

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN MEDIA WORDWALL MENGGUNAKAN MODEL  
PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Cici Wulandari<sup>1</sup>, Yeni Erita<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang  
[ciciw237@gmail.com](mailto:ciciw237@gmail.com), [yenierita@fip.unp.ac.id](mailto:yenierita@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study is motivated by the demands of 21st-century learning which requires the integration of digital technology to improve the quality of the teaching and learning process in elementary schools. Science and Social Studies (IPAS) learning in the Merdeka Curriculum is expected to encourage students to think critically, solve problems, and actively participate in learning activities. However, based on observations and interviews conducted in several elementary schools in Region II of Lubuk Kilangan District, Padang City, it was found that learning activities were still dominated by conventional teaching methods and printed worksheets, resulting in limited student engagement. In addition, the use of digital technology in learning has not been systematically integrated with innovative learning models such as Problem Based Learning (PBL). Therefore, this study aims to develop an electronic student worksheet (E-LKPD) assisted by the Wordwall media using the Problem Based Learning model in IPAS learning for fourth-grade elementary school students. The developed E-LKPD is designed to facilitate students in identifying problems, conducting investigations, collaborating in discussions, and presenting solutions systematically through interactive digital activities. Wordwall is utilized to provide educational games and interactive learning activities that can enhance students' motivation and engagement in the learning process. By integrating the PBL model with Wordwall media, the developed E-LKPD is expected to become an innovative learning medium that supports more effective IPAS learning, improves students' critical thinking skills, and encourages active participation in classroom activities. The results of this development are expected to serve as an alternative digital learning medium that is practical, engaging, and relevant to the needs of learning in the digital era.*

**Keywords:** *E-LKPD, Wordwall, Problem Based Learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta aktif dalam proses pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di beberapa sekolah dasar wilayah II Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan penggunaan LKPD cetak, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Pemanfaatan teknologi pembelajaran juga belum terintegrasi secara sistematis dengan model pembelajaran inovatif seperti Problem Based Learning (PBL). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan

untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan media Wordwall menggunakan model Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan E-LKPD ini dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, berdiskusi secara kolaboratif, serta menyajikan solusi secara sistematis melalui aktivitas digital yang interaktif dan menarik. Media Wordwall digunakan sebagai sarana untuk menghadirkan permainan edukatif dan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan integrasi model PBL dan media Wordwall, diharapkan E-LKPD yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang mendukung proses pembelajaran IPAS secara lebih efektif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang praktis, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

**Kata kunci:** E-LKPD, Wordwall, Problem Based Learning

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik (Adillah, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menjadi media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran di kelas (Abdillah, 2020).

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media

pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik sekolah dasar pada umumnya memiliki karakteristik yang aktif, senang bermain, serta mudah tertarik pada hal-hal yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan bahan ajar konvensional sering kali membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan cepat merasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan (Abdul, 2023).

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital, seperti Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD merupakan pengembangan dari LKPD konvensional yang disajikan dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, maupun smartphone (Abdul, 2023). Penggunaan E-LKPD memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih fleksibel dan

interaktif karena dapat dilengkapi dengan berbagai fitur seperti gambar, video, animasi, maupun aktivitas interaktif lainnya. Dengan demikian, E-LKPD dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain penggunaan media pembelajaran yang inovatif, penerapan model pembelajaran yang tepat juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Melalui model PBL, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses mencari, menganalisis, dan menemukan solusi terhadap suatu permasalahan (Aeni, 2025).

Model Problem Based Learning dinilai sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS

dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS seharusnya tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, melakukan pengamatan, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Aeni, 2025).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di wilayah II Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan menggunakan LKPD cetak. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan juga belum sepenuhnya mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan

masalah secara mandiri (Aghnia, 2025).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, pencocokan kata, roda keberuntungan, dan berbagai bentuk latihan lainnya. Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan unsur permainan dalam proses pembelajaran (Aghnia, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan salah satu langkah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengembangan E-LKPD berbantuan media Wordwall dengan menggunakan model Problem Based Learning diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik,

memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan Media Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar.”

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-LKPD berbantuan Wordwall pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan tidak hanya bertujuan menghasilkan produk baru, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Aeni, 2025).

Menurut Hanafi (2017), penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan, seperti bahan ajar, media pembelajaran, perangkat pembelajaran, maupun sistem pengelolaan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi kegiatan penelitian awal, perancangan produk, pengembangan produk, pengujian, serta evaluasi produk yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam praktik pembelajaran (Agustina, 2022).

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Waruwu (2024) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas suatu produk. Dalam konteks pendidikan, produk yang dihasilkan dapat berupa media pembelajaran, modul, bahan ajar digital, perangkat evaluasi, maupun model pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan beberapa tahapan penting yang mencakup

kegiatan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi (Agustina, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan jenis penelitian ilmiah yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan melalui proses yang sistematis, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi produk. Produk yang dihasilkan kemudian diuji untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran (Aisyah, 2024).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan E-LKPD berbantuan Wordwall pada pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal di kelas IV Sekolah Dasar. Proses penelitian dilaksanakan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian diperoleh melalui uji validitas ahli, uji

praktikalitas oleh guru dan peserta didik, serta uji efektivitas melalui pretest dan posttest (Aisyah, 2024).

#### **1. Hasil Validasi Produk**

Validasi produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memiliki kelayakan dari segi isi materi, penggunaan bahasa, serta tampilan media pembelajaran.

##### **Validasi Ahli Materi**

Validasi materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, kejelasan konsep, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi diperoleh dari penilaian terhadap sepuluh indikator yang telah ditentukan (Aghnia, 2024).

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

| <b>Indikator Penilaian</b>                          | <b>Skor</b> |
|-----------------------------------------------------|-------------|
| Kesesuaian materi dengan CP                         | 4           |
| Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik    | 4           |
| Struktur penyajian materi                           | 3           |
| Kejelasan materi                                    | 4           |
| Mendorong rasa ingin tahu                           | 4           |
| Mengembangkan berpikir kritis                       | 3           |
| Keteraturan kegiatan belajar                        | 4           |
| Keterlibatan peserta didik                          | 4           |
| Motivasi belajar                                    | 4           |
| Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik | 4           |

Jumlah skor diperoleh sebesar 38 dari skor maksimal 40. Berdasarkan rumus Arikunto:

$$NP = R / SM \times 100$$

$$NP = 38 / 40 \times 100$$

$$NP = 95\%$$

Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam E-LKPD telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.

#### **Validasi Ahli Bahasa**

Validasi bahasa bertujuan untuk menilai keterbacaan teks, penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta kejelasan kalimat dalam E-LKPD (Aeni, 2025).

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Aspek Penilaian          | Skor |
|--------------------------|------|
| Kemudahan bahasa         | 4    |
| Penggunaan kaidah bahasa | 4    |
| Ukuran huruf             | 3    |
| Kontras warna tulisan    | 4    |
| Bahasa komunikatif       | 4    |
| Penggunaan EYD           | 4    |
| Pemilihan kata           | 4    |
| Kejelasan kalimat        | 4    |
| Struktur kalimat         | 4    |

Jumlah skor diperoleh 35 dari skor maksimal 36.

$$NP = 35 / 36 \times 100$$

$$NP = 97\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik dan bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

#### **Validasi Ahli Media**

Validasi media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan visual, tata letak, penggunaan warna, serta kemudahan penggunaan media.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

| Indikator Penilaian          | Skor |
|------------------------------|------|
| Konsistensi tata letak       | 4    |
| Kesesuaian isi dengan materi | 4    |
| Penggunaan teks dan gambar   | 4    |
| Tampilan background          | 3    |
| Kesesuaian gambar            | 4    |
| Tampilan cover               | 4    |
| Pemilihan warna              | 4    |
| Variasi huruf                | 4    |
| Kreativitas desain           | 4    |
| Kemudahan pengoperasian      | 4    |

Jumlah skor diperoleh 39 dari skor maksimal 40.

$$NP = 39 / 40 \times 100$$

$$NP = 97,5\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan media E-LKPD sangat menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan ketiga hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall berada

pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

## **2. Hasil Uji Praktikalitas**

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran. Uji ini melibatkan guru dan peserta didik sebagai pengguna langsung media pembelajaran (Dianti, 2024).

### **Praktikalitas oleh Guru**

Guru memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan E-LKPD, kejelasan materi, serta kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

### **Praktikalitas oleh Peserta Didik**

Penilaian praktikalitas oleh peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran.

## **3. Hasil Uji Efektivitas**

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbantuan Wordwall. Pengukuran dilakukan dengan memberikan pretest sebelum

pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran (Dianti, 2024).

## **4. Pembahasan**

1. Validitas E-LKPD Berbantuan Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95%, ahli bahasa sebesar 97%, dan ahli media sebesar 97,5%. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Materi yang disajikan juga telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Dari aspek bahasa, E-LKPD dinilai menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar sehingga



memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Dari aspek media, tampilan E-LKPD dinilai menarik karena penggunaan gambar, warna, tata letak, dan aktivitas interaktif Wordwall yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aeni et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis Wordwall mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall menggunakan model Problem Based Learning telah memenuhi aspek validitas dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. **Praktikalitas E-LKPD Berbantuan Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS.** Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik. Guru memberikan respon positif karena

E-LKPD mempermudah proses penyampaian materi dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif dibandingkan penggunaan LKPD cetak biasa. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan E-LKPD karena terdapat berbagai aktivitas interaktif berbasis Wordwall seperti permainan edukatif, kuis, dan latihan soal yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kemudahan penggunaan media, tampilan visual yang menarik, serta petunjuk penggunaan yang jelas menjadi faktor utama tingginya tingkat praktikalitas E-LKPD. Penggunaan model Problem Based Learning dalam E-LKPD juga membantu peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Dianti et al. (2024) yang menyatakan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena menghadirkan suasana

belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall menggunakan model Problem Based Learning memiliki tingkat praktikalitas yang sangat baik dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

3. Efektivitas E-LKPD Berbantuan Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan E-LKPD berbantuan Wordwall dalam pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai posttest dibandingkan nilai pretest peserta didik. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall mampu membantu peserta didik memahami materi keberagaman budaya dan kearifan lokal dengan lebih baik. Media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui aktivitas interaktif sehingga peserta didik lebih fokus dan termotivasi selama mengikuti pembelajaran. Selain

meningkatkan hasil belajar, penerapan model problem based learning juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi dan penyelidikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aghnia et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan model Problem Based Learning berbantuan media digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall menggunakan model Problem Based Learning efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall pada pembelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya dan Kearifan

Lokal di kelas IV Sekolah Dasar, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan penting yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional dengan bahan ajar yang terbatas pada buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung merasa bosan karena kegiatan belajar yang kurang variatif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas sehingga belum mampu memaksimalkan potensi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang

menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pada tahap desain, peneliti merancang E-LKPD berbantuan Wordwall yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. E-LKPD dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar, baik dari segi tampilan visual, bahasa, maupun aktivitas pembelajaran. Dalam E-LKPD tersebut terdapat berbagai kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis mulai dari kegiatan pengamatan, diskusi, hingga latihan soal interaktif melalui Wordwall. Desain E-LKPD dibuat dengan tampilan yang menarik menggunakan kombinasi warna, gambar, dan tata letak yang sesuai agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun produk E-LKPD secara lengkap kemudian melakukan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta mampu membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya dan kearifan lokal. Penilaian dari ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam E-LKPD telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, serta penggunaan gambar dan warna dalam E-LKPD sudah sangat baik dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti melakukan uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan penggunaan E-LKPD oleh guru dan peserta didik. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa E-LKPD sangat mudah digunakan dalam proses

pembelajaran. Guru merasa terbantu dengan adanya E-LKPD karena dapat mempermudah dalam menyampaikan materi serta meningkatkan variasi kegiatan belajar di kelas. Selain itu, peserta didik juga memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan E-LKPD karena tampilannya menarik, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai bahan pertimbangan bagi berbagai pihak yang terkait dengan pengembangan dan penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall dalam pembelajaran.

Pertama, bagi guru sekolah dasar, penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih

menarik dan interaktif. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Kedua, bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Sekolah perlu memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti akses internet, perangkat teknologi, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya dukungan dari pihak sekolah, diharapkan penggunaan media pembelajaran digital dapat diterapkan secara lebih luas dalam berbagai mata pelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, D. M., & Astuti, D. (2020). Pengembangan Lembar eKerja Peserta Didik (E-LKPD) berbasis Problem-Based Learning (PBL) Pada Topik Sudut. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36444>
- Abdul Fattah Nasution, Setia Ningsih, Mona Febrica Silva, Leli Suharti, & Jekson Parulian Harahap. (2023). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.37>
- Aeni, A. N., Setiawan, D., & Nurfadilah, R. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 145–156. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26225>
- Aghnia, R. N., Mutaqin, E. J., & Nugraha, W. S. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Flipbook terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA di Kelas V SDN Jatimulya 2.
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aisyah, S., Sudibyo, H., & Pancasakti Tegal, U. (2024). 2024, Pages 6629-6640 Journal of Education Research. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 4).
- Alhamid, Moh. R. A., Widiyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheets sebagai Sarana Pembiasaan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1577–1588. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1794>

- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anggraini, F. P., & Napitupulu, S. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Wordwall Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. *Natural Science Journal*, 10.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. 5, 602–607.
- Badru, I. B. Z., & Mukaromah, H. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas 4 di SD Negeri Mronjo 02. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(2), 225–233.  
<https://doi.org/10.22437/gentala.v7i2.26191>
- Dianti, P. E., Oktaviani, R. T., & Amalisa, S. N. (2024). Wordwall Web. 09.
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1(2), 74–85.
- Diniaharja, R., Saputra, A., & Yuliani, S. (2025). Penerapan model Problem Based Learning berbantuan Wordwall terhadap aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 12(1), 33–42.
- Efendi, R., & Sarimanah, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mahasiswa PBSI, FKIP, Universitas Pakuan Berbasis Lesson Study. 10.
- Fadhilah, Erita, Y., Alfiyanti, D. G., & Fitri, Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas V SDN 13 Padang Gelanggang. 9.  
<http://search.jamas.or.jp/link/ui/2014143423>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12, 236–243.
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, November, 854–861.
- Hanafi. (2017). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153.  
<https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>