabel 3. 6 Tabel Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal	Nomor Soal
1.	Bahasa	1. Bahasa yang jelas	1	1
		2. Mudah dipahami dan sederhana	1	2

	3. Memberi motivasi	1	3
	4. Tata bahasa	4	4,7,10,11
	5. Fokus dan berpikir kritis	1	5
	6. Intelektual	1	6
	7. Ikon dan symbol	1	8
	8. Perkembangan emosional	1	9

Tabel 3. 7 Tabel Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Instrumen	Jumlah Soal	Nomor Soal
1.	Pemrograman	1. Daya tarik dan motivasi	2	1,2
		2. Sistem dapat digunakan dengan baik	1	3
2.	Tampilan	1. Huruf		
		2. Kalimat		
		3. Gambar		
		4. Tata letak		
		5. Mudah digunakan		

3. Angket Responden Peserta Didik

Angket Responden Peserta digunakan merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan responden peserta didik yang

terkait dengan penggunaan E-LKPD menggunakan *wordwall* melalui instrumen yang dibagikan kepada peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket hasil responden peserta didik untuk mengukur dan mendapatkan hasil keefektifan LKPD yang dikembangkan.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Kelayakan *Wordwall* diperoleh penilaian ahli menggunakan *kuisisioner*. Menurut (Widodo & Hanifah, n.d.) data validitas *Wordwall* dianalisis menggunakan rumus di bawah ini (Sumber: Sistematika Penulisan Skripsi PGSD):

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

Keterangan:

P = angka *presentase* atau skor penilaian

F = *frekuensi* yang sedang dicari *presentasenya*

N = Jumlah *frekuensi* / skor maksimal

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Tabel Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata

No	Skor	Interprestasi
1.	$P > 81\%$	Sangat Layak
2.	$61\% < P < 80\%$	Layak
3.	$41\% < P < 60\%$	Cukup Layak

4.	21% < P < 40%	Kurang Layak
5.	P < 20%	Sangat Kurang Layak

(Sumber: (Yelvita, 2022))

2. Analisis Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Penggunaan media dianalisis dengan menggunakan *kuisisioner* dengan pengukuran skala *likert*, terdapat 5 pilihan tanggapan yang umum pada skala *likert* ini yaitu: sangat baik (SB) = 5, baik (B) = 4, cukup (C) = 3, kurang (K) = 2, dan sangat kurang (SK) = 1. Hasil Analisa dari tanggapan guru serta peserta didik mengenai media menggunakan *Wordwall* ini diambil melalui angket dengan rumus menurut (Ulfa et al., 2019) yaitu:

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

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Tabel Kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata

No	Skor	Interprestasi
1.	P > 81%	Sangat Layak
2.	61% < P < 80%	Layak
3.	41% < P < 60%	Cukup Layak
4.	21% < P < 40%	Kurang Layak
5.	P < 20%	Sangat Kurang Layak

(Sumber: (Yelvita, 2022))

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan E-LKPD Menggunakan *Wordwall*

Penelitian yang dilaksanakan guna mengembangkan E-LKPD berbasis *wordwall* dengan materi mengenal karakteristik dan ciri-ciri fisik lingkungan rumah dan sekolah di kelas II SDN Ciawi 03. Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu *ADDIE, analyze, design, development, implementation, and evaluation*. Penggunaan E-LKPD berbasis *wordwall* dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

1. Deskripsi Validasi Ahli

Pengembangan E-LKPD berbasis *wordwall* ini dilakukan validasi oleh validator yang sesuai dengan bidangnya yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, guna membuat hasil produk yang baik dan dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik saat kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Berikut ini uji coba yang dilakukan terhadap produk yang dilakukan dengan para ahli ialah:

a. Ahli Materi

Penilaian yang diberikan pada produk yang akan diuji cobakan dan divalidasi oleh ahli materi seorang dosen dari prodi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan yaitu Mira Mirawati, M.Pd pada tanggal 21 Mei 2024. Metode pengambilan data menggunakan angket validasi yang terdiri dari 9 butir penilaian tentang kesesuaian materi yang diberikan kepada peserta didik. Dalam tahap validasi dengan ahli materi peneliti melakukan uji coba validasi sebanyak 1 kali validasi, hingga akhirnya materi dapat dinyatakan valid. Hasilnya ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

INDIKATOR	BUTIR PENILAIAN	SKOR
Materi	1. Penyajian materi dan soal sesuai KD	4
	2. Penyajian materi dan soal sesuai indikator	4
	3. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
	4. Materi mudah dipahami dan jelas	5
	5. Materi dan soal sesuai tingkatan kemampuan peserta didik	5
Isi Materi	6. Keakuratan konsep materi	5
	7. Data dan fakta sesuai	5
	8. Keakuratan notasi, simbol, ikon	5
	9. Keluasan dan kedalaman materi	4

Untuk mengetahui hasil dari penilaian diatas, maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan bahwa ELKPD berbasis *wordwall* berada pada kriteria sangat layak, dengan memperoleh nilai 84% yang artinya Valid dan produk pengembangan ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

b. Ahli Bahasa

Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dalam pengembangan E-LKPD berbasis *wordwall* ini bertujuan untuk memberikan penilaian mengenai kaidah penulisan yang sesuai dengan EYD yang terdapat dalam E-LKPD berbasis *wordwall*. Validasi ahli bahasa dalam pengembangan ini dilakukan oleh seorang dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan yaitu Stella Talitha, M.Pd.

Pada tahap validasi ini peneliti menerima 2 kali revisi dan perbaikan produk terkait dengan penggunaan bahasa yang terdapat pada E-LKPD. Pengambilan data dilakukan dengan mengisi *kuisisioner* yang terdiri dari 9

soal dan menggunakan skala *likert* 1 – 5. Adapun beberapa bagian yang ada dalam produk sebelum dinyatakan layak dapat dilihat dibawah ini.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Perubahan Produk	
 <p data-bbox="386 961 831 993">Setiap kalimat diakhiri tanda baca.</p>	 <p data-bbox="977 928 1477 993">Perbaiki pada setiap kalimat diakhiri dengan tanda baca.</p>
 <p data-bbox="334 1423 893 1488">Gunakan petunjuk yang jelas dapat berupa gambar.</p>	 <p data-bbox="938 1390 1510 1488">Perbaiki pada petunjuk dengan memberikan gambar sebagai petunjuk yang sesuai dengan istilah yang disajikan.</p>

Gambar 4. 1 Perubahan E-LKPD Berbasis *Wordwall* Oleh Ahli Bahasa

Setelah E-LKPD berbasis *wordwall* diperbaiki sebanyak 2 kali berdasarkan saran di atas, maka E-LKPD dinyatakan layak oleh ahli dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Adapun hasil penilaian terkait produk oleh ahli bahasa memperoleh nilai 100% yang artinya **Valid**. Hasil uji validasi oleh ahli bahasa ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Indikator	Butir Penilaian	Skor
Bahasa	1. Kemudahan pembacaan dalam kalimat	5
	2. Ukuran teks yang sesuai	5
	3. Kemudahan dalam pemahaman kalimat	5
	4. Kesesuaian penulisan EYD	5
	5. Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa SD	5
Keterbacaan Penggunaan	6. Bahasa yang digunakan tidak berbelit – belit	5
	7. Ketepatan penggunaan tanda baca	5
	8. Ketepatan dalam penggunaan huruf kapital dan huruf kecil	5
	9. Ketepatan penggunaan kata baku	5

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian diatas menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

c. Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan masukan terkait produk, agar layak digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Ahli media dalam penelitian ini seorang dosen dari Fakultas Matematika dan Ilmu

Pengetahuan Alam (FMIPA), Univeritas Pakuan yaitu M. Iqbal Suriansyah.

Dalam tahap validasi peneliti menerima 2 kali revisi dan perbaikan terkait dengan penggunaan media yang ada dalam E-LKPD. Proses pengambilan data menggunakan angket *kuisisioner* dan terdiri dari 11 butir soal menggunakan skala *likert* 1-5, hingga akhirnya media dinyatakan valid. Berikut hasil uji coba dan validasi yang diberikan oleh ahli media.

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media

INDIKATOR	BUTIR PENILAIN	SKOR
Pemrograman dan Penggunaan	1. Kejelasan Petunjuk	5
	2. Sajian materi dan soal yang menarik	5
	3. Dapat digunakan secara individu maupun kelompok	5
	4. Kemudahan mengakses <i>wordwall</i> menggunakan <i>handphone</i> atau laptop	4
	5. Kemudahan penggunaan <i>wordwall</i> oleh peserta didik	5
Tampilan	6. Tampilan yang digunakan menarik	4
	7. Kesesuaian warna yang menarik	5
	8. Gambar dan huruf yang digunakan menarik dan terlihat jelas	5
	9. Materi dan soal yang diberikan menyenangkan bagi peserta didik	4
	10. Ketepatan gambar dengan materi	4
	11. Audio yang digunakan jelas	5

Untuk mengetahui hasil dari penilaian diatas, maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{51}{55} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, E-LKPD berbasis *wordwall* memperoleh penilaian sebesar 93% yang artinya **Valid** dan akan dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli media. Revisi yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan saran dan masukan dari ahli media adalah sebagai berikut:

1) Gambar

Ahli media memberikan pendapat untuk penilaian terhadap E-LKPD terdapat gambar yang diambil dari internet bisa mencantumkan sumber dari gambar tersebut. Maka, peneliti melakukan perubahan terhadap gambar yang digunakan dengan mencantumkan sumber terkait. Lalu, diberikan gambar agar petunjuk mengenai istilah yang disediakan lebih jelas.

2) *Background*

Ahli media menyarankan bahwa agar *background* yang digunakan dapat diubah dengan warna yang tidak menabrak dengan warna tulisan. Oleh karena itu, *background* sebelumnya

diganti dengan warna yang sesuai dan tidak menabrak dengan warna tulisan.

Setelah mendapatkan revisi dan melakukan perbaikan, gambar serta *background* pada E-LKPD diberikan petunjuk dan sumber agar peserta didik mengetahui bahwa gambar tersebut diambil dari internet. Dengan dilakukannya revisi ini bertujuan untuk menarik perhatian dan minat belajar peserta didik saat mengerjakan E-LKPD yang diberikan karena tampilannya yang berwarna dan tidak membosankan.



Gambar 4. 2 Perubahan E-LKPD Oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil dari uji coba yang sudah diberikan oleh tim ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan juga ahli media), berikut ini merupakan hasil dari rekapitulasi terhadap E-LKPD berbasis *wordwall*.

Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor yang Didapat	Presentase Penilaian
1.	Ahli Materi	9	45	42	84%
2.	Ahli Bahasa	9	45	45	100%
3.	Ahli Media	11	55	51	93%
Rata-rata Presentase Penilaian					92%

Hasil yang telah direkapitulasi menyatakan bahwa rata-rata *presentase* penilaian yang diberikan oleh ahli terhadap ELKPD berbasis *wordwall* adalah 92% sehingga produk ini dapat dikategorikan **Valid**.

2. Deskripsi Respon Peserta Didik

Analisis respon yang diberikan oleh peserta didik dapat dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan ELKPD berbasis *wordwall* yang dianalisis menggunakan skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk sikap,

pendapat, serta persepsi seseorang. Respon ini terdiri dari 5 penilaian yaitu 1 = Sangat Tidak Baik, 2 = Tidak Baik, 3 = Cukup Baik, Skor 4 = Baik, 5 = Sangat Baik. Hasil dari penilaian yang diberikan oleh peserta didik untuk E-LKPD berbasis *wordwall* yang diambil melalui angket dapat dianalisis dengan rumus berikut:

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

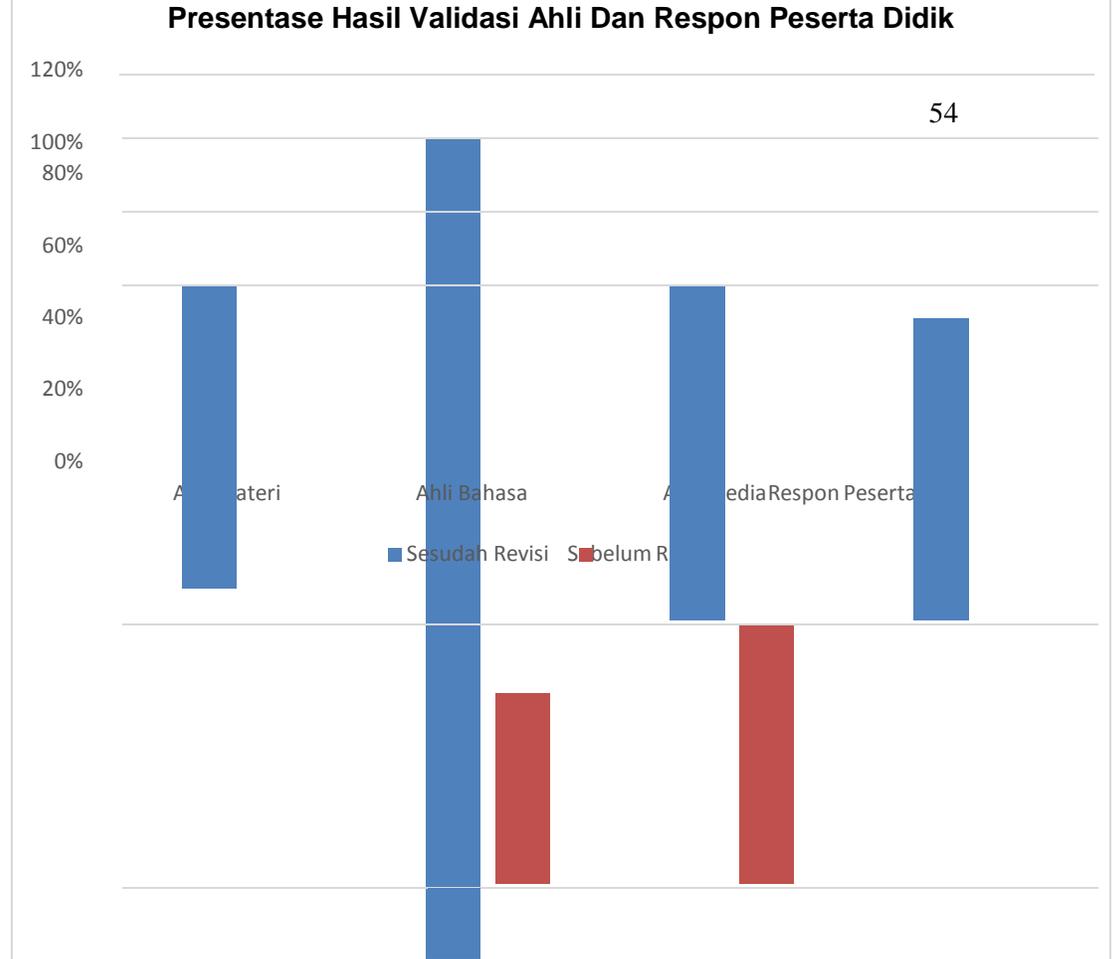
Dalam penelitian ini, seorang peneliti dapat melakukan hingga tahap uji coba sebuah produk terlebih dahulu yang akan diikuti oleh peserta didik sebanyak 26 orang kelas II-A SDN Ciawi 03 dengan latar belakang dan kemampuan akademik yang berbeda-beda untuk menilai dan menggunakan E-LKPD berbasis *wordwall*. Hasil dari uji coba produk ini sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Peserta Didik

No	Nama	Total Skor	Jumlah Hasil Maksimal	Presentase (%)	Rata-rata Presentase (%)
1	ANG	34	40	85%	84%
2	APS	32	40	80%	
3	ANF	27	40	67,5%	
4	APA	36	40	90%	
5	ARY	28	40	70%	
6	DAA	33	40	82,5%	
7	DSNS	31	40	77,5%	
8	FAH	29	40	72,5%	
9	HA	27	40	67,5%	
10	IA	35	40	87,5%	
11	KF	33	40	82,5%	
12	MCZE	32	40	80%	
13	MRA	29	40	72,5%	
14	MAR	27	40	67,5%	
15	MA	36	40	90%	
16	MAM	35	40	87,5%	
17	MBA	31	40	77,5%	
18	MIK	31	40	77,5%	
19	MR	33	40	82,5%	
20	NRAH	36	40	90%	
21	NAS	33	40	82,5%	
22	RZN	34	40	85%	
23	RA	34	40	85%	
24	SUL	35	40	87,5%	
25	KF	29	40	72,5%	
26	SK	34	40	85%	

Berdasarkan data dari hasil perhitungan yang sudah ada di atas, maka presentase penilaian rata-rata dari seluruh uji coba yang sudah dilaksanakan maka hasilnya adalah sebesar 84%.

Maka dengan ini, E-LKPD berbasis *wordwall* dapat dikatakan **“Sangat Layak”**.



Gambar 4. 3 Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik

B. Pembahasan Hasil Pengembangan E-LKPD Berbasis *Wordwall*

Pengembangan E-LKPD berbasis *wordwall* ini dibuat dengan tujuan karena perlu adanya perubahan pada sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang. Karena di sekolah guru masih menggunakan media yang berbentuk cetak, yang membuat kurangnya minat dan semangat belajar dari peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran dikarenakan LKPD yang dibuat guru terkadang masih menggunakan warna dan gambar yang kurang berwarna dan bervariasi dan kurang melibatkan peserta didik yang hanya menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya hal tersebut tentu tidak sesuai dengan pembelajaran pada mata pelajaran PPKn yang dimana seharusnya guru melibatkan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kesimpulannya, dengan dilakukannya pengembangan ini maka dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran yang ada di kelas salah satunya yaitu mengembangkan LKPD. Iwan Usma Wardani, (2022:14) mengemukakan bahwa LKPD merupakan suatu lembar kerja yang di dalamnya berisi informasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dan terjadinya interaksi ketika peserta didik mengerjakan suatu aktifitas yang diberikan mengenai hasil belajar untuk mencapai sebuah tujuan.

Selaras dengan pendapat di atas maka Ramadani & Marhaeni, (2024) menyebutkan bahwa E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik yang menggunakan suatu teknologi dan berisi materi pendidikan dan dibuat dengan menarik yang mencakup gambar, animasi, serta video dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan minat peserta didik saat mengerjakannya.

Hal serupa mengenai E-LKPD juga disampaikan oleh (Bima et al., 2023) soal maupun materi yang diberikan guru kepada peserta didik berbentuk elektronik yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga membuat pembelajaran menjadi praktis.

Media elektronik yang digunakan dalam membuat E-LKPD ini yaitu *wordwall* yang berupa *website*. Menurut Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati, (2023) *Wordwall* adalah sebuah *website* yang memiliki banyak fitur di dalamnya serta tampilan yang ditawarkan juga menarik dan mudah ketika diakses.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Ulfa et al., (2018). Universitas Dharmas Indonesia. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk di dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan E-LKPD berbantu situs *wordwall* pada materi bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Proses pengembangan ini di mulai dari tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut : hasil uji validitas yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 91%, hasil praktikalitas yang di lakukan oleh praktisi pendidik kelas III dengan hasil 86% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas III dengan hasil 88% dikategorikan sangat praktis, hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 maka ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan deskripsi hasil validasi E-LKPD berbantu situs *wordwall* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 kelas III SD.

dikategorikan valid, yang artinya sudah bisa diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Lika Apreasta, Amril, Ulfa Dwi Yanti, (2023) 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”. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa pengembangan LKPD dengan suatu *website* atau aplikasi sangat penting dilakukan. Karena, seiring berkembangnya zaman maka kemajuan teknologi semakin pesat. Dengan begitu, guru juga harus mampu melakukan perubahan dengan membuat LKPD secara elektronik dengan berbantu teknologi. Tujuannya agar menambah minat dan semangat peserta didik dalam mengerjakan LKPD yang diberikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Serupa dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan Melina et al., (2021) dengan judul “Pengembangan ELKPD Berbasis Android dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik”. Hasil dari penelitian ini mengemukakan penelitian pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam berpikir kritis dan hasil *gain score* dengan kriteria sedang, lalu untuk kelas kontrol dalam berpikir kritis juga meningkat. Hasil uji coba menggunakan produk ELKPD berbasis android memperoleh peningkatan sebesar 85%

dengan kriteria sangat baik, sehingga bisa membantu membuat peserta didik terbiasa untuk belajar secara mandiri.

Dengan adanya pengembangan E-LKPD berbasis *wordwall*, membuat perangkat pembelajaran yang digunakan menjadi *interaktif*. Karena, di dalam *wordwall* terdapat banyak pilihan mengenai games yang akan digunakan serta tampilan yang dapat dipilih sesuai dengan minat sendiri. Peneliti membuat E-LKPD dan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

1. Tahapan pertama dari model pengembangan ini yaitu tahapan analisis pada E-LKPD berbasis *wordwall*. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan awal yang dilakukan kepada peserta didik dan guru untuk kelas II SDN Ciawi 03, yang dibutuhkan yaitu mengenai media, minat, dan kemampuan dari peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Teknik yang digunakan pada tahapan ini yaitu melakukan observasi dan wawancara. Hal pertama yang dilakukan yaitu melaksanakan kegiatan observasi ke dalam kelas dan mengamati media yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran dan juga tanggapan yang diberikan peserta didik ketika pembelajaran dilakukan. Lalu melakukan wawancara dengan guru kelas II SDN Ciawi 03 secara langsung, dan setelah data didapatkan peneliti melakukan analisis pada data tersebut untuk dijadikan sumber pada produk yang akan dikembangkan. Setelah

melakukan wawancara dan observasi, hasil yang didapat yaitu materi yang disampaikan oleh guru bisa dikirim melalui grup *whatsapp* dan melakukan penugasan yang diberikan kepada peserta didik. Dan LKPD yang digunakan hanya buku tematik sehingga membuat peserta didik merasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran.

2. Tahapan kedua yaitu tahap perencanaan yang menetapkan materi, tujuan, dan rancangan produk E-LKPD yang akan dibuat dengan mengkombinasikan dengan gambar, warna, dan tulisan yang sesuai dengan kebutuhan. Materi yang digunakan untuk membuat E-LKPD ini yaitu untuk kelas II mata Pelajaran PPKn BAB 4 mengenai Mengenal Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah.
3. Tahapan ketiga dalam proses pembuatan E-LKPD ini yaitu tahap pengembangan produk. Setelah pembuatan produk dilakukan tahap pengembangan pada E-LKPD berbasis *wordwall* ini dengan menambahkan gambar serta pemberian *background* untuk membuat produk semakin menarik. Dan produk yang dibuat ini sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
4. Tahapan keempat yaitu tahap implementasi terhadap E-LKPD yang sudah divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan cara peneliti mengajar langsung kepada peserta didik menggunakan E-LKPD agar

meningkatnya minat dan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diminta mengerjakan E-LKPD yang diberikan dan mencoba proses penggunaannya langsung secara mandiri dan dibimbing oleh peneliti pada saat kegiatan berlangsung. Setelah proses pengerjaan E-LKPD lalu peserta didik diminta ketersediaannya untuk mengisi kuesioner yang sudah dibuat oleh peneliti.

5. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi dan menjadi tahap terakhir dalam proses ini, karena pada tahap ini menjadi proses penilaian dan untuk mengetahui kualitas produk E-LKPD berbasis *wordwall* yang sudah dikembangkan dengan hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan teknik *kuesioner* yang diberikan kepada dosen ahli, guru, dan peserta didik kelas II SDN Ciawi 03. Evaluasi ini dilakukan oleh dosen ahli untuk mengetahui kelayakan pada produk yang dibuat, lalu kepada guru untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik, sedangkan evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik digunakan untuk mengetahui mengenai minat belajar dan daya tarik peserta didik terhadap produk yang sudah dibuat.

Setelah semua tahap sudah dilakukan, peneliti melaksanakan olah data dari hasil validasi dan uji coba produk yang sudah diberikan oleh para dosen ahli yang ada di Universitas Pakuan. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapatkan

komentar dan masukan terhadap produk yang dibuat dengan tujuan untuk membuat produk semakin meningkatkan minat peserta didik dengan gambar dan *background* menggunakan warna yang tepat dan menarik, tanda baca yang tepat, lalu materi yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan rekapitulasi dari penilaian yang sudah diberikan oleh para dosen ahli membuat hasil validasi produk mendapatkan presentase rata-rata keseluruhan yaitu 92% sehingga membuat produk dapat dikatakan layak dan **Valid** untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa produk ELKPD berbasis *wordwall* dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE dalam seluruh tahapan pastinya peneliti mengalami kesulitan sehingga mempengaruhi pada proses pengembangan ini, proses pembuatan produk sudah dapat terselesaikan.

Hasil uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik mendapatkan komentar yang cukup baik terhadap pengembangan ELKPD berbasis *wordwall* ini karena tampilan yang menarik, penggunaan *template* yang tidak membosankan serta dapat diakses dimanapun sehingga dapat dijangkau oleh peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan di sekolah dan penugasan yang diberikan oleh guru pada saat di rumah.

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Pengembangan suatu media pembelajaran yang digunakan di kelas peneliti memilih untuk melakukan pembuatan produk pengembangan E-LKPD berbasis *wordwall* pada materi Mengetahui Karakteristik dan Ciri-ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di kelas II SDN Ciawi 03. Model yang digunakan untuk pengembangan ini yaitu model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*) dengan menggunakan seluruh tahapannya untuk produk yang dibuat.

Hasil yang didapat dari penelitian pada produk E-LKPD berbasis *wordwall* ini membuktikan bahwa produk layak untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan skor penilaian yang telah diberikan oleh para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media), skor yang diberikan oleh ahli materi mendapatkan presentase 84% dengan kriteria sangat layak, skor penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat layak, dan skor yang diberikan oleh ahli media mendapatkan presentase 93% dengan kriteria sangat layak. Setelah mendapatkan hasil validasi yang

diberikan oleh para ahli dan diuji cobakan kepada peserta didik, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk E-LKPD berbasis *wordwall* ini sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Pada tahap penyusunan produk E-LKPD ini, peneliti memiliki kendala yang membuat produk ini mendapatkan revisi dan membutuhkan waktu untuk menyempurnakan serta meminimalkan kekurangan yang terdapat dalam E-LKPD yang dibuat dengan beberapa hal yang tidak dapat dilakukan oleh peneliti. Dengan ini, peneliti memberikan saran kepada:

1. Bagi Guru dan peserta didik dapat menggunakan E-LKPD berbasis *wordwall* ini dengan baik sehingga media ini dapat terus digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Peneliti agar kedepannya dapat lebih mengembangkan suatu produk dengan lebih baik dan perencanaan yang matang sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

C. Rekomendasi

Setelah dilakukan penelitian dan membuat produk E-LKPD berbasis *wordwall* ini maka dapat dijadikan sebagai solusi agar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, karena dengan tampilan yang menarik dan banyak pilihan *games* didalam *website* ini dapat membuat peserta didik tidak merasakan bosan

pada saat mengerjakan E-LKPD dan menjadi masukan untuk guru agar dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki untuk kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Antik, H. E., Fitriyani, & Amril. (2023). *Pengembangan E –Lkpd Berbasis Aplikasi Quiziz Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem Di Kelas V Sd Negeri 149/Viii Muara Tebo Kabupaten Tebo*. 09, 89–90. (Akses Online 04/03/24)
- Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, & Windy Aprillia. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, And Wordwall) Kelas 5 Di Sd Muhammadiyah 2 Wonopeti*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 552, 552–560. (Akses Online 04/03/24)
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). *Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman*. *Seminar Internasional Riska Bahasa Xiv*, 259–267.
[Http://Proceedings.Upi.Edu/Index.Php/Riksabahasa](http://Proceedings.Upi.Edu/Index.Php/Riksabahasa) (Akses Online 04/03/24)
- Bima, J., Publikasi, P., & Pendidikan, I. (2023). *Perkembangan E-Lkpd Sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat Pada Mata Pelajaran Pai Kelas V Di Sd Negeri 03 Pakan Labuah Rihan Mitia Supratman Zakir Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Merupakan Sebuah Pembelajaran Atau Suatu Upaya Yang Dilakukan Oleh Pendi*. 1(4). (Akses Online 04/03/24)
- Bella, S., Yulia, D., & Lika, A. (2023). 1 , 2 , 3 ,. *Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dan Memirsa Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar Lika*, 09. (Akses Online 04/03/24)
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*,. Jurnal

Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://Journal.Uii.Ac.Id/Aje/Article/View/971> (Akses Online 04/03/24)

Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2023). *Pengembangan E-Lkpd Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124–132.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.16.2.124-132> (Akses Online 04/03/24)

Faudah, L. F. (2021). *Pengembangan Lkpd Elektronik (E- Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Bermuatan Etnosains Pada Materi. Skripsi*, 6. (Akses Online 09/03/24) (Akses Online 04/03/24)

Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna, M. (2022). *Jurnal Basicedu*. 6(2), 3200–3206. (Akses Online 05/03/24)

Harmonik, G., & Sma, D. I. (N.D.). *Berorientasi Strategi React Untuk Melatihkan Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Materi. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Strategi React Untuk Melatihkan Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Materi Getaran Harmonik Di Sma*, 1, 33–42. (Akses Online 05/03/24)

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group. (Akses Online 05/03/24)

Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/> (Akses Online 05/03/24)

- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & Mulyawati, Y. (2024). *Pendampingan Pembuatan ELkpd Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di Sdn Dewi Sartika 2 Kota Bogor*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 453–459. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2522> (Akses Online 05/03/24)
- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, 8. (Akses Online 06/03/24)
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan Stkip Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429> (Akses Online 06/03/24)
- Khairunnisa. (2023). *Seminar Nasional Lppm Ummat Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas Iv Sdn*. *Seminar Nasional Lppm Ummat*, 2(April), 353–361. (Akses Online 06/03/24)
- Kurniawan, A. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Penyelesaian Soal Cerita Matematika Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Bruber Di Kelas V Sekolah Dasar*. *Prosiding Mathematics And Sciences Forum*, 819–824. (Akses Online 06/03/24)
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). *Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400> (Akses Online 06/03/24)

Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235> (Akses Online 06/03/24)

Mestyana. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di Min 2 Kota Tangerang Selatan*. (Akses Online 06/03/24)

Mujahidin, E., & Kurniasih, I. (2019). *Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Arab*. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634> (Akses Online 06/03/24)

Melina, I., Fitriyah, N., & Ghofur, M. A. (2021). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan E-Lkpd Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik*. 3(5), 1957–1970. (Akses Online 06/03/24)

Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248> (Akses Online 06/03/24)

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. 7(1), 140–147. (Akses Online 07/03/24)
- Nur Hidayah, A., Hariati Winingsih, P., & Fitri Amalia, A. (2020). *Development Of Physics E-Lkpd (Electronic Worksheets) Using 3d Pageflip Based On Problem Based Learning On Balancing And Rotation Dynamics*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(2), 36–43. (Akses Online 07/03/24)
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 1(5), 452–457. (Akses Online 07/03/24)
- Ramadani, D. R., & Marhaeni, N. H. (2024). *Respons Siswa Terhadap E-Lkpd Berbasis Discovery Learning Materi Transformasi Geometri*. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 47–52. <https://doi.org/10.47233/Jpst.V3i1.1503> (Akses Online 07/03.24)
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung. (Akses Online 15/03/24)
- 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. (Akses Online 15/03/24)
- Widodo, B. J., & Hanifah, B. 'Arifatul. (N.D.). *Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa disekolah Dasar*. (Akses Online 15/03/24)

Yelvita, F. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Pernapasan Di Sma Negeri 7 Kota Banda Aceh. 2005–2003, 8.5.2017, הארץ. (Akses Online 15/03/24)*

LAMPIRAN

1 SK Bimbingan Skripsi

 <p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> Jalan Pakuan Kota No. 451, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telpom (0276) 4179608 Bogor</p>													
<p>KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN Nomor : 24/SK/02/PP/02024</p>													
<p>TEHTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</p>													
Meritbang :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus dilaksanakan dengan baik. 												
Mengingat :	<ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengubah Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengendalian dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 1/SK/02/PP/02021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Baku 2021-2025. 												
Memperhatikan :	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.												
<p>MEMUTUSKAN</p>													
Menetapkan :	<p>Mengangkat Sejalan</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Drs. Dickang Kurnia, M.Pd.</td> <td style="width: 50%;">Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Dika Destiana, M.Pd.</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Nama</td> <td style="width: 50%;">IGAWA SITI FATMAH AZZAHRA</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>03712016</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>PENGEMBANGAN E-LNPO BERBASIS WEDJEWALL PADA MATERI MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI-CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR</td> </tr> </table>	Drs. Dickang Kurnia, M.Pd.	Pembimbing Utama	Dika Destiana, M.Pd.	Pembimbing Pendamping	Nama	IGAWA SITI FATMAH AZZAHRA	NPM	03712016	Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR	Judul Skripsi	PENGEMBANGAN E-LNPO BERBASIS WEDJEWALL PADA MATERI MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI-CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR
Drs. Dickang Kurnia, M.Pd.	Pembimbing Utama												
Dika Destiana, M.Pd.	Pembimbing Pendamping												
Nama	IGAWA SITI FATMAH AZZAHRA												
NPM	03712016												
Program Studi	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR												
Judul Skripsi	PENGEMBANGAN E-LNPO BERBASIS WEDJEWALL PADA MATERI MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI-CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR												
Kedua :	Kepada yang bersangkutan ditandatangani dan tanggal (write) serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.												
Ketiga :	Kepulauan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekhilafan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sekenanya.												
<p>Ditetapkan di Bogor Pada tanggal 11 Juni 2024</p>   <p>_____ Dekan, M.Pd. NPM 03712016</p>													
<p>Tertutupian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rektor Universitas Pakuan 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan 													

2 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 7973/WADEK I/FKIP/III/2024

19 Maret 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SDN Clawi 03

di

Tempat

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

Nama : DENIRA SITI FATIMAH
AZZAHRA
NPM : 037120016
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.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

NIK: 11008025469

3 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375408 Bogor

Nomor : 8305/WADEK I/FKIP/VI/2024

20 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Ciawi 03
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : DENIRA SITI FATIMAH AZZAHRA
NPM : 037120016
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 27 Mei s.d. 31 Mei 2024 mengenai: PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL PADA MATERI MENGENAL KARAKTERISTIK DAN CIRI - CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR

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
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

4 Surat Balasan Izin Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5.4/031/S.Ket/SD_09

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SITI SUMARNI, S.Pd
 NIP : 196408051994032002
 Jabatan : Kepala SD Negeri Ciawi 03
 Alamat : Kp. Ciawi Girang Rt 03/02 Desa Ciawi

Menerangkan bahwa :

Nama : DENIRA SITI FATIMAH AZZAHRA
 Semester : Akhir
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar yang bersangkutan melaksanakan penelitian di SD Negeri Ciawi 03, mengenai:
 PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL PADA MATERI MENGENAL
 KARAKTERISTIK DAN CIRI-CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI
 SEKOLAH DASAR pertanggal 31 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat unuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 31 Mei 2024
 Kepala Sekolah,


 SITI SUMARNI, S.Pd
 NIP. 196408051994032002



Denira Siti Fatimah Azzahra, lahir di Bogor 30 Agustus 2002, lahir dari keluarga Islam, anak pertama dari Bapak Rohmatulloh dan Ibu Emma Mariyanti, Bertempat tinggal di Jl. Mayjen He. Sukma Rt 02/02 Ciawi, Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang di tempuh SDN Harjasari 1 pada tahun 2008-2014, kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Ciawi pada tahun 2014-2017, lalu peneliti melanjutkan pendidikan di SMK Telekomedika Kota Bogor pada tahun 2017-2020, kemudian pada tahun 2020 melanjutkan studi pendidikan S1 di Universitas Pakuan Bogor pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2024.