

PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL MENGGUNAKAN WORDWALL PADA SUBTEMA KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA

Putri Cahyati Ningrum¹, Lina Novita², Nurlinda Safitri³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

²Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Universitas Pakuan

putricahyati25ningrum@gmail.com¹, linovtaz@gmail.com², nulirlinda@unpak.ac.id

ABSTRACT

The digital LKPD is a guideline for Digital Student Worksheets. It makes it easier for students to participate in digital learning activities designed through *wardwall*, which can be accessed on various *platforms*. This research aims to develop a digital LKPD using *Wordwall* on the subtheme of energy resource wealth in Indonesia. Research and Development (R&D) research method using the ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation, and Evaluation*) model approach. This research was carried out at SDN Pasir Tengah 01 grade IV. Based on the results of the validity of the development of the LKPD Digital Wardwall, the subtheme of energy resource wealth in Indonesia obtained a validity level of 97.77% from material experts with a very feasible category, linguists with a very feasible category of 98% and media experts with a fairly valid category of 80%. Meanwhile, the results of the student response questionnaire as users obtained a percentage of the practicality of 85%. Thus, it can be concluded that the digital LKPD using *Wordwall* on the subtheme of energy resource wealth in Indonesia is declared feasible and can be used in the learning process of the energy resource wealth subtheme in Indonesia so that student activities are involved in the teaching and learning process.

Keywords: R&D development, LKPD, digital, wordwall

ABSTRAK

Tujuan untuk mengetahui kelayakan produk Pengembangan LKPD Digital menggunakan *Wordwall* pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasir Tengah 01 kelas IV. Berdasarkan hasil pengembangan LKPD Digital menggunakan *Wordwall* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia memperoleh tingkat validitas dari ahli materi 97,77% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa dengan kategori sangat layak 98% dan ahli media dengan kategori cukup valid 80%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik sebagai pengguna memperoleh presentase kepraktisan 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD digital menggunakan *Wordwall* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran subtema kekayaan sumber energi di Indonesia.

Kata Kunci: pengembangan, LKPD, digital, wordwall

A. Pendahuluan

Lembar kerja peserta didik merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan keterlibatan, aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar, seperti game edukasi yang menyenangkan, (Arni, R., 2021: 10-19). Selain itu, Pulungan et al., (2020); Alda, S., Marlina, C., & Junita, S., (2021) juga mengemukakan bahwa LKPD menjadi komponen penting sebagai sarana pendukung belajar, dengan berbagai jenis latihan soal yang harus dimaksimalkan oleh peserta didik. Oleh karena itu, mempertimbangkan kemajuan pembelajaran dan teknologi saat ini media digital memungkinkan dapat dimaksimalkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, Gani R. A., et al., (2023: 45-78). Diantaranya dapat menggunakan LKPD interaktif berbasis digital games, quiz lebih valid perhitungannya, Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024).

LKPD digital merupakan materi dan sumber pembelajaran yang dapat menyampaikan materi melalui animasi, gambar, audio, dan video, Safitri, O. N., (2022). Ada juga

menurut Wandani, A., Rohiat S., & Handayani M., (2022) untuk mengoptimalkan penggunaan LKPD baik dari segi tampilan maupun kualitas pembelajaran di masa transformasi yang mendukung pemanfaatan teknologi. Selain itu Hikmah et al., (2024) mengoptimalkan penggunaan LKPD cetak juga dapat dikonversi menjadi LKPD digital yang dapat dirancang dan dikreasikan oleh guru sesuai tujuan proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021) pengembangan LKPD Digital dengan menggunakan *Wordwall* dengan proses pengembangan sebagai upaya memperoleh hasil valid dan praktis untuk digunakan. Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 90% dengan kategori sangat efektif. Selain itu penelitian yang sama dilakukan oleh Dinayah, A., Pamungkas, A.S., & Taufik, M., (2023) dalam penelitiannya berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan rata-rata 0,79 dan disesuaikan interpretasi validitas kategori $0,60 \leq V, 0,80$ dengan

keterangan cukup tinggi. Dasar hasil penelitian Nurhayati, D. (2024) mengatakan LKPD Digital menggunakan *Wordwall* dinyatakan memenuhi kriteria yang layak oleh ahli baik media, Bahasa maupun ahli materi untuk digunakan guru serta diaplikasikan kepada Peserta Didik.

Kenyataannya pada saat penggunaan LKPD saat proses pembelajaran terungkap pada hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV SDN Pasir Tengah 01 Kabupaten Bogor yaitu Leni Anggraeni, pada hari Sabtu, 11 November 2023. Masih menggunakan LKPD lembaran cetak pada buku tematik sebagai acuan, dan belum pernah diterapkan penggunaan LKPD digital di SDN Pasir Tengah. Hal ini didukung hasil penelitian oleh Hayati, R. (2024) siswa menggunakan media pembelajaran lembar kerja peserta didik elektronik dengan lembar kerja peserta didik cetak.

Hal tersebut menyebabkan cenderung bosan sehingga pembiasaan kegiatan pembelajaran berlangsung terasa jenuh dalam mengerjakan tugas berbentuk teks dan gambar belum berwarna. Hal ini sejalan pendapat Alda, S., Marlina, C., & Junita, S. (2021). LKPD digital yang

lebih interaktif dan menarik dapat digunakan untuk melatih kemampuan peserta didik dan dapat mengatasi kebosanan dalam belajar serta dapat diakses seluruh peserta didik.

Kurangnya aktivitas pada peserta didik menyebabkan rendahnya antusias dan kreativitas peserta didik, Sofiah, S., et.al., (2023). Hal ini dapat memfungsikan LKPD digital menggunakan *wardwall*. Ini sejalan dengan pendapat Ikaningrum et al., (2023) fungsi LKPD meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih aktif. LKPD digital ini dibuat sesuai materi dan memanfaatkan teknologi sehingga lebih efektif dan efisien.

Manfaat LKPD digital Prasetya, (2021) berpendapat manfaat LKPD digital sangat memotivasi belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang membuat hasil belajar memuaskan. Selain itu, Wandani et al., (2022) Lembar Kerja Peserta Didik digital memiliki elemen didaktik yang berkaitan dengan asas belajar mengajar efektif, mengembangkan tanggung jawab, kemampuan emosional, dan moral. Menurut Hidayati et al., (2021) LKPD digital memberikan manfaat

membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran *alternative* menyenangkan. Sejalan pendapat Hani, (2022:23) meningkatkan kemampuan teknologi, menumbuhkan sikap kemandirian belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan sikap disiplin. Ini akan memungkinkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran lebih baik.

LKPD digital Widati, (2021) mengatakan memberikan stimulus-stimulus yang merangsang rasa ketertarikan atau keingintahuan peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih semangat dan termotivasi.

Tujuan dari pengembangan LKPD digital ini untuk mengembangkan LKPD digital menggunakan *wardwall* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia kelas IV Semester Genap 2023/2024. Syafitri dan Tressyalina, (2020) tujuan LKPD digital membantu peserta didik menemukan suatu konsep; membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan; LKPD yang berfungsi sebagai tempat praktik memandu. Jadi LKPD dapat menjadi pendukung

yang potensial untuk membantu guru dalam mengajar materi kekayaan sumber energi di Indonesia.

Wardwall menurut Aryani et al., (2021) adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis *web* yang menyediakan permainan dan kuis aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. Sedangkan Rivaldo dan Mawardi, (2022) *wardwall* merupakan jenis media *edugame* berbasis *web* membuat pembelajaran lebih menarik pembelajaran berbasis *game*. Sejalan dengan pendapat Widodo at al., (2023) mengemukakan aplikasi *wordwall* dapat diartikan sebagai media *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Adapun menurut Purwat, at al., (2024) mengemukakan *wordwall* game interaktif serta edukatif unik dan bagus untuk evaluasi.

Kelebihan *wardwall* Rohmatin, (2023) mengemukakan bahwa penggunaan *wordwall* pun mudah digunakan oleh peserta didik yang dapat diakses melalui *gadget* dan laptopnya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Widodo et al., (2023:67) Keunggulan *website game Wordwall* dalam pembelajaran

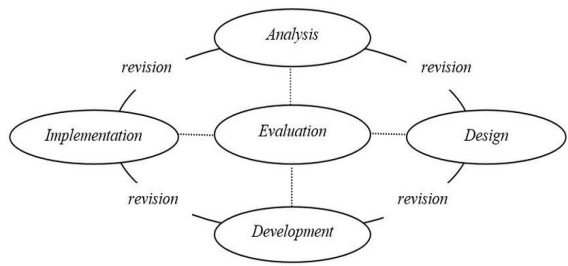
adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “*Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Wordwall Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia*” pada Kelas IV di SDN Pasir Tengah 01 Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2023/2024.

Produk yang akan dihasilkan dari Pengembangan penggunaan LKPD cetak menjadi LKPD Digital dengan menggunakan *Wordwall* dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran pada kelas IV SDN Pasir Tengah 01 Kabupaten Bogor ini berupa LKPD digital menggunakan *wordwall* berbasis *Match Up* dan *Group Sort*. Produk ini dapat mengembangkan keterampilan klasifikasi peserta didik. Aktivitas ini sering memicu diskusi antara peserta didik tentang mengapa sumber energi tertentu harus masuk ke kategori tertentu, yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi

Penelitian pengembangan prosedur penelitian media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE ((*A*)*nalyze*, (*D*)*esign*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*)). (Rusdi, 2023:37) memaparkan model ini untuk menghasilkan produk baru dengan melewati beberapa tahap dalam pembuatannya (*A*)*nalyze* yang berkaitan dengan keadaan awal sekolah dan kebutuhan penggunaan LKPD digital yang belum digunakan sebelumnya. (*D*)*esign* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan untuk pembelajaran. (*D*)*evelopment* merupakan tahapan pembuatan produk dan diuji validitas produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. (*I*)*mplementation* merupakan penerapan produk kepada siswa yang sebelumnya sudah diuji validitas. (*E*)*valuation* merupakan tahapan untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Berikut bagan tahapan model ADDIE sebagai berikut:

B. Metode Penelitian



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Produk yang akan dihasilkan dari Pengembangan penggunaan LKPD cetak menjadi LKPD Digital dengan menggunakan *Wordwall* dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran pada kelas IV SDN Pasir Tengah 01 Kabupaten Bogor ini berupa LKPD digital menggunakan *wordwall* berbasis *Match Up* dan *Group Sort*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media komik dalam pembelajaran membaca Bahasa Indonesia sehatlah ragaku untuk siswa SD berbantuan aplikasi pixton ini menggunakan model ADDIE, Amini et al. (2021) dengan tahapan berikut, teori pendukung yang digunakan.

Tahap Analysis

Analisis terhadap tujuan pembelajaran pada materi kekayaan sumber energi untuk dimasukkan ke dalam LKPD digital yang akan dirancang. Pendapat menurut Indriani et al., (2023) LKPD digital merupakan

serangkaian tugas yang diberikan kepada peserta didik, baik berupa tugas teori maupun praktis, yang dirancang dengan teknologi berbasis komputer untuk mengurangi penggunaan kertas berlebihan dalam pencetakan LKPD.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui buku tematik yang digunakan dalam pemberian tugas yang berkaitan dengan materi kekayaan sumber energi Indonesia. Proses pembelajarannya belum interaktif, sehingga menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang aktif, dan belum memanfaatkan teknologi pada kelas IV SDN Pasir Tengah 01 hanya terpaku pada buku dan lembar kertas LKPD.

Berdasarkan hasil temuan Indriani et al., (2023) LKPD digital merupakan lembar-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan tugas secara teoretis dan praktis yang dirancang menggunakan teknologi aplikasi. Sejalan temuan oleh Indriani et al., (2023) dianalisis dan diujicobakan LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan, layak untuk digunakan berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya,

secara signifikan, produk LKPD terbukti dapat meningkatkan hasil belajar

Tahap Desain

Membuat rancangan produk LKPD digital berbantuan aplikasi *wardwall* yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan menyesuaikan materi, serta tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun tahapan LKPD digital menggunakan *wardwall* sebagaimana pendapat menurut Safitri et al., (2022) langkah penggunaannya *wardwall* (1) buka computer atau *handphone* yang terkoneksi dengan internet, ketik *wordwall*, nanti akan muncul sign up. (2) klik *sign up* lalu pilih *create activity*, (3) banyak konten dalam *create activity* untuk memilih *game*, apakah mau *open the box* dan lainnya, (4) lalu tulis di activity title, (5) kemudian isi soal dan jawaban tulis di *keyword*, kemudian definition di isi tema pembelajaran. Sehingga produk ini akan dikembangkan, dapat dicermati pada tabel 1, berikut:

Tabel 1. Rancangan LKPD digital *wardwall*



Tahap Development

Tahapan pengembangan LKPD digital menggunakan *wardwall* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia. Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya oleh Widiyanti et al., (2022) pengembangan LKPD dapat berlandaskan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif memakai *Maze Chase-Wordwall*. rancangan dilakukan dengan melakukan tahapan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi untuk mengetahui kelayakan media komik berbantuan aplikasi *pixton* yang diujicobakan ke peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Deskripsi Validasi Ahli

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui aspek penilaian desain tampilan media, audio serta video dengan memperoleh informasi, kritik dan saran agar LKPD digital yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang lebih baik. Ahli media dalam pengembangan ini oleh M. Iqbal Suriansyah, M. Kom dosen

Ilkom Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai meliputi desain LKPD digital menggunakan *wordwall* berbasis *Match Up* dan *Group Sort*, hasil validasi oleh ahli media sebagai berikut:

Tahap pertama produk perlu revisi pada bagian gambar harus GPL, tujuan dari saran agar gambar tidak terkena plagiasi, mengubah timer pengerjaan menjadi 20 detik. Validasi ke dua produk kelayakan sebelumnya produk pengembangan berada dalam kualifikasi “Layak” serta mendapatkan nilai 75%-89% yang artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk digunakan peserta didik dan tidak perlu direvisi. LKPD digital menggunakan *wordwall* ini layak dimanfaatkan atas media ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 1 dan mampu memberikan bantuan atas proses pembelajaran.

Ahli Bahasa yang telah dilakukan ke Ainiyah Ekowati, M.Pd. merupakan dosen Bahasa dan Sastra Indonesia di lingkungan Universitas Pakuan untuk mengetahui kelayakan bahasa pada pembelajaran, revisi perlu memperhatikan penggunaan tanda baca, memperbaiki

penggunaan kapital pada kalimat. Produk pengembangan dalam kualifikasi “Sangat layak, tidak perlu direvisi serta memperoleh 90%-100%, dengan arti produk pengembangan layak dimanfaatkan tanpa revisi LKPD digital menggunakan *wordwall* ini layak dimanfaatkan atas media ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 1.

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian dengan kaidah bahasa. Berikut disajikan data hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk pengembangan LKPD digital menggunakan *wordwall* pada tema 9 kekayaan negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 1 di kelas IV SDN 01 Pasir Tengah.

Ahli materi dalam pengembangan dua kali divalidasi oleh Resyi A. Gani, S. Kom., M.Pd. merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Saran revisi Soal sesuaikan dengan RPP, Eksplorasi *template* di *wordwall* tambahkan soal menggunakan *template* mencocokkan.

Produk pengembangan berada dalam kualifikasi “sangat layak, tidak

perlu direvisi” serta mendapatkan nilai 90%-100% artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk digunakan peserta didik dan tidak perlu direvisi. LKPD digital menggunakan *wordwall* ini layak dimanfaatkan atas media ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 1 dan mampu memberikan bantuan atas proses pembelajaran.

Tahap Implementation

Tahap implementasi LKPD digital validasi di uji coba kepada peserta didik melalui uji efektivitas. Dalam uji efektivitas, peneliti berperan sebagai guru yang akan menggunakan LKPD digital untuk meningkatkan daya tarik peserta didik tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pembelajaran 1. Proses ini diawali dengan memberikan stimulus akan peserta didik berupa pertanyaan terkait materi yang terdapat dalam LKPD digital. Untuk menambah pemahaman peserta didik, guru pun meminta peserta didik untuk mengamati gambar dan video. Mengamati gambar merupakan salah satu materi yang

sudah di pahami dari kegiatan pengamatan, diskusi dan penjelasan guru. Hal ini didukung oleh Widiyanti, A. Y., & Sari, P. M. (2022) mengembangkan LKPD digital menggunakan Maze Chase-*Wordwall* pada muatan pelajaran IPA di sekolah dasar didapat dari layak digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang dilakukan adalah menggunakan aplikasi *wordwall*.

Setelah menyimak video, peserta didik akan diberikan beberapa pertanyaan menarik terkait kandungan video yang sudah di simak. Selanjutnya peserta didik akan mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada fitur *Wordwall* yang sudah dikembangkan. Di tahap implementasi ini, peserta didik pun akan mencoba bagaimana proses mengoperasikan produk secara mandiri di bawah bimbingan dari peneliti. Setelah kegiatan ini selesai dilaksanakan, peserta didik diminta kesediannya untuk mengisi lembar instrument penilaian uji coba keefektifan produk melalui kuisioner.

Tahap Evalution

Pelaksanaan uji coba

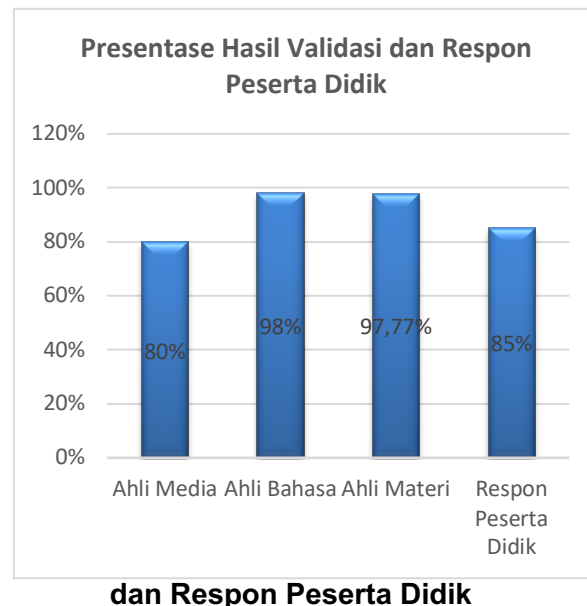
lapangan yaitu memahami respon peserta didik saat menggunakan LKPD digital menggunakan *Wordwall* yang dikembangkan menggunakan angket yang berisi 10 pertanyaan, total peserta didik 30 orang. Berikut pemaparan deskripsi respon peserta didik didapatkan dengan menajukan metode kuesioner angket sesudah penggunaan LKPD digital menggunakan *wordwall* ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Respon Peserta Didik pada Penggunaan LKPD Digital Menggunakan *Wordwall*

Respon den	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Presentase (%)	Rata- Rata Presentase
NH	34	50	68%	85%
DN	39	50	78%	
HM	36	50	72%	
MDA	46	50	92%	
FH	39	50	78%	
MHA	46	50	92%	
FK	36	50	72%	
MBR	46	50	92%	
SU	45	50	90%	
MLA	49	50	98%	
RR	30	50	60%	
PJ	40	50	80%	
AK	34	50	68%	
AV	48	50	96%	
MG	42	50	84%	
FD	42	50	84%	
DW	47	50	94%	
MA	48	50	96%	
AE	46	50	92%	
SMM	45	50	90%	
FH	39	50	78%	
KDM	48	50	96%	
MRM	44	50	88%	
HM	48	50	96%	
CK	47	50	94%	
RA	47	50	94%	
MAR	48	50	96%	
RF	37	50	74%	
DM	34	50	68%	
HI	46	50	92%	

Rata-rata presentase respon peserta didik terhadap LKPD digital menggunakan *wordwall* dapat diketahui rekapitulasi data dilakukan terhadap 30 peserta didik, LKPD

digital menggunakan *Wordwall* pada tema 9 kayanya negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di indonesia pembelajaran 1 mendapatkan respon sangat baik. Dapat diketahui dengan kisaran presentase peserta didik yakni 85%. Jumlah terdapat 75-89%. Sehingga penggunaan LKPD digital menggunakan *wordwall* dapat diinterpretasikan nilai tersebut termasuk dalam kategori “Layak”. Pembelajaran tema 9 Kayanya Negeriku subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia pembelajaran 1. ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung, dapat dicermati hasil simpulan nilai uji validasi dan angket



Berdasarkan gambar diagram, dapat disimpulkan bahwa hasil dari ahli media mencapai 80% yang dikategorikan “layak”. Ahli bahasa 98% yang dikategorikan

“sangat layak”. Ahli materi 97,77% yang dikategorikan “sangat layak” serta respon peserta didik 85% “layak”.

Adapun menurut Indriani et al., (2023) mengembangkan LKPD digital pada muatan IPA mendapatkan penilaian 3,5 dan validator materi dengan rata-rata penilaian 3,5 sedangkan responden peserta didik dengan rata-rata 4 maka dapat dikategorikan layak diujicobakan. respon peserta didik yaitu 83,47% sedangkan hasil dari respon peserta didik yang dilakukan oleh peneliti yaitu 85% hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil dari respon peserta didik yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan presentase yang lebih besar.

E. Kesimpulan

LKPD digital menggunakan *wordwall* ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi uji ahli media ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh persentase sebesar 80%, yang artinya produk ini layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 98%, artinya

produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 97,77% artinya produk ini sangat layak digunakan, serta berdasarkan uji coba respon peserta didik yang dilakukan kepada kelas IV sebanyak 30 peserta didik memperoleh rata-rata presentase 85% yang artinya produk ini layak digunakan. Saran peserta didik dapat menggunakan LKPD digital menggunakan *wordwall* saat proses pembelajaran, karena mendapatkan hasil validasi layak, Bagi guru, memanfaatkan penggunaan LKPD digital secara optimal dan menciptakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan untuk peserta didik, bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan produk yang lebih baik dengan mempertimbangkan konsep produk secara matang sehingga diharapkan dapat mengembangkan produk berbasis aplikasi lebih banyak game edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arni, R. 2021. Penggunaan Games Edukasi Dengan Wordwall Solusi Pjj Yang Menyenangkan. Minasan, 978-623-92393-2-9, 10-19.

Gani, R.A., dkk. (2024) Media Pembelajaran. Edisi II, Penerbit: HDF Publihing, Lombok NTB.

Jurnal Press :

Widodo, M.P.S., Aula, A.F.Y., Riswanti, A.F.R. 2023. Proceedings of the International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022) (B. S. Tariq Tawfeeq Yousif Alabdullah, Mohd Isha Awang (Eds.)). ATLANTIS Press.

Jurnal :

Alda, S., Marlini, C., & Junita, S. 2021. Pengembangan LKPD Berbasis Digital Pada Materi Sejarah di Kelas IV SD SDN 72 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*.

Apriliyani, S.W., & Mulyatna, F. 2021. Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras. *Jurnal SINASIS: Seminar Nasional Sains*, 2 (1), 491–500.

Dinayah, A., Pamungkas, A.S., & Taufik, M., 2023. Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Hots Di Sekolah Dasar. Pelita Calistung: Jurnal Keilmuan Dan Pendidikan Dasar, 4 (2), 110–120.

Hikmah, N., Anjaswuri, F., Zen, D. S., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., ... & Mulyawati, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan E-LKPD 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.

Indriani, S., Nurlina, N., & Basri, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 363-375.

Khoerunnisa, N., Badruzzaman, N., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Liveworksheets Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 391-397.

Nurhayati, D. (2024). Efektivitas wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI MAN Kota Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. 2020. Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7 (1), 29–36.

Safitri, O. N. (2022). Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer. me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 86-97.

- Triyani, R., Pamungkas, A. S., & Santosa, C. A. H. F. (2024). Pengembangan e-lkpd matematika berbasis liveworksheet dalam menunjang pembelajaran berdiferensiasi pada siswa smp. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 34-52.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Rohmatin, R. 2023. Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3 (1), 79–88.
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M.N. 2022. Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 47–56.
- Sofiah, S., Fikriyah, A., Tamam, B., Putra, D. B. R. A., & Sutarja, M. C. (2023). guided inquirybased e-lkpd development on human excretion system materials. *Natural Science Education Research (NSER)*, 6(3), 115-126.
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan lkpd berbasis keterampilan berpikir kreatif menggunakan maze chase-wordwall pada pembelajaran ipa kelas IV SD. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 617-626.