

**PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *WEBSITE*
WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
ELEMEN MEMBACA PEMAHAMAN KELAS V SEKOLAH DASAR**

Deli Puspita Anjami¹, Muhammadi²

PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹delipuspitaanjami335@gmail.com, ²muhammadi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low use of digital media in learning at elementary schools. The purpose of this study was to develop an Interactive LKPD assisted by the Wordwall website application in Indonesian language learning for fifth grade elementary school students. The research problems were obtained from observations and interviews conducted in several schools, namely SD Negeri 16 Pagambiran, SD Negeri 25 Pagambiran, and SD Negeri 35 Pagambiran. The results of the observations showed that teachers and students were still not optimal in utilizing digital technology in the learning process. This condition caused low student participation, learning interest, and learning outcomes in Indonesian language learning. This study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collected included validity, practicality, and effectiveness data. The results showed that the developed Interactive LKPD had a very good validity level with percentages of 96% from material experts, 81% from language experts, and 93% from media experts. The practicality results showed percentages of 95% from teachers and 95.75% from students with a very practical category. In addition, the effectiveness results showed percentages of 85.71% in the trial school and 91.67% in the research school with a very effective category. Based on these results, it can be concluded that the Interactive LKPD assisted by the Wordwall website is appropriate to be used in Indonesian language learning for fifth grade elementary school students.

Keywords: *Interactive LKPD, Wordwall Website, Indonesian Language Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan media digital dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi website Wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan penelitian diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di beberapa sekolah, yaitu SD Negeri 16 Pagambiran, SD Negeri 25 Pagambiran, dan SD Negeri 35 Pagambiran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru dan siswa masih kurang maksimal dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan rendahnya keaktifan, minat belajar, serta hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data yang dikumpulkan berupa data validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD Interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat baik dengan persentase 96% dari ahli materi, 81% dari ahli bahasa, dan 93% dari ahli media. Hasil praktikalitas memperoleh persentase 95% dari guru dan 95,75% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil efektivitas menunjukkan persentase 85,71% pada sekolah uji coba dan 91,67% pada sekolah penelitian dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD Interaktif berbantuan website Wordwall layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: LKPD Interaktif, Website Wordwall, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan dilaksanakan melalui adanya proses pembelajaran. Proses Pembelajaran yang baik dan tepat sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran (Fauzana &

Muhammadi, 2024). Selanjutnya, (Bustanul Arifin & Abdul Mu'id, 2024) Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu agar mampu memenuhi tuntutan kompetensi yang terus berkembang

di abad ke-21. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Keberhasilan suatu negara dalam mencetak generasi yang cerdas, kompeten, dan berdaya saing tinggi sangat ditentukan oleh sistem pendidikan yang dijalankan. Transformasi pendidikan Bahasa Indonesia di era digital adalah sebuah langkah yang penting dan tak terelakkan. Melihat dari perspektif para pendidik, peran teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai fasilitator dan penguat metode pembelajaran. Teknologi tidak menggantikan peran guru atau dosen, melainkan membantu mereka mencapai hasil yang lebih optimal (Purba & Saragih, 2023).

Penggunaan buku cetak dalam proses pembelajaran belum cukup membuat siswa paham, namun dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar dapat menarik hasil siswa (Matematika et al., 2023). Selain media pembelajaran yang menarik dibutuhkan juga lembar kerja siswa yang dapat membangkitkan hasil siswa dalam proses pembelajaran agar siswa dapat

bersemangat menjawab soal-soal didalam LKPD (Ni Made Sinta Suwastini et al., 2022).

Maka dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) merupakan perangkat ajar berupa lembaran cetak yang berisi soal-soal berdasarkan materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu, LKPD juga memuat ringkasan materi serta petunjuk pengerjaan. LKPD dapat digunakan secara individu maupun berkelompok, sehingga membantu siswa dalam memahami materi dan melatih keterampilan belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Berdasarkan Analisis dari observasi yang sudah peneliti laksanakan pada 3 Sekolah Dasar dengan kenyataannya dilapangan, Pertama Observasi yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri 16 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang pada 21 Oktober 2025 ditemukan bahwa: 1) Sekolah sudah memiliki proyektor yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi namun masih kurang dimanfaatkan oleh pihak guru dalam proses pembelajaran; 2) Guru lebih dominan menggunakan media berupa gambar, alat peraga

seadanya dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis IT; 3) Guru masih belum menerapkan media pembelajaran Interaktif sehingga pada saat wawancara guru juga menanyakan solusi agar dapat menarik perhatian anak dalam belajar agar tidak mudah bosan; 4) Penerapan kurikulum merdeka dengan menggunakan pendekatan *deplearning* atau pembelajaran mendalam masih terbilang baru sehingga guru sedikit perlu menyesuakannya; 5) proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi metode ceramah, penggunaan bahan ajar yang kurang menarik. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah, ditandai dengan kurangnya perhatian siswa saat kegiatan belajar, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta rendahnya antusiasme saat belajar terutama dalam mengerjakan LKPD; 6) LKPD yang digunakan masih menggunakan kertas yang dicetak, belum pernah menggunakan LKPD Interaktif berbantuan Website *Wordwall*. Kedua, Hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri 25 Pagambiran Kecamatan Lubuk begalung Kota Padang pada tanggal 22 Oktober 2025 ditemukan

bahwa: 1) Sekolah memiliki fasilitas berupa Smartboard dan proyektor yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, namun belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran; (2) Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah; (3) Guru umumnya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan alat peraga atau buku cetak walaupun menggunakan smartboard hanya untuk melihat video senam sebagai acuan atau instruksi senam sehingga dalam pembelajaran jarang memanfaatkan media berbasis teknologi informasi; (4) LKPD interaktif berbantuan website *Wordwall* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. (5) LKPD yang digunakan masih berupa LKPD cetak atau LKPD tertulis yang ditulis guru di papan tulis sehingga siswa cepat bosan dan menganggap pengerjaan LKPD sebagai aktivitas yang monoton. Ketiga, Hasil Observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 35 Pagambiran Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang pada tanggal 22 Oktober 2025 ditemukan bahwa: 1) Sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti chromebook, infokus, dan proyektor, namun belum

dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran; 2) Pembelajaran masih cenderung berpusat pada ceramah, meskipun beberapa guru telah menggunakan teknologi informasi; 3) Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan banyak siswa yang kesulitan memahami materi disamping itu siswa juga malas saat membaca sebuah teks yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia rendah; 4) LKPD yang digunakan masih dalam bentuk cetak. Penggunaan LKPD interaktif sebelumnya telah dilakukan, namun hasilnya belum maksimal sehingga perlu pengembangan lebih lanjut, Guru belum sepenuhnya mampu menggunakan pembelajaran berbasis digital sehingga pada saat wawancara guru sangat menerima adanya pembaharuan di sekolah untuk menunjang hasil belajar siswa; 5) Siswa juga cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat ketika diberikan LKPD tertulis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi informasi (IT) di sekolah masih belum

maksimal digunakan. Guru belum banyak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk LKPD interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan LKPD yang kurang bervariasi kepada siswa termasuk LKPD Berbantuan aplikasi *website Wordwall* karena LKPD cetak yang dominan digunakan, menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Peneliti ingin mencoba berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti LKPD interaktif berbantuan *Website Wordwall*, untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan mengembangkan LKPD Interaktif yang cocok digunakan yaitu LKPD Interaktif berbantuan *Wordwall* menggunakan model ADDIE yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat memahami materi yang diajarkan guru serta bervariasi bagi siswa dengan banyaknya bentuk proses dan template yang digunakan sehingga pembelajaran dikelas lebih bermakna dan menyenangkan.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi online yang dijadikan media pembelajaran berbasis game sekaligus dan digunakan sebagai alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Aeni et al., 2022). Salah satu cara untuk bisa meningkatkan aktivitas belajar Siswa adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif berbentuk game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun laptop. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya adalah game online *Wordwall*. *Wordwall* sebagai sebagai bentuk implementasi dari perkembangan teknologi pendidikan. *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun bagi pengajar (Purnamasari et al., 2022). *Wordwall* memiliki keunggulan seperti dapat digunakan secara gratis tanpa biaya untuk pilihan basic,

dengan lima template game edukasi yang berbeda-beda. Selain itu, game yang sudah dibuat dapat diakses oleh siswa melalui tautan yang dibagikan oleh pendidik, sehingga memudahkan akses ke materi pembelajaran. Keunggulan lainnya adalah game *Wordwall* yang telah selesai dirancang dapat disimpan dalam format PDF, sehingga siswa dapat mengaksesnya meskipun terkendala jaringan. Dengan demikian, *Wordwall* menjadi platform yang sangat berguna untuk membuat game edukasi yang interaktif dan mudah diakses (Mumtazah et al., 2025). Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu produk yang menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*. Produk yang akan peneliti kembangkan berupa LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *Wordwall* menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) (Maydiantoro, 2020). Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, Peneliti akan melakukan *Research and Development* menggunakan model ADDIE pada media *Wordwall*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan LKPD Interaktif Berbantuan Aplikasi *Website Wordwall* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Elemen Membaca Pemahaman Untuk Kelas V Sekolah Dasar**”.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD interaktif berbantuan aplikasi *website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Sekolah Dasar yang valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan LKPD interaktif berbantuan aplikasi *website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Sekolah Dasar yang praktis ?
3. Bagaimanakah pengembangan LKPD interaktif berbantuan aplikasi *website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa

Indonesia kelas V di Sekolah Dasar yang efektif ?

B. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti jabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan LKPD interaktif berbantuan aplikasi *website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan LKPD interaktif berbantuan aplikasi *website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar yang praktis.
3. Untuk mengembangkan LKPD interaktif berbantuan aplikasi *website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar yang efektif.

C. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dari penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini, diharapkan sebuah produk berupa LKPD pembelajaran dengan media

Wordwall yang bisa digunakan oleh guru dan siswa dalam membantu proses pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. LKPD pembelajaran sebagai hasil produk yang nantinya disajikan dalam bentuk website yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dalam mengoperasikan *website Wordwall*.
2. Bentuk produk yang akan dihasilkan dalam pembelajaran yang akan dirancang nanti peneliti menggunakan program media *Wordwall* dengan model ADDIE.
3. LKPD interaktif ini akan memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan LKPD interaktif pembelajaran dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu Semoga penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan LKPD yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian pengembangan (Research and Development (R & D)). Menurut (Okpatrioka, 2023) Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Research and Development adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Melalui penelitian masalah pendidikan dapat dicarikan solusinya sehingga dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pendidikan yang lebih inovatif, salah satunya yaitu penelitian research and development (R&D) atau penelitian riset dan pengembangan (litbang). Model yang digunakan adalah model ADDIE, Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang harus dilakukan untuk dapat terciptanya pengembangannya ini yang dimana tahapannya yaitu *Analysis* (Analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan identifikasi masalah), *Design* (Merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, measurable, applicable dan realistic; menyusun tes; menentukan strategi

pembelajaran media yang tepat; dan menentukan desain media), *Development* (berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat sehingga proses mendesain media menjadi kenyataan), *Implementation* (Penerapan media yang telah dikembangkan), dan *Evaluation* (dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut(Maydiantoro, 2020).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Penyajian Data

Penelitian pengembangan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *Website Wordwall* ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V SD. Penelitian ini menghasilkan produk LKPD Interaktif dengan bantuan aplikasi *Website Wordwall* yang diberikan kepada siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE dengan penyajian data adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini , peneliti melakukan observasi dan wawancara ke tiga SD yang berbeda , yaitu SD 16 Pagambiran , SDN 25 Pagambiran, dan SDN 35 Pagambiran untuk mendapatkan hasil analisis peserta didik , analisis kebutuhan ,dan analisis kurikulum melalui observasi dan wawancara di Sekolah dasar.

a. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi agar dapat menemukan masalah –masalah yang muncul dalam proses pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan di beberapa sekolah pada guru kelas V , maka permasalahan yang peneliti temukan dalam proses pembelajaran siswa lebih antusias jika proses pembelajaran dilakukan secara interaktif , atau dilakukan menggunakan IT terutama pada pengerjaan LKPD Interaktif berbantuan *website wordwall* karena didalamnya banyak memiliki variasi template yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Dari analisis siswa,peneliti menilai pentingnya

pengembangan LKPD Interaktif yang bervariasi dan menarik bagi siswa upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas, dengan menggunakan LKPD berbasis IT sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas khususnya pada saat mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik. Agar dapat mengumpulkan informasi tersebut peneliti telah melakukan tahap wawancara dan observasi di 3 sekolah dasar yaitunya di SD Negeri 16 Pagambiran, SD Negeri 25 Pagambiran, dan SD Negeri 35 Pagambiran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas V maka permasalahan yang peneliti temukan adalah guru jarang menggunakan IT dalam proses belajar mengajar, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar dan alat peraga yang tentunya masih berpusat pada guru begitu pula pada saat mengerjakan

LKPD , guru masih menggunakan LKPD dalam bentuk cetak atau tertulis. Maka dari itu , guru kelas V memerlukan adanya inovasi terhadap LKPD berupa media interaktif yang berbasis teknologi untuk mempermudah guru pada saat proses pembelajaran selain mempermudah siswa dalam belajar LKPD Interaktif juga membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* adalah kurikulum merdeka dengan pendekatan mendalam atau *deephlearning*. Tujuan dari analisis kurikulum yaitu dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang rancangan LKPD Interaktif yang sesuai dengan prinsip dan tujuan kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar sebelum melaksanakan pengembangan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* , Analisis yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Materi Bab V

Berperan sebagai Warga Dunia. Dalam analisis ini peneliti memfokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 materi yang disajikan dalam LKPD Interaktif tersebut bagaimana siswa memahami cara menemukan ide pokok, penggunaan akronim, perbedaan kalimat fakta dan opini sesuai dengan materi pada bab tersebut.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang LKPD Interaktif berbasis digital menggunakan *website wordwall*. LKPD Interaktif ini ditujukan agar dapat membantu guru dalam menyajikan soal-soal LKPD pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar dan dapat memberikan semangat belajar siswa untuk mengerjakan LKPD, yang mana LKPD ini akan memuat soal-soal dari materi pelajaran yang sudah siswa pahami setelah guru menjelaskan didepan kelas melalui media pembelajaran Interaktif.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan LKPD Interaktif berbantuan *website*

wordwall meliputi tahap uji validasi. Pada tahap ini peneliti telah merancang LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* kemudian dilakukan validasi oleh dosen validator sesuai bidangnya yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media. Pada saat melakukan validasi kepada 3 dosen peneliti sudah menyediakan instrumen penilaian atau angket validasi agar dapat memberikan penilaian serta saran dan masukan pada LKPD Interaktif yang sudah dirancang oleh peneliti.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat menerapkan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* di kelas V sekolah Dasar. LKPD yang digunakan dalam kegiatan ini telah melakukan tahap perancangan serta uji kevalidan oleh para ahli, sehingga layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan tersebut peneliti lakukan sesuai dengan ketentuan modul ajar yang

telah disusun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia , Khususnya pada materi Bab 5 Berperan menjadi warga dunia . Dengan demikian , proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap penerapan LKPD Interaktif ini telah peneliti kembangkan selanjutnya melalui tahap uji coba yang dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 16 Pagambiran dan 1 orang guru kelas. Selanjutnya , LKPD Interaktif tersebut diterapkan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 35 Pagambiran dan 1 orang guru kelas V.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Tahap evaluasi ini diperoleh peneliti melalui angket responden yang peneliti berikan pada siswa kelas v dan guru kelas. Hasil dari tahap evaluasi ini dipergunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* , sedangkan untuk mengukur keefektifan LKPD Interaktif berbasis *Website Wordwall* dilakukan dengan

memberikan pretest dan posttest kepada siswa.

B. Analisis Data

a. Analisis Hasil Validasi Aspek Materi

Validasi pada aspek materi ini merupakan pengambilan data uji validitas pada ahli materi. Uji Validator bermaksud untuk memvalidasi kelayakan isi pada materi yang akan digunakan dalam LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall*. Pengambilan data uji validitas materi diuji oleh ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S,M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil validasi yang sudah peneliti lakukan , maka diperoleh hasil validasi dengan ahli materi pada validasi yang telah dilakukan dengan presentase 96% dengan kategori "sangat Valid".

b. Analisis Hasil Validasi Aspek Bahasa

Validasi pada aspek bahasa merupakan pengambilan data uji validitas pada ahli bahasa yaitu validator memvalidasi keterbacaan teks, lugas dan kesesuaian dengan kaidah bahasa, serta penggunaan bahasa secara efektif dan efisien

yang akan digunakan dalam LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* nantinya. Pengambilan data uji validitas bahasa di uji oleh bapak Dr. M.Habibi, M.Pd, Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan , diperoleh hasil validasi dengan ahli bahasa yang dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2026 dengan presentase 81 % dengan kategori “sangat valid” sehingga layak digunakan.

c. Analisis Hasil Validasi Aspek Media

Pengambilan data uji validitas ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd.T selaku dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilaksanakan, maka diperoleh hasil validasi dari ahli media pada tanggal 3 Februari 2026 dengan presentase 88% pada kategori sangat valid , kemudian peneliti tetap melanjutkan sedikit revisi dengan ahli media pada tanggal 6 Februari 2026 mendapatkan presentase 98% dengan kategori “**sangat valid**”.

e. Analisis Hasil Uji Praktikalitas LKPD Interaktif di Sekolah Uji Coba

Pengambilan dari data hasil uji coba praktikalitas LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* disekolah uji coba yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas V di SDN 16 Pagambiran. Pelaksanaan angket uji praktikalitas di SDN 16 Pagambiran dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2026. Uji praktikalitas untuk guru dan siswa dilakukan melalui pemberian lembar penilaian dalam bentuk angket praktikalitas. Berdasarkan hasil perhitungan lembar praktikalitas respon guru, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Pada kriteria respon guru di sekolah uji coba kategori kepraktisan berada pada rentang 81%-100%. Dari 10 aspek yang telah dinilai oleh guru kelas V , terdapat 2 aspek yang memperoleh skor 4 dan 8 aspek yang mendapat skor 5. Dengan demikian , berdasarkan hasil perhitungan angket uji coba dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap pelaksanaan uji coba di sekolah berada pada kategori Sangat Praktis untuk digunakan.

Berdasarkan tabel perhitungan lembar praktikalitas respon siswa maka ditemukan hasil dari kepraktisan penggunaan LKPD Interaktif berbantuan Aplikasi *Website Wordwall* yaitu 95,5% yang bisa dikategorikan sebagai "Sangat Praktis"

f. Analisis Hasil Uji Praktikalitas LKPD Interaktif di Sekolah Penelitian

Pengambilan data hasil uji coba praktikalitas LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* di sekolah uji coba dilakukan oleh guru dan siswa di kelas V SD Negeri 16 Pagambiran. Kemudian pelaksanaan angket uji praktikalitas di SD Negeri 35 Pagambiran yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2026. Uji praktikalitas yang peneliti terapkan adalah dengan cara memberikaan lembar penilaian berupa angket praktikalitas. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas respon guru maka didapatkan hasil presentase kepraktisan yaitu 94 % kategori sangat praktis pada rentang table presentase 81% - 100 % . Dari 10 point penilaian aspek yang sudah di isi guru kelas , maka terdapat 3

aspek yang mendapatkan point 4 dan 7 aspek penilaian mendapatkan point 5. Berdasarkan perhitungan angket respon guru yang telah diberikan pada sekolah penelitian , maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan LKPD Interaktif yang sudah dikembangkan sudah praktis digunakan. Lembar praktikalitas respon siswa maka didapatkan hasil persentase kepraktisnnya yaitu 96% yang bisa dikategorikan "**sangat praktis**" karena rentang penilaian siswa pada sekolah penelitian memenuhi kriteria presentasi 81-100 %. Oleh sebab itu dapat diambil keputusan bahwa LKPD Interaktif yang peneliti kembangkan sudah sangat praktis untuk bisa digunakan.

g. Hasil Analisis Praktikalitas Secara Keseluruhan

1. Hasil Rekapitulasi Analisis Praktikalitas Respon Guru Secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi analisis praktikalitas respon guru , maka didapatkan presentase kepraktisan penggunaan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V dengan hasil

presentase kepraktisan yaitu 95 % serta termasuk kategori “ Sangat Praktis.

2. Hasil Rekapitulasi Analisis Praktikalitas Respon Siswa Secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari praktikalitas respon siswa pada 2 sekolah dalam praktikalitas penggunaan LKPD Interaktif Berbantuan Aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V didapatkan hasil presentasi kedua sekolah yaitu 95, 75 5 dengan kategori “Sangat Praktis “.Berdasarkan hasil dari rekapitulasi analisis kepraktisan respon guru dan siswa , dari SD Negeri 16 Pagambiran dan SD Negeri 35 Pagambiran maka diperoleh hasil secara keseluruhan presentasi kepraktisan terhadap penggunaan LKPD Interaktif berbantuan Aplikasi *Website Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 Materi Berperan sebagai Warga Dunia di kelas V , Pada SD 16 Pagambiran hasil persentasi praktikalitas yaitu 95, 75 % dengan kategori “ **Sangat Praktis**” sedangkan pada SD Negeri 35 Pagambiran diperoleh hasil

persentasi kepraktisan 95 % dengan kategori “ **Sangat Praktis** “.

h. Analisis Data Uji Efektivitas LKPD Interaktif

a. Analisis Hasil Uji Efektivitas LKPD Interaktif Sekolah Uji Coba

Berdasarkan hasil uji coba efektivitas , Pengambilan data dilakukan pada LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* di SD Negeri 16 Pagambiran oleh siswa kelas v . Data diperoleh dari hasil belajar siswa setelah mengerjakan soal yang terdapat dalam PPT Slide pada soal tertulis tersebut. perhitungan efektivitas siswa pada sekolah uji coba , hasil efektivitas diperoleh dari pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa. Maka didapatkan hasil rata-rata presentase secara keseluruhan dari soal pretest siswa yaitu 67, 14 % selanjutnya dilaksanakan pengerjaan soal posttest setelah proses pembelajaran diperoleh hasil persentase 82, 85 dengan kategori “Meningkat” .

i. Analisis Hasil Uji Efektivitas LKPD Interaktif Sekolah Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian efektivitas , pada pelaksanaan uji

coba dilakukan pada LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* di SD Negeri 35 Pagambiran . Subjek penelitian yaitu siswa kelas V dengan pengambilan data berupa hasil belajar setelah siswa menyelesaikan soal-soal yang disajikan dalam bentuk PPT Slide sebagai instrumen tertulis. Berdasarkan pengolahan data penelitian perhitungan efektivitas siswa sekolah penelitian, Nilai pretest dan posttest disajikan dalam bentuk persentase. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan belajar siswa di SD Negeri 35 Pagambiran setelah menggunakan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall*. Terlihat pada hasil rata-rata persentase dari soal pretest menunjukkan 73,75 % selanjutnya siswa kembali mengerjakan soal posttest yang dilaksanakan sesudah penyampaian materi pembelajaran dikelas dengan hasil presentase yang diperoleh yaitu 85 % dengan kategori **“Meningkat”**. bahwa penggunaan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar mereka. Pendapat ini didukung oleh (Damopolii et al., 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran

menggunakan media interaktif akan dikatakan efektif apabila ketuntasan yang diperoleh dari hasil belajar siswa telah menggunakan media pembelajaran lebih dari atau sama dengan 70%.

D. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa LKPD Interaktif yang berbasis aplikasi *website wordwall* dan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas v khususnya pada Bab 5 materi berperan sebagai warga dunia. Sesuai dengan hasil yang diperoleh pada validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media , serta uji coba yang dilakukan dikelas yang menjadi sekolah uji coba maka media ini dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Tingkat validitas LKPD dapat dilihat dari kesesuaian isi, tampilan visual serta penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Begitu juga dengan uji efektivitas yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh meningkat. Berdasarkan hasil validitas dari ahli materi memperoleh persentase

sebanyak 96% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 81% dengan kategori **“Sangat Valid”**, begitu juga dengan hasil validitas yang didapatkan dari ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Maka didapatkan hasil keseluruhan dari analisis ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan persentasi 90% dengan kategori **“Sangat Valid”**. Oleh sebab itu penggunaan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* yang dikembangkan sudah valid dan layak di uji cobakan di lapangan.

Pengembangan LKPD Interaktif Berbantuan Aplikasi *website wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar , memberikan hasil pembelajaran yang praktis dibuktikan dengan hasil uji praktikalitas pada angket respon guru dan siswa di kelas v , yang di isi langsung oleh guru dan siswa.

Pada hasil uji praktikalitas disekolah uji coba yaitu di Sd Negeri 16 Pagambiran memperoleh persentase hasil uji praktikalitas respon guru sebesar 96% dengan kategori **“Sangat Praktis”** sedangkan

persentase hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari respon siswa adalah sebesar 95,5% dengan kategori **“Sangat Praktis”**. Selanjutnya untuk hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian yaitu di SD Negeri 35 Pagambiran, mendapatkan persentase hasil praktikalitas dari respon guru sebesar 94% dengan kategori **“Sangat Praktis”**, begitu juga dengan hasil praktikalitas dari respon siswa memperoleh hasil persentase sebesar 96% dengan kategori **“Sangat Praktis”**.

Dari hasil persentase kepraktisan yang diperoleh dari respon guru dan siswa di 2 sekolah yang peneliti laksanakan maka diperoleh hasil persentase secara keseluruhan sebesar 95% dengan kategori **“Sangat Praktis”**, sedangkan untuk hasil persentase dari respon siswa secara keseluruhan yaitu sebesar 95,75% dengan kategori **“Sangat Praktis”**. Oleh sebab itu, hasil dari uji praktikalitas yang didapatkan membuktikan bahwa penggunaan LKPD Interaktif berbantuan aplikasi *website wordwall* yang telah peneliti kembangkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses

pembelajaran dan praktis digunakan di lapangan.

Pengembangan LKPD Interaktif Berbantuan Aplikasi *website wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar materi yang dimuat dalam Bab 5 yaitu berperan sebagai warga dunia memberikan hasil pembelajaran yang efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi siswa dengan menggunakan soal tertulis yang menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan pada hasil uji efektivitas dari sekolah uji coba yaitu di SD Negeri 16 Pagambiran memperoleh hasil 35,71% dengan kategori “**Tidak Efektif**” pada soal tertulis pertama dan dilanjutkan dengan perolehan hasil meningkat pada tes kedua atau posttest yang memperoleh hasil persentase uji efektivitas sebesar 85,71% dengan kategori “**Sangat Efektif**”. Sedangkan pada sekolah penelitian di SD Negeri 35 Pagambiran pada soal evaluasi tertulis pertama siswa kelas v mendapatkan hasil persentase sebesar 45,83% dengan kategori “**Tidak Efektif**”. Selanjutnya terjadi

peningkatan pada hasil test kedua yaitu memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori “**Sangat Efektif**”. Ini membuktikan bahwa soal yang telah dimuatkan kedalam evaluasi dapat dipahami oleh siswa dengan baik dilihat dari peningkatan yang terjadi pada hasil belajar.

LKPD Interaktif yang peneliti kembangkan diharapkan dapat digunakan oleh siswa secara luas tidak hanya terbatas pada sekolah tempat penelitian dilaksanakan tetapi juga disekolah lain. Dalam proses pengembangan produk, peneliti menyarankan agar setiap tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan dilaksanakan secara sistematis. Produk yang telah dihasilkan juga perlu disosialisasikan guna memperoleh umpan balik sebagai bahan perbaikan sehingga kualitas produk lebih baik lagi dan terus ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022

- Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Primary*, 11, 1835–1852.
- Bustanul Arifin, & Abdul Mu'id. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Dalam Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128.
<https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>
- Fauzana, U., & Muhammadi. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN 04 Bariang Rao-Rao Kabupaten Solok Selatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 331–342.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i0>
- 3.16370
- Matematika, M. B., Didik, P., Kalicari, S., Yanuardhana Argaruri, S., Sulianto, J., Listyarini, I., Natalia, D., Santi, K., & Rini, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 189–201.
- Maydiantoro, A. (2020). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 159–169.
- Ni Made Sinta Suwastini, Anak Agung Gede Agung, & I Wayan Sujana. (2022). LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal*
-

Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(2), 311–320.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>

Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–77.

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan [Innovative research and development (R&D) in education]. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

Purba, A., & Saragih, A. (2023). The Role of Technology in the Transformation of Indonesian Language Education in the Digital Era. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/619>

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media