

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK BERBASIS WORDWALL PADA TEMA 7 PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN

Daud Hamonangan Siahaan¹, Lina Novita², Resyi A. Gani³

^{1,2,3}Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan Bogor

¹daud.hamonangan@bogor.bpkpenabur.or.id, ²linovtaz@gmail.com,

³resyigani@gmail.com

ABSTRACT

Development of Wordwall-Based Electronic Student Worksheets on Theme 7 Events in Life Learning 1. This research is a Research and Development (R&D) research using the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects involved in this study were 2 (two) Pakuan University lecturers as media experts and linguists, and also 1 (one) BPK PENABUR Bogor Elementary teacher as material experts, as well as students in class V (five) at BPK PENABUR Bogor Elementary School. Media experts gave a validation score to the Wordwall of 96% with very good qualifications, linguists gave a validation score to the Wordwall of 100% with very good qualifications, material experts gave a validation score to Wordwall-based E-LKPD application Wordwall 96% with very good qualifications, and based on field trials on students in grade V (five) getting a score of 90% with very good qualifications. Thus it can be concluded and stated that the Wordwall is stated to be very valid and is feasible to be tested on fifth-grade students and applied to theme 7 sub-theme 2 learning 1 and used by the teacher.

Keywords: E-LKPD, development, validation, wordwall

ABSTRAK

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Wordwall pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan metode penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 2 (dua) orang dosen Universitas Pakuan sebagai ahli media dan ahli bahasa, dan juga 1 (satu) orang guru SD BPK PENABUR Bogor sebagai ahli materi, serta peserta didik kelas V (lima) SD BPK PENABUR Bogor. Ahli media memberikan skor validasi terhadap E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli bahasa memberikan skor validasi terhadap E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik, ahli materi memberikan skor validasi terhadap E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik, dan berdasarkan uji coba lapangan terhadap peserta didik kelas V (lima) mendapatkan skor sebesar 90% dengan kualifikasi

sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan dan dinyatakan bahwa produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini dinyatakan Sangat valid dan layak diujicobakan kepada peserta didik kelas V (lima) dan diterapkan pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 1 serta digunakan oleh guru.

Kata Kunci: E-LKPD, pengembangan, validasi, *wordwall*

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya aktivitas peserta didik dengan guru. Pembelajaran yang baik akan menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pelaksanaan pembelajaran perlu disertai dengan persiapan dan perencanaan yang baik. Guru perlu mempersiapkan perencanaan secara tertulis, dari tujuan pembelajaran, materi, kegiatan pembelajaran, metode yang digunakan, waktu kegiatan, alat dan bahan yang digunakan, dan perangkat evaluasi pembelajaran. Persiapan tersebut harus dituangkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dijadikan acuan pada saat proses pembelajaran akan dilaksanakan. Penting bagi seorang guru untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik karena pembelajaran yang berjalan akan lebih sistematis, memudahkan menilai keberhasilan belajar peserta didik,

mengatur pola pembelajaran, dan memudahkan guru menyampaikan materi. Dengan demikian maka peserta didik akan terlibat aktif di dalam pembelajaran, salah satu perangkat pembelajaran yang mampu menciptakan peserta didik untuk aktif merupakan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Setelah melakukan penelitian awal melalui observasi dan wawancara awal yang dilakukan kepada guru wali kelas V (lima) di Sekolah Dasar Badan Pendidikan Kristen (BPK) PENABUR Bogor, peneliti menemukan beberapa kekurangan yang terjadi saat penggunaan LKPD yang biasa digunakan yaitu : (1) bentuk soal yang disajikan cenderung monoton (2) lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, sedikit sekali yang menekankan pada aspek afektif dan psikomotorik (3) menimbulkan pembelajaran yang membosankan dikarenakan tidak dipadukan dengan media lain (4) hanya menampilkan

gambar diam yang tidak bisa bergerak, sehingga peserta didik kurang dapat memahami materi dengan cepat (5) pembelajaran yang dihasilkan tidak menarik dan terkesan kaku, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbasis aplikasi Wordwall ini sangat diperlukan di SD BPK PENABUR Bogor peserta didik kelas V (lima).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Putri (2020) menemukan bahwa penggunaan dari aplikasi Wordwall pada kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan baik sekali, hal ini ditunjukkan dari hasil prestasi belajar yang sudah berjalan efektif dan perlu diperhatikan jaringan internet yang baik dan stabil agar proses pembuatan dan pengerjaan bisa berjalan dengan baik. Penelitian yang dilakukan oleh Farhaniah (2021) juga mendukung penelitian sebelumnya tentang aplikasi Wordwall dapat membangun latihan belajar peserta didik dan peserta didik cenderung aktif dalam menggunakan aplikasi ini tapi tetap perlu adanya instruksi dan arahan untuk mempersiapkan rencana latihan dalam proses pembelajaran.

E-LKPD dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi berbasis website yaitu Wordwall, aplikasi ini dapat memberikan pengalaman belajar mengajar yang baru baik bagi peserta didik atau guru. Aplikasi Wordwall ini sangat mudah digunakan dan memiliki tampilan antar muka yang sederhana sehingga tidak terlalu sulit bagi peserta didik untuk mengaksesnya dan guru untuk membuatnya. Produk yang bisa dihasilkan oleh aplikasi Wordwall ini yaitu kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan masih banyak lagi pilihan yang tersedia. Peneliti akan memilih template yang bisa menggabungkan teks bacaan dan juga gambar, alasan peneliti memilih template ini dikarenakan agar materi dari sumber dapat dimuat dalam template ini sehingga bisa menghasilkan suatu aplikasi game yang cocok dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Wordwall pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal Research and Development (R&D). Menurut Hanafi (2017) *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian akan mengembangkan produk berupa E-LKPD berbasis Wordwall pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan pembelajaran 1 di kelas V. Produk E-LKPD ini memerlukan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tujuan sehingga proses yang harus dilakukan menjadi terarah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik yang dikemas dalam bentuk elektronik yang mudah diakses oleh peserta didik. E-LKPD berupa lembaran yang berisi petunjuk

pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan mengacu pada Kompetensi Dasar melalui elektronik digital atau internet. (Prastika, dkk., 2021). Selain itu E-LKPD merupakan salah satu media berbantu komputer yang terdalamnya terdapat gambar, animasi dan video-video yang lebih afektif agar peserta didik tidak merasa bosan. (Hafsah, dkk., 2016)

E-LKPD memiliki dampak dan peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran di kelas, E-LKPD yang menarik akan mendukung sekali peserta didik dapat termotivasi untuk mengerjakannya dengan baik. Hasil dari pekerjaan peserta didik pada E-LKPD juga bertujuan sebagai tolak ukur dan penilaian yang digunakan oleh guru untuk mengukur suatu keberhasilan dari pembelajaran. E-LKPD yang bervariasi akan berpengaruh pada motivasi dan respon peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, berangkat dari hal-hal ini E-LKPD perlu dibuat secara efektif dan inovatif. Pada proses wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa penggunaan E-LKPD masih sangat kurang, guru di kelas terbiasa menggunakan LKPD yang biasa

digunakan seperti lembaran kertas dan penggunaan buku pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan pembelajaran di kelas menjadi monoton dan kurang berkembang. Dengan adanya hal-hal yang ditemukan oleh peneliti pada observasi awal perlu adanya pengembangan E-LKPD yang lebih menarik yaitu salah satunya dengan aplikasi Wordwall.

Wordwall merupakan produk teknologi yang berkembang saat ini yang dapat mendukung dan mengembangkan kualitas pembelajaran melalui tampilan dan fitur yang dimiliki oleh aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa. (Gandasari & Pramudiani, 2021). Selain itu Wordwall merupakan aplikasi yang berorientasi sebagai alat evaluasi pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru. (Yuniar, dkk., 2021). Wordwall merupakan aplikasi berbasis web (*webbased application*) yang

memungkinkan untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. (Nenohai, dkk., 2021). Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. (Wafiqni & Putri, 2021). Penggunaan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall oleh guru akan berdampak baik pada proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan inovatif serta memberikan pengalaman baru kepada peserta didik untuk menggunakan teknologi dengan positif.

Penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap pertama, peneliti melakukan analisis sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi, tujuan dari tahapan ini agar peneliti dapat mengetahui permasalahan dan kebutuhan pada kelas V (lima) khususnya di SD BPK PENABUR Bogor. Setelah observasi saat pembelajaran di kelas dan wawancara kepada guru kelas V (lima), peneliti

menemukan bahwa penggunaan LKPD masih dalam bentuk yang biasa digunakan dengan kekurangan yang dapat dianalisis yaitu: (1) bentuk soal yang disajikan cenderung monoton (2) lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, sedikit sekali yang menekankan pada aspek afektif dan psikomotorik (3) menimbulkan pembelajaran yang membosankan dikarenakan tidak dipadukan dengan media lain (4) hanya menampilkan gambar diam yang tidak bisa bergerak, sehingga peserta didik kurang dapat memahami materi dengan cepat (5) pembelajaran yang dihasilkan tidak menarik dan terkesan kaku. Berangkat dari hal itu peneliti melanjutkan kepada tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan atau design, dalam tahapan ini peneliti merancang tampilan desain dan juga template yang akan digunakan dalam pembuatan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall. Mulai dari penyusunan soal yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang ada, lalu pemilihan template, font, dan warna desain yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan juga materi yang disajikan, dan memilih ornament pendukung yang sesuai dan ikut menjelaskan kebutuhan dari

materi dan soal yang disajikan yaitu materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran 1. Dalam tahapan ini juga peneliti membuat instrument yang akan digunakan para ahli untuk menilai atau disebut validasi dan angket respon peserta didik.

Pada tahap selanjutnya merupakan tahapan pengembangan atau development, dalam tahapan ini peneliti melakukan penyusunan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall disesuaikan dengan desain dan produk rancangan yang telah dibuat. Produk E-LKPD yang sudah dibuat dikonsultasikan dengan pembimbing pada penelitian ini. Setelah itu produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall diserahkan kepada validator atau para ahli untuk dilakukan validasi dan diberi komentar serta saran agar produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini dapat layak digunakan dan di uji cobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua) orang dosen dari Universitas Pakuan Bogor dan 1 (satu) guru kelas V (lima) dari SD BPK PENABUR Bogor. Validator bertindak untuk menilai produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall sesuai dengan aspek-aspek yang telah disiapkan dan memberikan

komentar serta saran yang sesuai dengan kebutuhan di lembar yang telah disediakan. Hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Yunita Silvanawaty, S.Pd. masuk dalam kualifikasi “Sangat baik” dengan tingkat pencapaian ada pada rentang 81%-100% yaitu 96%. Hasil validasi dari ahli media yang dilakukan oleh Bapak Aries Maeysa, M.Kom. masuk dalam kualifikasi “Sangat baik” dengan tingkat pencapaian ada pada rentang 81%-100% yaitu 96%. Hasil validasi dari ahli bahasa Ibu Stella Talitha, M.Pd. masuk dalam kualifikasi “Sangat baik” dengan tingkat pencapaian ada pada rentang 81%-100% yaitu 100%. Setelah melewati proses itu dapat dinyatakan bahwa produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini sangat baik untuk digunakan dan layak diujicobakan kepada peserta didik kelas V (lima) di SD BPK PENABUR Bogor. Setelah itu peneliti melalui tahap implementasi yang dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas V (lima) sebanyak 27 (dua puluh tujuh) orang peserta didik. Peneliti meminta izin kepada Kepala SD BPK PENABUR Bogor dan guru kelas V (lima) SD BPK PENABUR Bogor untuk masuk ke dalam kelas dan membagikan materi

tentang cara penggunaan dari E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini. Setelah itu peserta didik diminta untuk menggunakan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall pada tema 7 peristiwa kehidupan pembelajaran 1 dan peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik yang berisikan 8 (delapan) pertanyaan dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini. Hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan hasil “Sangat Baik” dengan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90 % sehingga dapat dinyatakan bahwa E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini sangat layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V (lima) khususnya tema 7 sub tema 2 pembelajaran 1 dan E-LKPD berbasis aplikasi Wordall ini tidak perlu adanya revisi atau perbaikan.

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata

<i>Tingkat Pencapaian</i>	<i>Kualifikasi</i>	<i>Keterangan</i>
81%-100%	Sangat baik	Sangat valid/layak/tidak perlu revisi
80%-66%	Baik	Valid, layak, revisi seperlunya

65%-74%	Cukup	Cukup valid.revisi cukup banyak
55%-64%	Kurang	Kurang valid/banyak yang harus direvisi
0%-54%	Sangat kurang	Tidak valid/harus revisi total

Data yang diperoleh yakni produk yang telah dibuat mendapatkan presentase validasi dari ahli media sebesar 96% dengan kualifikasi “sangat baik”, validasi dari ahli bahasa 100% dengan kualifikasi “sangat baik”, serta validasi dari ahli materi sebesar 96% dengan kualifikasi “sangat baik”. Sedangkan pada uji penelitian didapatkan hasil yakni pada penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall oleh peserta didik diperoleh hasil skor sebesar 90% dengan kualifikasi “sangat baik”.

Tabel 2 Rekapitulasi Penilaian Instrumen Validasi Ahli

<i>Nama Ahli</i>	<i>Hasil Penelitian</i>
Ahli Media	96%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	96%
Rata-rata	97%

Kesimpulan yang didapatkan yaitu rata-rata persentase dengan nilai sebesar 97 % dengan kriteria “Sangat Baik” (Sangat valid/layak/tidak perlu revisi) yang artinya E-LKPD berbasis

aplikasi Wordwall pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V sangat layak untuk dilakukan uji coba terhadap peserta didik di sekolah dasar.

Tabel 3 Kualifikasi Kelayakan Berdasarkan Penilaian Instrumen Validasi Ahli

<i>Nama Ahli</i>	<i>Kualifikasi Kelayakan</i>
Ahli Media	Sangat Baik
Ahli Bahasa	Sangat Baik
Ahli Materi	Sangat Baik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses pengembangan dan hasil uji coba pada pengembangan penelitian E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan pembelajaran 1 pada peserta didik kelas V (lima) di SD BPK PENABUR Bogor dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan pembelajaran 1 di kelas V (lima) SD BPK PENABUR Bogor menggunakan model pengembangan ADDIE.; (2) Hasil dari validasi para ahli terhadap produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini yaitu (1) menurut ahli media masuk dalam kualifikasi sangat baik sebesar 96%, (2) menurut ahli bahasa masuk dalam

kualifikasi sangat baik sebesar 100%, (3) menurut ahli materi masuk dalam kualifikasi sangat baik sebesar 96%, dan (4) berdasarkan uji coba lapangan terhadap peserta didik kelas V (lima) kualifikasi sangat baik yaitu 90%.

Dengan demikian dapat disimpulkan produk E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall ini dinyatakan Sangat valid/layak/tidak perlu revisi dan layak diujicobakan kepada peserta didik kelas V (lima) SD BPK PENABUR Bogor dan diterapkan pada tema 7 peristiwa kehidupan pembelajaran 1. Hal tersebut didasari pada hasil uji validitas dari para ahli (ahli media, bahasa dan materi). Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan E-LKPD berbasis aplikasi Wordwall dengan lebih baik. Agar kedepannya aplikasi Wordwall ini dapat menjawab kebutuhan pembelajaran baik secara daring ataupun luring bagi peserta didik. Walau penyedia layanan aplikasi ini memberikan dan disiapkan secara gratis, hal ini harus didukung dengan sumber daya yang dapat memanfaatkannya dengan baik. Dengan didukung SDM yang unggul dan mandiri serta alat teknologi yang semakin canggih tentunya akan semakin banyak hasil yang inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. et al. (2021) 'Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3393–3398.
- Apriliyani, S. W. and Mulyatna, F. (2021) 'Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Phytagoras', *Seminar Nasional Sains*, 2(1), pp. 491–500.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budi, T., Ramadhona, R. and Tambunan, L. R. (2021) 'Pengembangan E-Lkpd Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik', *Students Online Journal*, 2(2), pp. 1568–1575.
- Farhaniah, S. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Universitas Islam Negeri Shultan.
- Gandasari, P. and Pramudiani, P. (2021) 'EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3. doi: 10.31004/edukatif.v3i6.1079.
- Hafsah, N. R., Rohendi, D. and Purnawan, P. (2016) 'Penerapan Media Pembelajaran Modul

- Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), p. 106. doi: 10.17509/jmee.v3i1.3200.
- Indriani, S., Marhaeni, N. H. and Kurniati, R. (2022) 'Efektivitas Penggunaan E-LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat dan Segitiga', 6, pp. 3959–3966.
- Kadir, Abd. et al. (2015) 'PEMBELAJARAN TEMATIK', Jakarta: Rajawali Pers.
- Lathifah, M. F. et al. (2021) 'Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan', *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1). doi: 10.29303/jpmpi.v3i2.668.
- Mujahidin, A.A. et al. (2021) 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti', *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 1 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education*, 1(c), pp. 1–8.
- Nata, A. F. S. et al. (2020) 'Pengaruh model blended learning berbantuan e-lkpd materi hidrolisis garam terhadap hasil belajar peserta didik', *Chemistry in Education*, 1(9), pp. 103–116.
- Nenohai, J. M. H. et al. (2021) 'Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang', *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), pp. 101–110. doi: 10.47747/jnpm.v2i2.574.
- Prastika, Y. and Masniladevi (2021) 'Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar', *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), pp. 2601–2614. Available at: <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817>.
- Rosanti and Sugiatno, N. (2015) 'Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Problem Solving Siswa', *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), pp. 1–14.
- Rosdiani, L., Munawar, B. and Dewi, R. (2021) 'Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton', *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), pp. 247–255. doi: 10.46306/jabb.v2i2.138.
- 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), pp. 86–97.
- Sains, K. P. (2022) 'Uji Kelayakan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk

- Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa', 13(1), pp. 59–70. doi: 10.26877/jp2f.v13i1.11389.
- Sari, P. M. and Yarza, H. N. (2021) 'Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi', SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), p. 195. doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4112.
- Sun'iyah, S. L. (2020) 'Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar', Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 7(1), pp. 1–18. Available at: http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan_pembelajaran_daring.pdf.
- Umbaryati. (no date) 'Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika' Jurnal Universitas Lampung.
- Utami, D. D. A et al. (2021) 'Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar', Jurnal basicedu, 5(4), pp. 2541–2549. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Vita, R.N. (2022) 'Desain dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis lingkungan menggunakan Live Worksheet pada materi asam basa', Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, (8.5.2017), pp. 2003–2005.
- Wafiqni, N. and Putri, F. M. (2021) 'Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan', Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), pp. 68–83. doi: 10.15408/elementar.v1i1.20375.
- Yakin, A. sarjana U. M. M. (2021) 'Pengembangan E-Lkpd Berciri Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah', (September), p. 53.
- Yuniar, A. I. S. et al. (2021) 'HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas', Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 1(11), pp. 1182–1190. doi: 10.17977/um063v1i112021p1182-1190.