

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBANTUAN APLIKASI WORDWALL UNTUK PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Raihan Adelia¹, Kartini², Nur Pangesti Apriliyana^{3*}

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 14-07-2026

Disetujui: 15-08-2026

Kata kunci:

Lembar Kerja;
Pelajaran Ilmu Pengetahuan
Alam;
Pelajaran Ilmu Pengetahuan
Sosial.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk berupa lembar kerja peserta didik untuk pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Pengembangan produk ini dilakukan dengan berbantuan aplikasi *Wordwall*. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan tahapan model yang terdiri atas *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Produk yang dikembangkan akan melalui validasi ahli sebelum dilakukan uji coba. Hasil penelitian diperoleh informasi yaitu validasi ahli media menyatakan layak dengan nilai 95%, kemudian validasi ahli materi menyatakan sangat layak dengan nilai 91,4%. Selanjutnya, perolehan dari respon siswa pada uji coba terbatas menyimpulkan sangat tertarik dengan nilai 85% dan respon siswa pada uji coba lapangan menyimpulkan sangat tertarik dengan nilai 86%. Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa telah mengembangkan lembar kerja peserta didik dengan berbantuan aplikasi *Wordwall* yang layak digunakan untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Lembar Kerja; Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam; Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Abstract: *This study aimed to develop student worksheets for Natural and Social Sciences lessons using the Wordwall application. The development process employed the Research and Development, following the ADDIE model stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The developed product underwent expert validation prior to field testing. The results indicated that the media expert rated the product as "suitable" (95% score), while the subject matter expert rated it as "highly suitable" (91.4% score). Furthermore, student responses from the limited trial showed a high level of interest (85%), as did responses from the field trial (86%). The study demonstrates the successful development of Wordwall-assisted student worksheets that are suitable for use in Natural and Social Sciences lessons at the elementary school level.*

Keywords: *Worksheet; Natural Science Lesson; Social Studies Lesson.*

Alamat Korespondensi:

Nur Pangesti Apriliyana,
Universitas Borneo Tarakan
Jl. Amal Lama Nomor 1, Kecamatan Tarakan Timur, Kota Tarakan, Provinsi Kalimantan Utara, Indonesia
pangesti@borneo.ac.id
+62 831-5358-4950

PENDAHULUAN

Pendidikan, perkembangan teknologi serta informasi memberikan perubahan yang besar untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan. Hal ini tercantum pada Undang-undang No.20 tahun

2003 tentang sistem pendidikan nasional di pasal 1 ayat 1 tertulis pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk meningkatkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Sekolah Dasar

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Berdasarkan undang-undang diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu sarana untuk mengembangkan potensi siswa dalam membentuk karakter yang mencakup aspek kepribadian, spiritualitas, dan emosional yang bermartabat, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, proses pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan siswa yang berkualitas (Lein et al., 2024). Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan kurikulum untuk setiap jenjang pendidikan.

Kurikulum merupakan pedoman pelaksanaan setiap aktivitas pembelajaran dan tidak bisa terpisahkan pada sistem pendidikan (Widyastuti & Airlanda, 2021). Kurikulum merupakan suatu hal yang sangat penting karena kurikulum merupakan suatu perencanaan yang digunakan dalam sebuah pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang dalam mendapatkan sebuah pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya Putri & Setiadi, (2022). Oleh sebab itu, Penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik tetap antusias dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Purnomo, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, guru telah berupaya memberikan tugas kepada siswa melalui berbagai metode. Namun, terkadang media pembelajaran yang digunakan, seperti buku paket, papan tulis, dan Lembar Kerja Siswa, kurang mampu menarik perhatian siswa. Meskipun berbagai pendekatan telah diterapkan, sebagian siswa masih menunjukkan fokus dan keterlibatan yang rendah dalam latihan yang diberikan. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan

waktu yang dimiliki guru dalam memfasilitasi sumber belajar bagi siswa.

Temuan lain menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru lebih sering menggunakan ceramah dan pemberian tugas tanpa dukungan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa cenderung bersikap pasif dan kurang antusias, terutama saat kegiatan latihan atau penguatan materi. Merujuk pada hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih variatif, sekaligus memberikan solusi bagi guru dalam menyajikan soal dan kegiatan yang mampu menarik minat siswa sehingga mereka lebih aktif dan fokus selama pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat diterapkan guru adalah pemanfaatan LKPD sebagai media pembelajaran.

Hasil kajian tersebut di atas menyatakan bahwa dalam membantu pelaksanaan pembelajaran yang baik dan tepat sesuai asesmen pembelajaran maka peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian dan pembembangan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku paket, sehingga siswa kurang fokus dan cenderung menunda pengerjaan latihan. LKPD yang digunakan sebelumnya belum terintegrasi dengan media digital dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Guru juga belum pernah mengembangkan media pembelajaran secara mandiri karena keterbatasan waktu. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga dipilihlah pengembangan LKPD berbantuan *Wordwall* sebagai solusi.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang terdiri dari atas aktivitas yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tersusun secara runtut untuk siswa guna menciptakan pembelajaran yang aktif (Umar et al., 2022). Kehadiran LKPD dapat meningkatkan keaktifan siswa karena memuat berbagai tugas yang mendukung pembelajaran serta menyajikan materi secara ringkas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran memiliki kelebihan karena bersifat praktis serta efektif dalam melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Zikrina, 2024). Namun di samping itu LKPD juga memiliki kekurangan seperti, Perawatan LKPD yang harus tepat, Proses perancangan LKPD membutuhkan waktu, serta membutuhkan biaya percetakan.

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar siswa melalui berbagai template permainan edukatif yang mudah diakses. Namun, *Wordwall* memiliki keterbatasan, seperti fitur *premium* berbayar, ketergantungan pada koneksi internet, dan perlunya kreativitas guru dalam mengembangkan konten agar tidak membingungkan siswa.

Wordwall bisa diubah menjadi *game* edukasi yang menarik dan menghibur, sebab *platform* ini tidak hanya menawarkan beragam template yang memikat, tetapi juga dilengkapi dengan visual dan suara yang membuat peserta tetap antusias dan tidak jenuh saat belajar. (Martiwi dalam Septia dkk 2024). *Wordwall* tidak hanya dapat dijadikan media belajar yang menyenangkan saja, namun dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk menunjang kemampuan literasi numerik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Menurut Winarni, dalam Saputri dkk (2022). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang sudah ada, maupun menghasilkan produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Penelitian ini akan menghasilkan produk baru dengan menggunakan model pengembangan yang menekankan pada modifikasi produk. Modifikasi dilakukan melalui adaptasi isi, perbaikan tampilan, pengintegrasian teknologi, atau penyesuaian metode agar produk tersebut menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Gall dan Borg dalam (Sumarni, 2019) yang menyatakan bahwa produk dalam penelitian pengembangan bisa berupa hasil revisi atau penyempurnaan dari produk yang telah ada, bukan semata-mata produk yang sepenuhnya baru. Dengan demikian, modifikasi produk menjadi tahapan yang esensial dalam penelitian pengembangan karena memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyesuaikan produk yang telah ada dengan tuntutan, tantangan, serta konteks pembelajaran yang berlaku saat ini.

Peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas 5-B di Sekolah Dasar Negeri 029 Tarakan sebagai sasaran pada uji coba produk. Uji coba terbatas dilakukan kepada 4 siswa sedangkan uji coba lapangan dilakukan kepada 23 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi, lembar angket respon siswa, dan jurnal harian penelitian. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai data kondisi penggunaan produk. Lembar wawancara digunakan untuk memperoleh data terkait penggunaan produk berupa kesulitan

ataupun kekurangan bahan dalam produk yang dikembangkan kepada guru. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data dan memberikan bukti kelayakan produk yang dikembangkan. Lembar validasi diberikan kepada ahli media dan materi. Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketertarikan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Teknik analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memaparkan hasil pengembangan LKPD berbantuan *Wordwall* pada materi Harmoni dalam Ekosistem untuk siswa kelas V-B dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Tahap *Design* meliputi perancangan isi LKPD dan aktivitas *Wordwall*. Tahap *Develop* mencakup validasi ahli media dan ahli materi. Tahap *Implement* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Tahap *Evaluate* dilakukan melalui analisis data dan revisi produk.

Analyze

Analisis (*Analyze*) merupakan tahap pertama untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada. Pada tahap analisis ini, data dan informasi akan dikumpulkan sebagai dasar dalam pengembangan produk. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan mendapatkan hasil berupa analisis kinerja, kebutuhan, dan materi pembelajaran sebagai berikut:

Analisis Kinerja

Media LKPD siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan, selain itu siswa lebih senang juga melakukan aktifitas di kelas dibandingkan dengan siswa hanya melihat dari buku teks.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang cocok digunakan oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan hal yang mempengaruhi kefokusannya siswa pada pembelajaran, siswa juga terlihat pasif dalam pembelajaran. Siswa yaitu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan LKPD berbantuan *Wordwall* agar dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mengerjakan soal.

Analisis Materi

Materi yang dibutuhkan oleh siswa adalah materi terkait Harmoni dalam Ekosistem seperti ekosistem, rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

Design

Tahap Desain (*Design*) peneliti merancang struktur dan konsep LKPD yang disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran IPAS pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Materi yang disusun meliputi komponen ekosistem, rantai makanan, jaring-jaring makanan, serta keseimbangan ekosistem. LKPD dirancang dengan komponen yang sistematis, meliputi judul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, ringkasan materi, kegiatan pembelajaran, serta latihan soal yang terintegrasi dengan *Wordwall*.

Desain visual dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dengan memperhatikan kombinasi warna, ilustrasi, dan tata letak agar menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, aktivitas pada *Wordwall* dirancang dalam bentuk permainan interaktif seperti kuis dan mencocokkan pasangan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil desain awal dengan bantuan *Wordwall* diperoleh tampilan pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil desain awal produk

Develop

Tahap pengembangan (*Develop*) dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk nyata, kemudian dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. (Suwastini et al., 2022) bahwa tujuan pengembangan LKPD interaktif ialah membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi ekosistem. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa, tampilan visual, serta integrasi media *Wordwall*.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,4% dengan kategori sangat layak. Hasil ini dapat dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah skor	Skor maksimal
Tampilan	4	5
Fungsi Media	5	5
Kemudahan Penggunaan	5	5
Keterbacaan.	14	15
Interaktivitas	5	5
Kejelasan	5	5
Petunjuk	5	5
Total	38	40
Nilai Persentase Kategori	95%	Sangat Layak

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah skor	Skor maksimal
Kesesuaian Materi	18	20
Penyajian Materi	9	10
Keterampilan	5	5
Kebahasaan	15	15
Motivasi	4	5
Kesesuaian Media	8	10
Desain	5	5
Total	64	70
Nilai Persentase Kategori	91,4% Sangat Layak	

Beberapa saran perbaikan diberikan, seperti penambahan glosarium dan penyempurnaan tampilan materi, kemudian dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk.



Gambar 2. Hasil produk Setelah Revisi

Implement

Tahap implementasi (*Implement*), dilakukan dengan menerapkan produk dalam uji coba kepada siswa melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan kepada 4 siswa dan memperoleh persentase respons sebesar 85% dengan kategori sangat tertarik.

Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa LKPD tersebut menarik untuk digunakan, bermanfaat dalam menambah pengetahuan, mudah digunakan, serta memudahkan dalam mengerjakan latihan soal. Selain itu, siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan *Wordwall*. Pernyataan *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Sekolah Dasar*

negatif terkait rasa bosan memperoleh skor terendah, yang menunjukkan bahwa siswa tidak merasa bosan saat menggunakan LKPD tersebut. Meskipun terdapat satu aspek yang memperoleh skor lebih rendah, yaitu pada kemenarikan gambar, secara keseluruhan hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa LKPD berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa, sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba yang lebih luas.

Setelah dilakukan revisi kecil, uji coba lapangan dilaksanakan kepada 23 siswa kelas 5-B Sekolah Dasar Negeri 029 Tarakan dan memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat tertarik. Hasil implementasi

menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengerjakan latihan. Integrasi permainan *Wordwall* membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa tidak lagi menunda penyelesaian tugas seperti sebelumnya. Siswa menyatakan bahwa LKPD tersebut menarik untuk digunakan, bermanfaat dalam menambah pengetahuan, mudah digunakan, serta memudahkan dalam mengerjakan latihan soal.

Selain itu, siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar ketika menggunakan *Wordwall*. Pernyataan negatif terkait rasa bosan memperoleh skor terendah, yang menunjukkan bahwa siswa tidak merasa bosan saat menggunakan LKPD tersebut. Meskipun terdapat satu aspek yang memperoleh skor lebih rendah, yaitu pada kemenarikan gambar, secara keseluruhan hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa LKPD berbantuan *Wordwall* mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa, sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba yang lebih luas.

Evaluate

Tahap evaluasi (*Evaluate*) yakni melakukan revisi dan penyempurnaan produk dengan cara menemukan informasi berdasarkan hasil validasi ahli dan respons siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbantuan *Wordwall* sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Harmoni dalam Ekosistem. Produk yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan awal terkait rendahnya fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan LKPD berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran aktif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Ringgi Pramesti, (2025) Analisis menunjukkan bahwa media *Wordwall* meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar

dalam belajar. Pemanfaatan materi pembelajaran *Wordwall* sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif. Secara teoritis, media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

(Malasari & Sahari, 2025) 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. Namun berbanding terbalik pada hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa meskipun LKPD berbantuan *Wordwall* dinyatakan sangat layak dan mendapat respon positif dari siswa, nilai rata-rata hasil belajar hanya mencapai 62% sehingga belum menunjukkan peningkatan yang optimal. Perbedaan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kemampuan awal siswa, tingkat pemahaman siswa, waktu penggunaan media, serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

PENUTUP

Berdasarkan keseluruhan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan melalui model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbantuan *Wordwall* pada materi Harmoni dalam Ekosistem telah memenuhi kriteria kelayakan dan kemenarikan sebagai media pembelajaran di kelas V-B SDN 029 Tarakan. Validasi ahli media LKPD di peroleh presentase sebesar 95% sehingga dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran yang bersifat interaktif karna sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini

dapat diperkuat dari penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Septia dkk dalam Ratnasari et al., (2025) yang menunjukkan bahwa LKPD Berbasis *game Wordwall* praktis untuk diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori layak hingga sangat layak.

Validasi ahli materi LKPD diperoleh presentase sebesar 91,4% karena LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Selain itu materi yang digunakan mudah dipahami dan jelas. Pemanfaatan gambar-gambar yang menarik dan relevan dengan materi menjadikan bahan ajar tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas 5 sekolah dasar.

Tanggapan siswa sangat diperlukan dalam mengukur kemenarikan LKPD berbantuan *Wordwall*. Karena produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba terbatas maupun uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan LKPD berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Tingkat ketertarikan siswa terlihat dari angket respons, dengan persentase 85% pada uji coba terbatas dan 86% pada uji coba lapangan, yang termasuk dalam kategori sangat menarik.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan fokus siswa selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi LKPD dengan media interaktif *Wordwall* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton (Rahmawati, 2024). Selain itu, penggunaan media berbasis permainan edukatif terbukti membantu meningkatkan fokus, keterlibatan, serta motivasi siswa dalam mengerjakan latihan.

Diharapkan pada penelitian berikutnya yakni pengembangan LKPD berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif solusi inovatif dalam mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sekaligus menjawab tantangan kebutuhan media pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam Kurikulum Merdeka.

REFERENSI

- Lein, M. O., Kartini, K., & Barumbun, M. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Eksperimen dalam Pembelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya di Kelas IV Sekolah Dasar. *Borneo Journal of Biology Education (BJBE)*, 6(2), 111–117.
- Malasari, R. N., & Sahari, S. (2025). Kefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) terhadap Prestasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Panca Indra Manusia Kelas IV SDN MRICAN 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 950–959. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28327?utm_source=chatgpt.com
- Purnomo, P. (2023). Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru dalam Pembelajaran Digital Berbasis Daring. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 214–222. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.93>
- Putri. A.K & Setiadi. H.W. (2021). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*. 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.107>
- Rahmawati, C. (2024). Pengembangan e-LKPD Menggunakan Web *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Dalam Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Perwira III. 5(5), 1709–1720. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i5>
- Ratnasari, Y., Suastika, I. K., & Sesanti, N. R. (2025). *Pengembangan E-LKPD berbasis game edukasi wordwall pada materi luas bangun datar Siswa kelas V SD*. 14(April),

- 78–89.
<https://doi.org/10.33373/pyth.v14i1.7471>
- Ringgi Pramesti, D. (2025). *Implementasi Media Wordwall untuk Meningkatkan minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III Sekolah Dasar*. 7, 48–58.
<https://ojs.uho.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/79>
- Saputri, L., Destiniar, D., & Murjainah, M. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal dengan Pendekatan PMRI untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2949–2961.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1664>
- Septia, T., Jannah, M., & Wahyu, R. (2024). Pengembangan Lkpd Berbasis Game Word Wall Materi. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)*, 4(1), 27–36.
<https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JTHOMS>
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). In *Riset & Pengembangan*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Suwastini, N. M. S., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). *LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar*. 6(2), 311–320.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48304>
- Umar, Hasratuddin, & Surya, E. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Model Think Aloud Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri 067248 Medan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03)(3), 3402–3416.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1884>
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Zikrina, S. (2024). *Pengembangan E-LKPD Berbantuan Wordwall Pada Subtema Manusia dan Benda di lingkungannya*. Universitas Pakuan Bogor.
- Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Sekolah Dasar*