

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

Rama Alfigo<sup>1</sup>, Hamimah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>ramaalfigo11@gmail.com, <sup>2</sup>hamimah@fip.unp.ac.id

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the limited use of technology-assisted student worksheets (LKPD) in science and social studies (IPAS) learning in elementary schools. It aimed to develop an electronic LKPD (E-LKPD) supported by Wordwall media using the Problem Based Learning model for biodiversity material in fourth grade. The problem was identified through observations and needs analysis in several elementary schools, which showed that teachers rarely used technology-based LKPD in the learning process. As a result, students tended to be less active and less motivated during learning activities. This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collected included validation and practicality data. Validation data were obtained through expert judgment involving material, language, and media experts, while practicality data were gathered through questionnaires from teachers and students regarding the use of the developed E-LKPD. The developed E-LKPD was then tested for practicality with teachers and students in several elementary schools. The results showed that the Wordwall-assisted E-LKPD obtained a practicality score of over 95%, categorized as highly practical. This indicates that the E-LKPD is easy to use, engaging, and supports students' active participation in learning. In conclusion, the Wordwall-assisted E-LKPD developed using the Problem Based Learning model is feasible and practical for use in fourth-grade IPAS learning.*

**Keywords:** *E-LKPD, Wordwall, Problem Based Learning, ADDIE, IPAS, Elementary School.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya penggunaan LKPD berbantuan teknologi dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbantuan media Wordwall menggunakan model Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati di kelas IV Sekolah Dasar. Permasalahan yang terjadi didapatkan dari hasil observasi dan analisis kebutuhan di beberapa sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan LKPD berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yaitu Research and Development (R&D). Pada pengembangan E-LKPD tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design,

Development, Implementation, and Evaluation). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi dan data praktikalitas yang diperoleh melalui lembar validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD yang dikembangkan. E-LKPD yang telah dikembangkan kemudian diuji kepraktisannya melalui uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik di beberapa sekolah dasar. Hasil praktikalitas menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan media Wordwall memperoleh persentase penilaian di atas 95% dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan media Wordwall mudah digunakan, menarik, dan membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan media Wordwall menggunakan model Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** E-LKPD, Wordwall, Problem Based Learning, ADDIE, IPAS, Sekolah Dasar.

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang didukung oleh berbagai sumber belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap siswa memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang berbeda, sehingga proses pembelajaran perlu dirancang secara tepat agar mampu mengakomodasi keberagaman tersebut (Nisa et al., 2022).

Perkembangan abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi sebagai konsekuensi dari era industri 4.0. Integrasi otomasi, sistem komputer, dan teknologi informasi membuat arus komunikasi semakin cepat dan membuka peluang luas bagi inovasi pembelajaran (Oktafia & Devi,

2020). Kondisi ini menuntut peserta didik untuk menguasai keterampilan abad 21, sementara guru harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan responsif terhadap perkembangan digital (Luther & Erita, 2023).

Dalam konteks tersebut, guru memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik agar berkembang menjadi pribadi yang berkarakter, bertanggung jawab, dan mampu beradaptasi dengan tuntutan zaman. Pembelajaran dipahami sebagai rangkaian aktivitas yang menghubungkan proses belajar dengan pencapaian hasil belajar (Sulistiani et al., 2022). Untuk mencapai kualitas pembelajaran yang lebih baik, guru dituntut menghadirkan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik sehingga mampu

menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif.

Salah satu perangkat ajar yang dibutuhkan dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik di era digital adalah Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD). E-LKPD merupakan bahan ajar digital yang dirancang untuk memfasilitasi aktivitas belajar peserta didik secara mandiri maupun kolaboratif melalui pemanfaatan perangkat elektronik. Syafitri dan Tressyalina (2020) menegaskan bahwa E-LKPD menjadi salah satu bahan ajar yang sangat dibutuhkan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran berbasis digital karena mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif.

Penerapan kreativitas dalam proses pembelajaran penting dilakukan pada setiap mata pelajaran, termasuk IPAS. Agustina et al. (2022) menjelaskan bahwa dalam Kurikulum Merdeka, materi IPA dan IPS dipadukan menjadi satu kesatuan yang dikenal sebagai IPAS. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan gambaran ideal karakter peserta didik Indonesia.

Salah satu pendekatan yang sesuai adalah model Problem Based Learning (PBL). Model ini menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran, di mana peserta didik diajak menganalisis situasi nyata yang relevan dengan materi. Dengan demikian, mereka memperoleh pengalaman langsung dalam memecahkan masalah secara aktif dan kolaboratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. PBL melibatkan peserta didik dalam penyelidikan konsep sehingga mereka mampu berpikir kritis dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan (Yolanda, 2018; Badru & Mukaromah, 2022).

PBL juga memfokuskan proses belajar pada pemecahan masalah yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Adiningsih et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan PBL mencakup lima langkah utama, yaitu: (1) mengorientasikan siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di Gugus I Sekolah Dasar Kecamatan Sungayang yang terdiri atas lima Sekolah Dasar, maka observasi ini dilaksanakan pada tiga sekolah, yaitu SDN 07 Sungayang pada tanggal 22 November 2025, SDN 11 Sungayang pada tanggal 29 November 2025, dan SDN 02 Minangkabau pada tanggal 1 Desember 2025. Pemilihan ketiga sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan ketersediaan satuan pendidikan yang bersedia menjadi lokasi penelitian serta dukungan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai untuk pelaksanaan penelitian pengembangan E-LKPD. Ketiga sekolah tersebut telah memiliki fasilitas teknologi pembelajaran berupa Chromebook, laptop, jaringan WiFi, proyektor, dan infocus yang memungkinkan penerapan E-LKPD secara optimal dalam proses pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa meskipun sarana dan prasarana digital telah tersedia, pemanfaatannya dalam pembelajaran IPAS belum dilakukan secara maksimal dan belum terintegrasi secara sistematis pada seluruh tahapan

pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan LKPD konvensional yang bersumber dari buku siswa atau latihan soal yang diperoleh dari internet dan disajikan kembali melalui papan tulis. Selain itu, penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran IPAS juga masih relatif jarang, sehingga kegiatan belajar lebih didominasi oleh penjelasan guru tanpa dukungan bahan ajar yang terstruktur dan interaktif. Akibatnya, proses pembelajaran IPAS berlangsung satu arah, bersifat repetitif, dan belum sepenuhnya mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas, yang menyatakan bahwa peserta didik kerap mengalami kesulitan memahami konsep IPAS karena LKPD yang digunakan belum interaktif, tidak kontekstual, dan belum dirancang untuk mengarahkan peserta didik pada proses penyelidikan sebagaimana yang dituntut dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, guru mengaku masih kurang percaya diri dan kurang terampil dalam mengembangkan E-LKPD yang terstruktur, inovatif, serta selaras

dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL). Padahal, model PBL sangat relevan untuk IPAS karena menekankan pemecahan masalah, eksplorasi, dan pembelajaran berbasis pengalaman.

Keterbatasan guru dalam mengembangkan media digital berdampak pada belum optimalnya pemanfaatan media evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS. Media evaluasi digital yang bersifat interaktif sejatinya mampu memfasilitasi aktivitas belajar seperti kuis, pengelompokan konsep, pencocokan informasi, serta latihan berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, belum adanya pemanfaatan media tersebut, termasuk platform interaktif seperti Wordwall, menyebabkan pembelajaran cenderung kurang menarik, peserta didik kurang aktif, dan motivasi belajar IPAS menurun. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menantang

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pengembangan E-LKPD berbantuan

media Wordwall dengan model Problem Based Learning (PBL) untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas IV. Pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru menyediakan E-LKPD yang interaktif, mendorong keterlibatan peserta didik, serta meningkatkan efektivitas pemahaman konsep IPAS. Media Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game interaktif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, sehingga mampu meningkatkan penguasaan materi melalui aktivitas latihan, evaluasi, dan umpan balik yang dilakukan secara langsung dan menyenangkan (Arimbawa, 2021).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Research and Development (R&D) merupakan metode ilmiah yang bertujuan untuk meneliti, merancang, menghasilkan, serta menguji kevalidan suatu produk. Penelitian pengembangan digunakan untuk menciptakan dan memverifikasi berbagai produk pendidikan, seperti perangkat pelatihan guru, bahan ajar, media pembelajaran, instrumen evaluasi, maupun sistem pengelolaan pembelajaran (Hanafi, 2017). Oleh

karena itu, kegiatan dalam penelitian ini mencakup tahap penelitian, perancangan, pembuatan, serta pengujian produk (Waruwu, 2024).

Model ADDIE memiliki lima komponen yang saling berkaitan dan tersusun secara sistematis. Setiap langkah harus dilakukan berurutan mulai dari tahap pertama hingga tahap kelima, sehingga tidak dapat diterapkan secara acak. Struktur yang sederhana membuat model ini lebih mudah dipahami dan digunakan dibandingkan model lainnya (Ranuharja et al., 2021). Adapun lima tahapan dalam model ADDIE meliputi: analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan/produksi), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi) (Waruwu, 2024). Model ADDIE yang dikembangkan Dick dan Carey merupakan desain pembelajaran berbasis sistem dan sangat sesuai untuk pengembangan sistem pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021).

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

### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall yang

menghasilkan data melalui kegiatan validasi serta implementasi produk yang telah dikembangkan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sesuai dengan tujuan serta tahapan prosedur pengembangan yang digunakan.

### **1. Tahap Analisis ( Analysis )**

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di tiga Sekolah Dasar, yaitu SDN 02 Minangkabau, SDN 07 Sungayang, dan SDN 11 Sungayang. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperoleh data terkait analisis kinerja, dan analisis kebutuhan, melalui hasil observasi dan wawancara di masing-masing sekolah.

#### **a. Analisis Kinerja**

Berdasarkan hasil analisis kinerja yang dilakukan melalui observasi, wawancara guru, serta penyebaran angket kepada peserta didik di Sekolah Dasar, diperoleh beberapa temuan yang mencakup analisis kurikulum dan pembelajaran, analisis guru dan peserta didik terhadap E-LKPD. Hasil analisis

kebutuhan yang peneliti temukan dari ketiga sekolah tersebut adalah:

**1) Analisis Kurikulum dan Pembelajaran**

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan LKPD berbantuan Wordwall adalah Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, dilakukan analisis kurikulum sebagai dasar untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai perancangan LKPD yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum ini bertujuan agar LKPD yang dikembangkan selaras dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang berlaku. Dalam proses pengembangan LKPD berbantuan Wordwall, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis Kurikulum Merdeka pada pembelajaran

IPAS di Sekolah Dasar, yang meliputi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Capaian Pembelajaran (CP) pada pembelajaran IPAS adalah peserta didik memahami bentuk dan fungsi panca indra, siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya, permasalahan yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim, proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi, sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari, gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial

yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggal melalui peta konvensional maupun digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat, keanekaragaman hayati, keanekaragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat setempat, upaya pelestariannya, serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang, dan fungsinya.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, dirumuskan Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu: 1. peserta didik mampu menjelaskan keanekaragaman hayati serta menyebutkan tingkatan keanekaragaman hayati

secara sederhana. 2. peserta didik mampu mengamati serta mengelompokkan contoh flora dan fauna Indonesia berdasarkan jenis atau wilayah persebarannya dengan bantuan media gambar atau video.

## **2) Analisis Guru dan Peserta Didik Terhadap E-LKPD**

Pada tahap ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan pembaharuan LKPD berbasis teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru mengharapkan adanya LKPD yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, peserta didik menyatakan lebih menyukai penggunaan LKPD berbasis teknologi yang dilengkapi dengan

gambar serta aktivitas yang variatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

#### **b. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS pada penerapan Kurikulum Merdeka di kelas IV Sekolah Dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih membutuhkan bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi, sehingga diperlukan pengembangan E-LKPD berbantuan media Wordwall untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

#### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan merupakan tahap di mana peneliti menyusun dan merancang E-LKPD pembelajaran berbantuan media Wordwall yang akan dikembangkan. E-LKPD yang

dirancang diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran sekaligus mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui penggunaan E-LKPD yang bersifat inovatif dan variatif.

#### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan, E-LKPD berbantuan media Wordwall yang telah dirancang selanjutnya diuji melalui proses validasi oleh para ahli sesuai dengan bidang dan keahliannya. Validasi dilakukan oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan menggunakan angket penilaian untuk menilai kelayakan E-LKPD yang dikembangkan.

Setelah proses validasi dilaksanakan, E-LKPD direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator guna memperbaiki dan menyempurnakan produk yang

dikembangkan. Hasil revisi tersebut bertujuan untuk memperoleh E-LKPD pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Setelah dinyatakan valid oleh ketiga validator, E-LKPD berbantuan Wordwall siap digunakan dan diimplementasikan pada tahap selanjutnya di lapangan.

#### **4. Tahap Penerapan (Implementation)**

Tahap penerapan merupakan tahap lanjutan yang bertujuan untuk mengimplementasikan E-LKPD pembelajaran berbantuan media Wordwall pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar, setelah ELKPD tersebut melalui proses perancangan dan dinyatakan valid oleh para ahli. Penerapan E-LKPD dilaksanakan dengan mengacu pada modul ajar yang telah disusun, khususnya pada materi Keanekaragaman Hayati, sehingga pelaksanaannya tetap selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pada tahap ini, E-LKPD yang telah dikembangkan terlebih dahulu dilakukan uji

coba terbatas kepada peserta didik kelas IV di SDN 07 Sungayang guna memperoleh gambaran awal mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta respons peserta didik terhadap penggunaan E-LKPD berbasis digital. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba tersebut, E-LKPD pembelajaran berbantuan Wordwall diterapkan pada subjek penelitian yang lebih luas, yaitu peserta didik kelas IV di SDN 11 Sungayang dan SDN 02 Minangkabau. Pada tahap penerapan ini, peneliti juga melaksanakan uji praktikalitas dengan menyebarkan angket respons kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta kebermanfaatan E-LKPD dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

#### **5. Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi merupakan tahap penutup dalam rangkaian pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini dilakukan penilaian secara

menyeluruh terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, mulai dari tahap perancangan hingga tahap penerapan E-LKPD pembelajaran berbantuan media Wordwall pada materi keanekaragaman hayati. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta menilai sejauh mana penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Proses penilaian dilakukan melalui pengumpulan data dari berbagai sumber, meliputi hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, respons guru, serta umpan balik yang diberikan oleh peserta didik.

## **6. Analisis Data Validasi**

### **a. Data Validasi Aspek Materi**

Hasil uji validasi E-LKPD pembelajaran IPAS berbantuan media Wordwall diperoleh dari validator ahli materi, yaitu Ibu Dr. Yeni Erita, M. Pd, melalui instrumen penilaian yang telah disediakan. Pada tahap validasi pertama, E-LKPD memperoleh

persentase sebesar 77,5% dengan kategori “valid”, sehingga dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki E-LKPD yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan dengan persentase sebesar 92,5% yang berada pada kategori “sangat valid”, sehingga dinyatakan dapat diterapkan pada pembelajaran.

### **b. Data Validasi Aspek Bahasa**

Hasil uji validasi E-LKPD pembelajaran IPAS berbantuan media Wordwall diperoleh dari validator ahli bahasa, yaitu Ibu Yesni Yenti, M.Pd, melalui instrumen penilaian yang telah disediakan. Pada tahap validasi pertama, E-LKPD memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori “valid”, sehingga dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki E-LKPD yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua

menunjukkan peningkatan dengan persentase sebesar 97,5% yang berada pada kategori “sangat valid”, sehingga dinyatakan dapat diterapkan pada pembelajaran.

**c. Data Validasi Aspek Media**

Hasil uji validasi E-LKPD pembelajaran IPAS berbantuan media Wordwall diperoleh dari validator ahli bahasa, yaitu Ibu Sahrun Nisa, M.Pd, melalui instrumen penilaian yang telah disediakan. Pada tahap validasi pertama, E-LKPD memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori “valid”, sehingga dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki E-LKPD yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan dengan persentase sebesar 95% yang berada pada kategori “sangat valid”, sehingga dinyatakan dapat diterapkan pada pembelajaran.

**7. Hasil Uji Praktikalitas**

Pengumpulan data uji praktikalitas E-LKPD

berbantuan Wordwall pada tahap uji coba dilaksanakan oleh guru dan peserta didik kelas IV di SDN 07 Sungayang pada tanggal 24 Februari 2026. Selanjutnya, pengambilan data uji praktikalitas di sekolah penelitian dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV di SDN 11 Sungayang pada tanggal 26 Februari 2026 serta di SDN 02 Minangkabau pada tanggal 27 Februari 2026.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu menjelaskan cara penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall kepada peserta didik. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan hingga selesai sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Uji praktikalitas guru dan respon peserta didik dilakukan dengan memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas. Angket tersebut diisi oleh guru berdasarkan hasil pengamatan selama proses uji coba produk berlangsung. Sementara itu, pengambilan data praktikalitas dari peserta didik dilakukan

setelah mereka menyelesaikan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbantuan Wordwall. Peserta didik kemudian diminta mengisi angket yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall dalam proses pembelajaran

**a. Analisis Uji Praktikalitas di Sekolah Uji Coba**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di sekolah uji coba SDN 07 Sungayang pada tanggal 24 Februari 2026, peneliti telah melakukan uji praktikalitas E-LKPD berbantuan Wordwall. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 95,8% dengan kategori “praktis”, sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,2% yang juga berada pada kategori “praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall pada pembelajaran di kelas IV di

SDN 07 Sungayang tergolong praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**b. Analisis Uji Praktikalitas E-LKPD di Sekolah Penelitian**

**1) SD Negeri 11 Sungayang**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada uji praktikalitas di SDN 11 Sungayang pada tanggal 26 Februari 2026, peneliti melakukan pengujian praktikalitas terhadap ELKPD berbantuan Wordwall. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 95,8% dengan kategori “praktis”, sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 96,1% yang juga berada pada kategori “praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall pada pembelajaran di

kelas IV di SDN 11 Sungayang tergolong praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**2) SD Negeri 02 Minangkabau**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada uji praktikalitas di SDN 16 Padang Besi pada tanggal 30 April 2025, peneliti melakukan pengujian terhadap penggunaan e-LKPD berbantuan Wordwall. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori "praktis", sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,8% yang juga berada pada kategori "praktis". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbantuan Wordwall

pada pembelajaran di kelas IV di SDN 02 Minangkabau tergolong praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**B. PEMBAHASAN PENELITIAN**

1. Validitas E-LKPD berbantuan Wordwall Menggunakan Model PBL. Penilaian terhadap E-LKPD berbantuan Wordwall yang dikembangkan dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar dilakukan melalui uji validitas oleh tiga orang validator, yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah proses validasi dilakukan, peneliti juga melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Selanjutnya, E-LKPD tersebut kembali diuji untuk memastikan kelayakannya. Hasil penilaian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memperoleh hasil yang sangat baik dan telah dinyatakan valid sehingga layak digunakan

dalam proses pembelajaran. Hasil uji validitas dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori valid. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori valid. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media juga menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori valid. Berdasarkan ketiga hasil penilaian tersebut, diperoleh nilai rata-rata validitas E-LKPD berbantuan Wordwall pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati di kelas IV Sekolah Dasar sebesar 95,8% dengan kategori valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba di lapangan.

2. **Praktikalitas E-LKPD berbantuan Wordwall Menggunakan Model PBL**  
Setelah melalui tahap validasi dan dinyatakan layak digunakan, E-LKPD berbantuan Wordwall yang

mengintegrasikan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) selanjutnya diuji cobakan langsung di sekolah. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket praktikalitas kepada dua kelompok responden, yaitu guru sebagai pelaksana pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna langsung E-LKPD dalam kegiatan belajar. Uji coba pertama dilaksanakan di SDN 07 Sungayang. Hasil angket menunjukkan bahwa penilaian dari guru mencapai persentase sebesar 95,8%, sedangkan penilaian dari peserta didik sebesar 95,2%. Kedua hasil tersebut masuk ke dalam kategori "praktis", yang menandakan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall dapat digunakan dengan baik dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya disekolah penelitian yaitu SDN 11 Sungayang,

Penilaian dari guru sebesar 95,8%, sementara penilaian dari peserta didik mencapai 95,8%, keduanya masuk dalam kategori "praktis". Selanjutnya, di SDN 02 Minangkabau penilaian guru mencapai angka sempurna yaitu sebesar 100% sementara peserta didik sebesar 95,3%, yang juga termasuk dalam kategori "praktis". Hasil dari ketiga sekolah tersebut mencerminkan tingginya antusiasme peserta didik dalam menggunakan E-LKPD berbantuan Wordwall. Penggunaan platform Wordwall yang interaktif dan berbasis permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus membuat mereka lebih aktif dan mudah memahami materi yang disajikan secara menarik dan inovatif.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian mengenai pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall dengan model Problem Based Learning (PBL) pada pembelajaran IPAS berdasarkan uraian

sebelumnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall dengan model PBL pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati di kelas IV Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. E-LKPD yang dikembangkan disusun sesuai dengan tahapan dalam model tersebut sehingga menghasilkan bahan ajar yang menarik melalui tampilan serta berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Wordwall. Kelayakan E-LKPD ini dibuktikan melalui uji validitas yang dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat validitas dari ahli materi mencapai 92,5%, ahli bahasa sebesar 97,5%, dan ahli media sebesar 95%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi mencapai 95% dengan kategori valid. Hasil ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall yang dikembangkan telah memenuhi

kriteria valid dan layak untuk diuji coba dalam proses pembelajaran di lapangan.

2. Pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall dengan model PBL pada pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati di kelas IV Sekolah Dasar juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik. Pada uji coba di SDN 07 Sungayang, persentase kepraktisan dari respon guru mencapai 95,8% dengan kategori praktis, sedangkan respon peserta didik sebesar 95,2% dengan kategori praktis. Selanjutnya, pada sekolah penelitian di SDN 11 Sungayang, persentase kepraktisan respon guru mencapai 95,8% dengan kategori praktis, sementara respon peserta didik sebesar 96,1% dengan kategori praktis. Selain itu, pada SDN 02 Minangkabau diperoleh hasil kepraktisan respon guru sebesar 100% dan respon peserta didik sebesar 95,8%,

yang keduanya termasuk dalam kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan Wordwall yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik, sehingga dapat membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif dan memahami materi yang disajikan secara sederhana dan inovatif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, D. (2021). Desain dan Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis LSLC (Lesson Study For Learning Community) untuk Mendukung Literasi Sains Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia. 14(1), 1– 13.
- 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.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan WordWall Game Quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Bashori, & Aulia, J. (2024). Penyusunan Kerangka Berpikir Dalam Penelitian. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education* <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- 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.
- Fina, Indiarti Dwi, and Utari Dewi. 2023. “Analisis Kebutuhan e -E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Terhadap Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII.” 12(2). *Journal of Basic Education Studies*, 4 (1), 2601–2614.
- 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>
- Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa tentang Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Hasnih, H., Nasution, N., & Jacky, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Pada Pembelajaran IPS Siswa

- Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1587–1592. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3264>
- Herfina, I., & Arwin. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Video Di Kelas IV SDN 58 Lubuk Buaya Kota Padang. 2. JK, A. K. R., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (EE-LKPD) Berbasis Inkuiri pada Submateri Fotosintesis untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 663–673. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p663-673> Kemendikbud. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 SD MI. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan., 1(3). Kemendikbud. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Jaringan. Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alamdan-sosial-ipas/> Khadijah, Siti, Noor Fajriah, and Indah Budiarti. 2022. “Pengembangan ELKPD Berbasis Etnomatematika Melalui Kerajinan Anyaman Pada Materi Lingkaran.” 2: 73–83.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khasanah et.al. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur

- Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25–35.
- 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.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad ke-21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Nisa, K., Basrurroh, B., Mauliana, M. I., & Meita, N. M. (2022). Pengembangan Media E-Flip Modul Berbasis Web Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII MTS ALAMIN. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 28(4), 34-41.
- Nugroho Dwi Yuniyanto, Mutia, Putri Raudhah Heros, & Dase Erwin Juansah. (2023). Studi Pendahuluan atau Kajian Relevan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6092–6098.
- Nur, Dian, Indah Sari, Aris Singgih Budiarmo, and Sri Wahyuni. 2022. "Jurnal Basicedu." 6(3): 3699–3712.
- 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.
- Pebriani, N P I, I B Putrayasa, and I G Margunayasa. 2022. "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS HOTS ( HIGHER ORDER THINKING SKILL ) DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN IPA TEMA 8 KELAS V SD." 12(1): 76–89.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>

Pertiwi, W. J., Solfarina, & Langitasari,  
I. (2021). Pengembangan  
Lembar Kerja Peserta Didik (E-  
LKPD) Berbasis Etnosains pada  
Konsep Larutan Elektrolit Dan  
Non Elektrolit. *Jurnal Inovasi  
Pendidikan Kimia*, 15(1).