

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL PADA MATERI MENGENAL KARA KTERISTIK DAN CIRI – CIRI FISIK LINGKUNGAN RUMAH DAN SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR

Denira Siti Fatimah Azzahra¹, Dadang Kurnia², Dita Destiana³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

[1deniraazzahra25@gmail.com](mailto:deniraazzahra25@gmail.com), [2dadangkurnia@unpak.ac.id](mailto:dadangkurnia@unpak.ac.id),

[3dita.destiana@unpak.ac.id](mailto:dita.destiana@unpak.ac.id)

ABSTRACT

The lack of availability of teaching materials that suit the needs of students, the variety of tools and media in learning activities is still limited. The purpose is to determine the feasibility and response of students to the E-LKPD developed. The method used is *Research and Development (R&D)* with the ADDIE development model. The subject of this study is a second grade student of SDN Ciawi 03. The data collection instrument used was a validation questionnaire given to 3 validators, 1 material expert, 1 linguist, 1 media expert and a student response questionnaire. The results of validation by experts obtained the feasibility that the Wordwall-based E-LKPD is 84% from material experts with the Valid category, the average from linguists is 100% with the Valid category, and the average acquisition from media experts is 93% with the Valid category. The results of the students' response to the Wordwall-based E-LKPD obtained a percentage of 84% with the Valid category. Based on the results of the overall data analysis, it can be concluded that the Wordwall-based E-LKPD developed is declared Valid and can be used in learning activities.

Keywords: e-LKPD, Wordwall, Getting to Know the Characteristics and Physical Characteristics of the Home and Elementary School Environment

ABSTRAK

Minimnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, variasi alat dan media dalam kegiatan pembelajaran masih terbatas. Tujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap E-LKPD yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas II SDN Ciawi 03. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket Validasi yang diberikan kepada 3 validator, 1 ahli materi, 1 ahli bahasa, 1 ahli media dan angket respon peserta didik. Hasil validasi oleh ahli diperoleh kelayakan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* yaitu rata-rata perolehan dari ahli materi 84% dengan kategori Valid, perolehan rata-rata dari ahli bahasa 100% dengan kategori Valid, dan perolehan rata-rata dari ahli media 93% dengan kategori Valid. Hasil dari respon peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *Wordwall* memperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori Valid. Berdasarkan hasil

analisis data keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* yang dikembangkan dinyatakan Valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *e-LKPD, Wordwall, Mengenal Karakteristik dan Karakteristik Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia dan kemajuan bangsa. Proses pembelajaran ini mempunyai kapasitas untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan inovatif yang berkembang secara dinamis dari waktu ke waktu. Pengembangan kurikulum merupakan salah satu alat untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia memiliki suatu perangkat pembelajaran yang berisi RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, LKPD, dan Lembar Evaluasi. Pembahasan kali ini akan mencakup mengenai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika media merupakan sumber belajar, maka media dapat diartikan secara luas sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Media pendidikan atau media pembelajaran semakin tumbuh dan berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. Beberapa permasalahan yang sering terjadi di dalam kelas adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran masih belum interaktif, bahkan ada pula yang hanya menggunakan metode tradisional sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi peserta dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, penggunaan LKPD yang interaktif menjadi penting karena usia peserta didik sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional tertentu. Keterbatasan buku pelajaran sebagai pegangan peserta didik untuk bisa dibawa pulang oleh masing-masing peserta didik, membuat minat belajar peserta didik menjadi kurang. Selain itu, pihak sekolah belum memfasilitasi pembuatan LKPD, buku ajar/bahan

ajar untuk peserta didik dalam rangka mengatasi kekurangan buku pelajaran. Pengembangan LKPD perlu dilakukan di sekolah ini karena LKPD berfungsi menjadi pedoman dan dapat melatih peserta didik untuk terus mengulang pembelajaran yang sudah dipelajari dan akan dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penyusunan LKPD diharapkan dapat menghasilkan kualitas LKPD yang baik dan dapat mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran agar tidak berpusat pada guru.

Setelah wawancara yang sudah dilakukan dengan wali kelas II SDN Ciawi 03 Kecamatan Ciawi yaitu Bapak Yudi Sukendar, S.Pd. Beliau biasanya dalam pembuatan LKPD masih menggunakan buku cetak yang dibuat olehnya sendiri, dimana didalamnya tampilan yang diberikan kurang berwarna. Sehingga LKPD yang diberikan masih monoton dan kurang interaktif membuat peserta didik memiliki minat dan semangat yang rendah dalam mengerjakan LKPD yang diberikan. Belum adanya LKPD interaktif menggunakan teknologi yang digunakan oleh guru, membuat peserta didik kesulitan

mempelajari dan mengerjakan soal-soal yang ada di Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). Untuk itu perlu adanya LKPD yang terstruktur dan mudah dipahami bagi peserta didik untuk mengurangi kesulitannya. Salah satu cara untuk mencapai adalah guru harus bisa membuat LKPD yang interaktif bagi peserta didik, karena itu peserta didik dianggap berhasil dalam studinya apabila mampu menghafal banyak fakta dan dapat mengkomunikasikan fakta tersebut kepada orang lain atau menggunakannya untuk menjawab pertanyaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik akan mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian dengan judul "Pengembangan E-LKPD Berbasis *Wordwall* Pada Materi Mengenal Karakteristik dan Ciri-Ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah di Sekolah Dasar". Antik et al., (2023) menyatakan bahwa E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik yang salah satunya memadukan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam era modern, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik serta membuat peserta didik mengetahui manfaat

teknologi agar dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

E-LKPD merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik salah satunya untuk menyatukan antara ilmu pengetahuan dengan teknologi pada era IPTEK supaya peserta didik tidak hanya mengetahui cara menggunakan saja tetapi harus mengetahui sebagian dari manfaat teknologi agar bisa dimanfaatkan peserta didik dalam belajar, E-LKPD juga membuat peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah serta peserta didik dapat menggunakan gawai atau smartphone mereka dalam pembelajaran, bukan sekedar bermain games atau media sosial, dan penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Purnama & Suparman, 2020).

Pengembangan E-LKPD ini menggunakan *wordwall* sebagai teknologi yang digunakan, Puspita & Dewi,. (2020) menyatakan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi *website* yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan peserta didik

dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen atau alat penilaian bagi guru dan peserta didik.

B. Metode Penelitian

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

digunakan penelitian ini adalah ADDIE, dalam pengembangan produk butuh tujuan agar langkah-langkah dan tahapan pengembangan bisa menjadi terarah. Terdapat lima prosedur dalam model ini, yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Proses pengumpulan data menggunakan 3 cara yaitu angket, observasi, dan wawancara. Angket ini nanti ditunjukkan untuk penilaian validasi oleh ahli dan responden peserta didik. Sementara itu observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

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

Penggunaan E-LKPD berbasis *wordwall* dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Pengembangan ini mendapatkan validasi oleh para ahli

diantaranya ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menguji kelayakan mengenai produk yang sudah dibuat.

Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi untuk menguji kelayakan mengenai materi yang dicantumkan pada produk yang dibuat, metode yang digunakan untuk pengambilan data menggunakan angket validasi yang terdiri dari 9 butir penilaian tentang kesesuaian materi yang diberikan kepada peserta didik menggunakan skala *likert* 1-5. Dalam tahap validasi dengan ahli materi peneliti melakukan uji coba validasi sebanyak 1 kali validasi, hingga akhirnya materi dapat dinyatakan valid. Hasil validasi yang didapat dari ahli materi menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *wordwall* berada pada kriteria sangat layak, dengan memperoleh nilai 84% yang artinya **Valid** dan produk pengembangan ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Lalu validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli bahasa dalam pengembangan E-LKPD berbasis *wordwall* ini bertujuan untuk memberikan penilaian mengenai

kaidah penulisan yang sesuai dengan EYD yang terdapat dalam E-LKPD berbasis *wordwall*. Pada tahap validasi dengan ahli bahasa peneliti menerima 2 kali revisi untuk produk yang dibuat dan perbaikan pada produk terkait dengan penggunaan bahasa yang terdapat pada E-LKPD. Pengambilan data dilakukan dengan mengisi kuisisioner yang terdiri dari 9 soal dan menggunakan skala *likert* 1-5. Setelah E-LKPD berbasis *wordwall* diperbaiki sebanyak 2 kali berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli bahasa, maka E-LKPD dinyatakan layak oleh ahli dan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Adapun hasil penilaian terkait produk oleh ahli bahasa memperoleh nilai 100% yang artinya **Valid**.

Validasi selanjutnya dilakukan oleh ahli media untuk menilai seberapa layak media yang digunakan dalam E-LKPD berbasis *wordwall* untuk kegiatan pembelajaran. Dalam tahap validasi dengan ahli media, peneliti menerima 2 kali revisi dan perbaikan terkait dengan penggunaan media yang ada dalam E-LKPD. Proses pengambilan data menggunakan angket kuisisioner dan terdiri dari 11 butir soal

menggunakan skala likert 1-5, hingga akhirnya media dinyatakan valid. Setelah mendapatkan masukan untuk perbaikan E-LKPD berbasis *wordwall* dan sudah diperbaiki, lalu peneliti memperoleh penilaian sebesar 93% yang artinya **Valid** dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran dari ahli media.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

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

Berdasarkan tabel di atas, setelah melakukan validasi terhadap produk E-LKPD berbasis *wordwall* oleh para ahli maka diperoleh penilaian yaitu ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 84%, ahli bahasa mendapatkan penilaian sebesar 100%, dan ahli media mendapatkan penilaian sebesar 93%. Setelah melakukan rekapitulasi terhadap penilaian yang dilakukan oleh ketiga ahli maka didapatkan hasil rata-rata sebesar 92% terhadap produk E-LKPD berbasis *wordwall*.

Selanjutnya dilakukan analisis respon yang diberikan oleh peserta didik dapat dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan

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

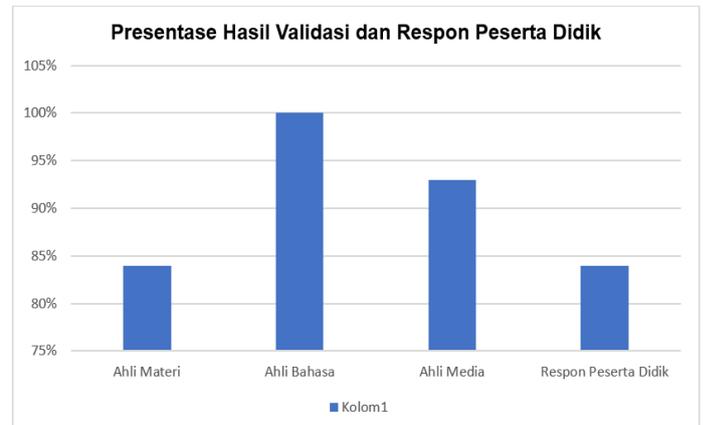
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

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

Setelah melakukan uji coba lalu didapatkan data dari hasil perhitungan yang sudah ada dilakukan, maka presentase penilaian rata-rata dari seluruh uji coba yang sudah dilaksanakan dan diberikan oleh

peserta didik maka hasilnya adalah sebesar

84%. Maka dengan ini, E-LKPD berbasis *wordwall* dapat dikatakan “**Sangat Layak**”.



Gambar 1. Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik

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

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

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

model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*).

Tahapan pertama dari model pengembangan ini yaitu tahapan analisis pada E-LKPD berbasis *wordwall*. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan awal yang dilakukan kepada peserta didik dan guru untuk kelas II SDN Ciawi 03, yang dibutuhkan yaitu mengenai media, minat, dan kemampuan dari peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran. Teknik yang digunakan pada tahapan ini yaitu melakukan observasi dan wawancara.

Hal pertama yang dilakukan yaitu melaksanakan kegiatan observasi ke dalam kelas dan mengamati media yang digunakan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran dan juga tanggapan yang diberikan peserta didik ketika pembelajaran dilakukan. Lalu melakukan wawancara dengan guru kelas II SDN Ciawi 03 secara langsung, dan setelah data didapatkan peneliti melakukan analisis pada data tersebut untuk dijadikan sumber pada produk yang akan dikembangkan.

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

Perencanaan yang menetapkan materi, tujuan, dan rancangan produk E-LKPD yang akan dibuat dengan mengkombinasikan dengan gambar, warna, dan tulisan yang sesuai dengan kebutuhan. Materi yang digunakan untuk membuat E-LKPD ini yaitu untuk kelas II mata Pelajaran PPKn BAB 4 mengenai Mengenal Karakteristik dan Ciri-ciri Fisik Lingkungan Rumah dan Sekolah.

Proses pembuatan E-LKPD ini yaitu tahap pengembangan produk. Setelah pembuatan produk dilakukan tahap pengembangan pada E-LKPD berbasis *wordwall* ini dengan menambahkan gambar serta pemberian *background* untuk membuat produk semakin menarik. Dan produk yang dibuat ini sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Implementasi terhadap E-LKPD yang sudah divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan cara peneliti mengajar langsung kepada peserta didik menggunakan E-LKPD agar meningkatnya minat dan daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diminta mengerjakan E-LKPD yang diberikan dan mencoba proses penggunaannya langsung secara mandiri dan dibimbing oleh peneliti pada saat kegiatan berlangsung. Setelah proses pengerjaan E-LKPD lalu peserta didik diminta ketersediaannya untuk mengisi kuesioner yang sudah dibuat oleh peneliti.

Evaluasi proses penilaian mengetahui kualitas produk E-LKPD berbasis *wordwall* yang sudah dikembangkan dengan hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan Teknik kuesioner yang diberikan kepada dosen ahli, guru, dan peserta didik kelas II SDN Ciawi 03. Evaluasi ini dilakukan oleh dosen ahli untuk mengetahui kelayakan pada produk yang dibuat, lalu kepada guru untuk mengetahui apakah produk sudah sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik, sedangkan

evaluasi yang dilakukan kepada peserta didik digunakan untuk mengetahui mengenai minat belajar dan daya tarik peserta didik terhadap produk yang sudah dibuat.

D. Kesimpulan

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

Hasil yang didapat dari penelitian pada produk E-LKPD berbasis *wordwall* ini membuktikan bahwa produk layak untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan skor penilaian yang telah diberikan oleh para ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media), skor yang diberikan oleh ahli materi mendapatkan presentase 84% dengan kriteria sangat layak, skor penilaian yang diberikan oleh ahli

bahasa mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat layak, dan skor yang diberikan oleh ahli media mendapatkan presentase 93% dengan kriteria sangat layak.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Antik, H. E., Fitriyani, & Amril. (2023). *Pengembangan E –Lkpd Berbasis Aplikasi Quiziz Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem Di Kelas V Sd Negeri 149/Viii Muara Tebo Kabupaten Tebo*. 09, 89–90.
- Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, & Windy Aprillia. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti*. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.
- Bella, S., Yulia, D., & Lika, A. (2023). 1, 2, 3, . *Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dan Memirsa Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar Lika*, 09.
- Elisa, S. N., Kurnia, D., & Anwar, W. S. (2023). *Pengembangan E-*

- LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Transformasi Energi Di Sekitar Kita. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(2), 124–132.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.16.2.124-132>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
<https://wordwall.net/>
- Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & 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.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2522>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
<https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- 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.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4488>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). *Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran*. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34.
<https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Pamungkas, N. E., & Fitriyani, F. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Materi Magnet*. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 91–102.
<https://doi.org/10.52217/pedagogia.v5i1.1205>
- Purnama, A., & Suparman, S. (2020). *Studi Pendahuluan: E-LKPD Berbasis PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik*. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 131.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8169>