

**KEEFEKTIFAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) TERHADAP
PRESTASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM
PANCAINDRA MANUSIA KELAS IV SDN MRICAN 2**

Rosa Nur Malasari¹, Sutrisno Sahari², Nursalim³

¹PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

²PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

³PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹rosanurmalasari1408@gmail.com, ²sutrisno@unpkediri.ac.id,

³nursalim@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The use of Student Worksheets (LKPD) at SDN Mrican 2 is still considered less interactive and has not optimally utilized digital media. This study aims to determine the effectiveness of using Student Worksheets (LKPD) on student achievement in the topic of the human sensory system for fourth-grade students at SDN Mrican 2. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 27 fourth-grade students at SDN Mrican 2. Data collection techniques included observation, interviews, and evaluation tests. Data analysis techniques involved quantitative data analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the effectiveness test through evaluation questions was conducted in two stages: limited trial and large-scale trial. The students' mastery learning percentages were 80% and 88.2%, respectively, with scores above the minimum mastery criteria (KKM) of 75. Based on these results, it can be concluded that Wordwall-based LKPD is highly effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: effectiveness, Wordwall-based LKPD, learning outcomes

ABSTRAK

Penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) di SDN Mrican 2 terbilang masih kurang interaktif dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) terhadap prestasi hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia kelas IV SDN Mrican 2. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Delelopment) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mrican 2 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan soal evaluasi. Teknis analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji keefektifan melalui pengerjaan soal evaluasi yang dilakukan

menggunakan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas, ketuntasan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba luas memperoleh skor presentase 80% dan 88,2% dengan nilai di atas KKM 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Wordwall sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: keefektifan, LKPD berbasis wordwall, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital saat ini sangat pesat dan memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan untuk ikut serta dalam menerapkan dan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Menurut Janner dkk. (2020), perkembangan teknologi digital pada era industri 4.0 membawa banyak perubahan, terutama dalam bidang pendidikan, yang menuntut proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan berbasis teknologi. Pendidikan bukan sekadar proses penyampaian materi dari guru kepada peserta didik, melainkan sebuah proses yang terus-menerus dan dinamis yang menyesuaikan diri dengan perubahan zaman serta kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks. Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada efektivitas strategi dan media yang digunakan oleh guru. Dalam proses belajar

mengajar, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif terlibat. Menurut Hidayat dan Khotimah (dalam Janner dkk., 2020), peningkatan mutu pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta mendorong prestasi akademik mereka.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di SDN Mrican 2, masih banyak dilakukan secara konvensional. Penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh buku paket dan papan tulis, sementara pemanfaatan media digital belum optimal. Guru cenderung

mengandalkan metode ceramah dan mencatat, yang menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini menjadi kendala tersendiri dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terlebih lagi untuk materi yang bersifat abstrak seperti sistem pancaindra manusia. Materi sistem pancaindra merupakan bagian dari mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang sifatnya memerlukan pemahaman konseptual serta pengalaman belajar yang konkret. Menurut Wulandari dkk. (2019), peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan bantuan media pembelajaran yang memvisualisasikan materi secara jelas. Tanpa adanya media yang sesuai, peserta didik akan kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang disajikan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar dengan rata-rata nilai berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dalam kurikulum merdeka, guru dituntut untuk menyusun perangkat pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik

aktif dan berpikir kritis. Salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan sarana yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami materi melalui aktivitas belajar yang terstruktur. Menurut Adriantoni (2016), LKPD adalah media cetak atau digital yang berisi aktivitas pembelajaran berbasis masalah yang memungkinkan peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri. Sedangkan menurut Prastowo (dalam Syamsu, 2020), LKPD berfungsi sebagai panduan belajar yang membantu guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran secara efisien. Seiring berkembangnya teknologi, bentuk LKPD pun mengalami inovasi. Kini, LKPD tidak hanya berbentuk lembaran kertas, tetapi juga dapat dikembangkan dalam bentuk digital berbasis aplikasi daring. Salah satu inovasi yang menarik adalah pengembangan LKPD berbasis Wordwall. Wordwall merupakan platform digital yang memungkinkan guru membuat LKPD interaktif melalui berbagai jenis game edukatif seperti kuis,

pencocokan kata, open the box, dan lainnya. Menurut Adha Yusrika (2022), Wordwall dapat memicu semangat belajar peserta didik karena sifatnya yang menyenangkan dan mudah diakses. Bahkan, Martiwi (2023) menyatakan bahwa Wordwall mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Peneliti telah melakukan observasi di SDN Mrican 2 yang beralamat di Jl. Sersan Bahrin No. 117, Mrican, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64111. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa penggunaan LKPD di sekolah tersebut belum maksimal dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan dan mengukur kepraktisan penggunaan LKPD berbasis Wordwall dalam pembelajaran materi sistem pancaindra manusia. Dukungan terhadap kepraktisan media ini diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian oleh Rahma, Jannah, dan Wahyu (2022) menunjukkan bahwa LKPD

berbasis game Wordwall praktis digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik pada materi statistika. Widianti dan Sari (2019) juga menyimpulkan bahwa pengembangan LKPD dengan pendekatan Wordwall sangat layak diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas IV pada materi energi alternatif. Penelitian oleh Rahmawati dan Zulfadewina (2024) turut membuktikan bahwa e-LKPD berbasis Wordwall dapat menjadi alat bantu belajar yang praktis dan efektif, sekaligus meningkatkan pengalaman belajar peserta didik di era digital.

Berdasarkan berbagai temuan dan kajian tersebut, peneliti tertarik untuk menguji keefektifan penggunaan LKPD berbasis Wordwall terhadap prestasi hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia di kelas IV SDN Mrican 2. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul: "Keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Terhadap Prestasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pancaindra Manusia Kelas IV SDN Mrican 2".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan LKPD berbasis Wordwall terhadap prestasi hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ini digunakan untuk mengembangkan LKPD berbasis digital yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran materi sistem pancaindra. Tahap selanjutnya adalah perancangan (design), di mana peneliti mulai menyusun rancangan awal LKPD berbasis Wordwall. Pada tahap ini, perencanaan mencakup pembuatan struktur isi LKPD, perumusan indikator pembelajaran,

pemilihan bentuk aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, serta penyusunan soal dan kuis digital yang mampu memicu keterlibatan kognitif siswa. Tahap ketiga adalah pengembangan (development), yakni tahap realisasi dari desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, LKPD mulai dikembangkan dalam bentuk digital menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh Wordwall. Tahap keempat adalah implementasi (implementation), di mana LKPD yang telah direvisi diujicobakan kepada subjek penelitian. Tahapan terakhir adalah evaluasi (evaluation). Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dari LKPD yang telah dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mrican 2 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan soal evaluasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan 2 tahap

yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Sedangkan, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari analisis data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis Wordwall diuji cobakan dengan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas pada peserta didik kelas IV SDN Mrican 2 dengan jumlah 10 peserta didik dan 17 peserta didik. Tujuan dari uji coba terbatas dan uji coba luas yaitu untuk mengetahui keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) terhadap prestasi hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia kelas IV SDN Mrican 2. Sebelum pembelajaran di mulai siswa diberikan soal pemantik. Setelah itu siswa melakukan KBM dan menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis Wordwall. Kemudian, siswa mengerjakan soal evaluasi dengan 2 tahap yaitu terbatas dan luas. Soal evaluasi berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal dan 5 butir soal isian. Soal evaluasi yang digunakan untuk uji coba

terbatas dan uji coba luas sama, jadi bobot soalnya juga sama. Perolehan skor dianalisis dengan menggunakan rumus KBK.

Tabel 1 Kriteria Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal

Presentase Keefektifan (%)	Kategori
0% - 20%	Tidak Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Tabel 2 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kriteria
1.	A.B.G.A	85	T
2.	A.N.V	65	TT
3.	A.E.S	85	T
4.	A.A.A.A	85	T
5.	A.S.H	85	T
6.	A.K.A	80	T
7.	B.L.N	90	T
8.	D.H.E	80	T
9.	E.F.N	80	T
10.	F.N.F	60	TT

Berdasarkan tabel 2 hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik uji coba terbatas dari 10 peserta didik terdapat 8 peserta didik yang tuntas dengan perolehan skor persentase 80%. Berdasarkan hasil perolehan skor diatas menunjukkan bahwa di uji coba

terbatas menggunakan LKPD berbasis Wordwall hasil belajar peserta didik masuk pada kriteria efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia.

Tabel 3 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Luas

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kriteria
1.	G.C.A	80	T
2.	I.N.R	80	T
3.	I.R.S.A	85	T
4.	I.H.Q	60	TT
5.	K.A.R	90	T
6.	K.R.A	80	T
7.	M.R.A	80	T
8.	M.A.K.R	90	T
9.	M.F.A.P	80	T
10.	N.R.A.G	80	T
11.	R.P.S	80	T
12.	R.M.P	75	T
13.	R.A.P	60	TT
14.	S.H.K	80	T
15.	Y.D.S	80	T
16.	Z.P.A.M	80	T
17.	M.Z.A.M.A	75	T

Berdasarkan tabel 3 hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik uji coba luas dari 17 peserta didik terdapat 15 peserta didik yang tuntas dengan perolehan skor persentase 88,2%. Berdasarkan hasil perolehan skor diatas menunjukkan bahwa di uji coba

luas menggunakan LKPD berbasis Wordwall hasil belajar peserta didik masuk pada kriteria sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia.

Uji coba terbatas dan uji coba luas keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) terhadap prestasi hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia kelas IV SDN Mrican 2. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik uji coba terbatas menggunakan LKPD berbasis Wordwall diketahui bahwa dari 10 peserta didik kelas IV terdapat 8 peserta didik yang tuntas dengan skor persentase 80% dengan kriteria efektif. Sedangkan hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik uji coba luas menggunakan LKPD berbasis Wordwall diketahui bahwa dari 17 peserta didik terdapat 15 peserta didik yang tuntas dengan skor persentase 88,2% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini membuktikan bahwa setelah melakukan pembelajaran menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis Wordwall peserta didik

lebih interaktif dan tanggap dalam menerima materi yang dipaparkan.

Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Wordwall terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia. LKPD ini dirancang secara interaktif dengan menggabungkan unsur digital dan kuis berbasis permainan, sehingga siswa tidak hanya mengerjakan latihan secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi dalam LKPD dikemas secara sistematis, dilengkapi dengan tampilan visual menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga memudahkan mereka memahami isi materi secara menyeluruh.

Selain memuat penjelasan materi, LKPD ini juga menyediakan aktivitas refleksi, soal kuis, serta latihan mandiri yang memicu keterlibatan kognitif siswa dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik saat menggunakan LKPD, sehingga

terjadi interaksi dua arah yang memperkuat pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Liliana et al. (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif, seperti video animasi, mampu meningkatkan prestasi belajar siswa lebih signifikan dibanding metode konvensional. Selain itu, menurut Amri dkk. (2023) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui desain game edukatif berbasis kuis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Wordwall secara signifikan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pancaindra manusia di kelas IV SDN Mrican 2.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari rangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam pada materi sistem pancaindra manusia memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji coba terbatas dan uji coba luas yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Pada uji coba terbatas, yang dilakukan kepada sebagian peserta didik kelas IV SDN Mrican 2, diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%, yang dikategorikan dalam klasifikasi “efektif”. Sementara itu, pada tahap uji coba luas yang melibatkan seluruh siswa dalam kelas tersebut, diperoleh peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 88,2%. Capaian ini termasuk dalam kategori “sangat efektif”, yang menunjukkan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis *Wordwall* dapat secara nyata meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa terhadap konsep-konsep sistem pancaindra manusia.

Secara umum, penggunaan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi digital telah terbukti mampu

meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan bervariasi. Keunggulan LKPD ini terletak pada fitur-fiturnya yang mampu merangsang aktivitas kognitif siswa melalui kombinasi kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan soal yang tersusun sistematis. Selain itu, LKPD ini juga memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok, serta memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung melalui fitur yang tersedia pada *Wordwall*.

Penerapan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan – analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi – juga terbukti mampu menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Setiap tahap dalam model ini memberikan kontribusi yang penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Validasi oleh para ahli materi dan ahli media juga memberikan jaminan bahwa LKPD ini tidak hanya layak secara isi, tetapi juga layak secara teknis dan tampilan visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha Yusrika, W., & Prima Mutia, S. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–128.
- Adriantoni. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis masalah melalui LKPD untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 23(1), 45–52.
- Amri, F., Sukmaningrum, R., & Haris, A. (2023). The effectiveness of Wordwall media as a game-based learning tool for English vocabulary mastery. *International Journal of Education and Digital Learning*, 3(2), 56–65.
- Hidayat, R., & Khotimah, S. (2020). In Janner, H., Maulida, S., & Nurhasanah, L. (2020). *Teknologi pendidikan dan tantangannya di era industri 4.0*. Jakarta: EduTech Press.
- Janner, H., Maulida, S., & Nurhasanah, L. (2020). *Teknologi pendidikan dan tantangannya di era industri 4.0*. Jakarta: EduTech Press.
- Liliana, R., Wijaya, D., & Pratiwi, E. (2020). Enhancement of students' learning outcomes through interactive multimedia. *Journal of Educational Technology*, 4(3), 101–110.
- Martiwi, Y. D. (2023). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 8(1), 33–40.
- Prastowo, A. (2020). In Syamsu, A. (2020). *Desain pembelajaran interaktif berbasis LKPD digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rahma, W., Jannah, M., & Wahyu, R. (2022). Kepraktisan penggunaan LKPD berbasis game edukatif Wordwall dalam meningkatkan literasi numerasi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Indonesia*, 10(1), 75–84.
- Rahmawati, C., & Zulfadewina. (2024). Pengembangan e-LKPD berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 21–30.
- Syamsu, A. (2020). *Desain pembelajaran interaktif berbasis LKPD digital*. Bandung: Alfabeta.
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2019). Pengembangan LKPD IPA berbasis pendekatan Wordwall pada materi energi alternatif kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(3), 88–95.