

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MEDIA WORDWALL
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Mhd. Yusril Aswandi Lubis¹, Yeni Erita^{2*}, Arwin³, Masniladevi⁴, M. Habibi⁵
^{1,2,3,4,5} PGSD FIP Universitas Negeri Padang
andilubis653@gmail.com, yenierita@fip.unp.ac.id, arwin62@fip.unp.ac.id,
masniladevi28@gmail.com, habibie91@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low utilization of interactive and engaging technology-based learning media in elementary schools, particularly in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). The aim of this study is to develop a Wordwall-based Student Worksheet (LKPD) for the topic of Biodiversity for Grade V students in elementary school. The development of this LKPD employed the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The worksheet was designed to be engaging and interactive by utilizing various features available in the Wordwall application, thereby increasing students' motivation, involvement, and comprehension during the learning process. The validity of the LKPD was tested by three experts: subject matter expert, language expert, and media expert. The validation results showed that the LKPD received a score of 97.5% from the subject matter expert, 95% from the language expert, and 95% from the media expert. The overall average validation score was 95.8%, which falls under the "valid" category. These results indicate that the developed Wordwall-based LKPD meets the feasibility standards and is suitable for use in classroom learning. Therefore, this developed product is considered appropriate for further field trials and has the potential to serve as an innovative, enjoyable, easily accessible learning media alternative that aligns with students' learning needs in the evolving digital era.

Keywords: Student Worksheet, Wordwall, Biodiversity, IPAS, ADDIE, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan LKPD pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik di Sekolah Dasar, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Wordwall* pada materi Keanekaragaman Hayati untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan LKPD ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* namun dalam penelitian yang dilakukan hanya dibatasi sampai tahap *Development* atau pengembangan. LKPD yang dikembangkan dirancang agar

menarik dan interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi *Wordwall*, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Validitas LKPD diuji oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa LKPD memperoleh skor 97,5% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli media. Rata-rata keseluruhan hasil validasi adalah 95,83% yang termasuk dalam kategori "valid". Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Wordwall* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, produk hasil pengembangan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan lebih lanjut di lapangan dan berpotensi menjadi salah satu alternatif LKPD pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital yang terus berkembang.

Kata Kunci: LKPD, *Wordwall*, Keanekaragaman Hayati, IPAS, ADDIE, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran berorientasi teknologi yang menyeimbangkan antara pengetahuan dan teknologi selaras dengan tuntutan pada industry 4.0. Dengan perkembangan yang begitu pesat, akses komunikasi juga semakin maju diakibatkan adanya pengaruh revolusi industri 4.0 dalam menggunakan dan memanfaatkan penggabungan teknologi otomatisasi dengan sistem computer dan informasi (Oktafia & Devi, 2020).

Pada pembelajaran abad 21 peserta didik akan menyesuaikan diri dengan keterampilan pada abad 21 (Luther & Erita, 2023). Hal ini menunjukkan dengan meningkatkan kualitas pendidikan bisa dilakukan dengan meningkatkan kualitas

pembelajaran, di mana guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran dilakukan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor lainnya seperti pendidik/guru, fasilitas, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar (Z. S. Pamungkas et al., 2021).

Guru memegang peran penting dalam mendidik dan membimbing

anak menjadikan manusia berakhlak jujur, bertanggung jawab, dan berkarakter akhlak mulia melalui pembelajaran yang kreatif.

Kreativitas dalam pembelajaran perlu diterapkan untuk semua mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran IPAS. IPAS membantu siswa membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya sehingga memicu peserta didik untuk memahami konten dan konteks mata pelajaran IPAS sebagai kecakapan hidup untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Nuryani et al., 2023).

Maka dari itu, pola pendidikan IPAS yang diberikan perlu disesuaikan agar peserta didik dapat menghadapi tantangan dan perubahan di era digital dan global di masa yang akan datang (Sugarti & Zuryanty, 2024). Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam, salah satunya model Problem Based Learning (PBL).

Pembelajaran dengan menggunakan model PBL dilakukan mulai dari guru memberikan materi berbasis masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik kemudian secara aktif

mengidentifikasi masalah dengan pengetahuan mereka, mengaitkan materi dengan masalah, dan pada akhirnya membuat kesimpulan serta solusi dari masalah yang telah diberikan (Aulia & Arwin, 2024).

Dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang sesuai dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari, maka seorang guru perlu menggunakan LKPD yang memudahkan dalam proses pembelajaran IPAS. Sejalan dengan Sosramaiton & Yeni Erita, (2022) salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu alternatif praktis untuk membantu siswa menambah informasi tentang konsep IPAS yang dipelajari, yang didalamnya terdapat beberapa latihan soal (Shalehati & Fitria, 2023). Hal ini dapat membiasakan siswa agar sering melatih otaknya untuk berfikir kreatif dan kritis terkait materi pelajaran yang telah dipelajari, sehingga secara tidak langsung memudahkan guru dalam mengajar dan melihat hasil belajar peserta didik (Putri & Desyandri, 2024).

LKPD yang inovatif adalah LKPD yang mampu menarik peserta didik untuk aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik LKPD inovatif adalah LKPD berbasis teknologi guna memberikan literasi baru kepada peserta didik dalam memahami materi pelajaran salah satunya LKPD berbasis *Wordwall* (Dianti et al., 2024).

Wordwall adalah media pembelajaran yang dapat dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar. Media ini juga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembuatannya, sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat (W. A. D. Pamungkas & Koeswanti, 2022).

Beberapa kelebihan *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *Whatsapp*, *Google Classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *Crossword*, *Quiz*, *Random Cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu,

permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan (Pradani, 2022).

Pada penelitian sebelumnya, LKPD berbasis digital menggunakan *Wordwall* ini sudah teruji dan sering digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum et al., (2024) LKPD berbasis digital yang telah dikembangkan, layak untuk digunakan berdasarkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektivannya, secara signifikan. Produk LKPD berbasis digital terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *Wordwall* yang valid digunakan pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis produk seperti model, strategi pembelajaran, metode, media dan

bahan ajar (Hidayah & Mansurdin, 2024). Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Sari & Erita, 2024). Namun dalam penelitian yang dilakukan hanya menggunakan 3 tahapan yaitu analisis, Desain, dan pengembangan. Penelitian yang dilakukan hanya membahas hasil validasi yang dilakukan pada pengembangan (*development*).

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil wawancara, observasi serta analisis dokumen, selain itu data kualitatif juga didapatkan dari saran ahli validator terhadap produk yang di uji validitasnya. Data kuantitatif didapatkan dengan mengolah bilangan atau angka yang diperoleh dari penilaian validator (Sari & Erita, 2024).

Penilaian validasi LKPD berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli

media yang merupakan dosen ahli dibidang tersebut.

Tabel 1. Nama Dosen validator

No	Nama	Keterangan
1	Dr. Leni Zahara, S.Pd., M.P.	Dosen IPS PGSD FIP UNP, sebagai ahli materi
2	Dr. Chandra, M.Pd.	Dosen Bahasa Indonesia PGSD FIP UNP, sebagai ahli Bahasa
3	Prof. Dr. Risda Amini, M.P.	Dosen IPA PGSD FIP UNP, sebagai ahli media

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket uji validitas dengan menggunakan skala penilaian 1,2,3, dan 4 (Arikunto (dalam Pratama, 2019)). Nilai akhir yang didapatkan, akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai Presentase

R : Nilai Perolehan

SM : Skor Maksimal

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam kategori presentase dan Tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan LKPD

No	Presentase	Kriteria
1	75,01% - 100,00%	Valid
2	50,01% - 75,00%	Cukup Valid
3	25,01% - 50,00%	Kurang Valid
4	00,00% - 25,00%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi dari Arikunto (dalam Pratama, 2019)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis dan analisis sara dan prasarana untuk mendapatkan informasi dan permasalahan pada beberapa SD dengan cara observasi dan wawancara. Hasil yang ditemukan pada tahap analisis adalah ditemukannya permasalahan kurangnya inovasi guru terhadap proses pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memicu semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru memerlukan pembaharuan dalam LKPD yang tidak hanya memanfaatkan LKPD yang ada pada buku siswa dan soal latihan yang ditulis di papan tulis, melainkan diperlukannya LKPD berbasis teknologi yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik semakin aktif

dan semangat dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang LKPD pengembangan yang akan digunakan sesederhana mungkin untuk memudahkan guru dalam membuat dan mengimplementasikan dalam proses pembelajaran. LKPD juga dirancang dengan tambahan gambar, warna, *background*, dan jenis tulisan yang jelas dan menarik untuk memberi respon baik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

LKPD pengembangan berupa kartu acak (*group sort*) dirancang dengan login pada akun *Wordwall* terlebih dulu melalui *google* atau *e-mail* dan kata sandi. Selanjutnya dengan mengklik *create your activity now* untuk masuk pada fitur LKPD yang akan kita gunakan, setelah kita pilih fitur yang akan dipakai kita akan dibawa masuk untuk mulai membuat atau mengedit LKPD. Pada tahap akhir setelah selesai mengedit klik *done* untuk menyimpan LKPD yang telah kita buat.



Gambar1. Tampilan mulai LKPD



Gambar 2. Tampilan isi LKPD

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi merupakan proses evaluasi terhadap rancangan suatu produk pengembangan yang dilakukan oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang terkait (Rahmah & Arwin, 2021).

Kevalidan LKPD berbasis Wordwall didapatkan dengan melakukan validasi berulang dengan adanya saran perbaikan dari ahli validator. Hal ini memiliki tujuan agar LKPD yang dikembangkan dapat diidentifikasi kelemahannya demi kelayakan pakai

saat dinyatakan valid dan akan digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut data hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli validator:

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Materi	39	40

Sumber: Ummi & Erita, (2021)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{39}{40} \times 100$$

$$NP = 97,5\%$$

Tabel 4. Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Bahasa	38	40

Sumber: Ummi & Erita, (2021)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{38}{40} \times 100$$

$$NP = 95\%$$

Tabel 5. Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Skor maksimal
Ahli Media	38	40

Sumber: Ummi & Erita, (2021)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{38}{40} \times 100$$

$$NP = 95\%$$

Nilai validitas LKPD berbasis *Wordwall* secara keseluruhan dianalisis dengan menjumlahkan nilai akhir dari ketiga validator. Data didapatkan dari rumus sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-rata validasi

Validator	Rata-rata	Kategori
Ahli Media	97,5	Valid
Ahli Bahasa	95	Valid
Ahli Media	95	Valid
Rata-rata Skor	95,83%	Valid

Sumber: Umami & Erita, (2021)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{97,5 + 95 + 95}{300} \times 100$$

$$NP = 95,83\%$$

Berdasarkan perhitungan dari penilaian ketiga validator, maka diperoleh rata-rata akhir sebesar 95,83% dengan kategori “valid”. Dari hasil penilaian validator dan nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Wordwall* layak digunakan dan diimplementasikan pada proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan LKPD berbasis *Wordwall* pada pembelajaran

IPAS materi keanekaragaman hayati di kelas V Sekolah Dasar sudah sesuai dengan tahapan pengembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan yang dimaksud yaitu (1) Tahap Analisis yang terdiri dari observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana: (2) Tahap Desain yang terdiri dari perancangan LKPD berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar: (3) Tahapan Pengembangan terdiri dari tahap uji validitas dan revisi LKPD berbasis *Wordwall* yang dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Produk yang dihasilkan melalui tahapan-tahapan pada penelitian pengembangan ini adalah LKPD berbasis *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar yang dinyatakan valid. Validitas LKPD dinilai dari pedoman instrumen penilaian dari setiap masing-masing validasi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. 97,5% perolehan hasil validasi ahli materi dengan kategori “valid”, 95% perolehan hasil validasi ahli bahasa dengan kategori “valid”, dan 95%

perolehan hasil validasi ahli media dengan kategori “valid”. Sehingga LKPD berbasis *Wordwall* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan dapat diuji coba dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Z., & Arwin, A. (2024). ... Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika di Kelas IV *Journal of Basic Education Studies*, 7(1). <https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/9884>
- Dianti, P. E., Oktaviani, R. T., & Amalia, S. N. (2024). *Pengembangan E-Lkpd Berbasis Wordwall Web Pada Materi Bentuk Indonesiaku Siswa Kelas V Sdn Sentul 04 Kota Blitar*. 09.
- Luther, N., & Erita, Y. (2023). Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(3), 262–274.
- Ningrum, P. C., Novita, L., & Safitri, N. (2024). *Pengembangan LKPD Digital Menggunakan Wordwall Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia*. 09(September).
- Nuryani, S., Maul, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Artikel*, 4, 599–603. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Oktafia, F., & Devi, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian Pecahan Menggunakan Model Problem Based Learning di SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 2541–2547.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putri, S. N. A., & Desyandri. (2024).

- Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Canva di Kelas IV SDN 12 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
<https://mail.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/9712>
- Rahmah, D. ayu, & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1328–1334.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/36419/32383>
- Sari, L. P., & Erita, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6832–6844.
- Shalehati, S., & Fitria, Y. (2023). Kelayakan Hasil Uji Validitas Dan Praktikalitas E-Lkpd Berbasis Radece Menggunakan Liveworksheets Pada Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar. 1(2), 44–51.
- Sosramaiton, & Yeni Erita. (2022). Pengembangan LKPD Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Nearpod di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1308–1317.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4>
- 3149
- Sugiarti, A., & Zuryanty. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPASS Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together (NHT) di Kelas V SDN 19 Batu Bulek Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar. 9.
[https://doi.org/10.13040/IJPSR.0975-8232.12\(10\).5595-03](https://doi.org/10.13040/IJPSR.0975-8232.12(10).5595-03)
- Umami, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3086–3096.