Educator Vol 7 (1) (2026)

Educator: Directory of Elementary Education Journal
email: jurnal.educator@iaingorontalo.ac.id

https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/edu/index

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS WORDWALL PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU UNTUK SISWA KELAS V SDN 4 LIMBOTO

Nurmala Djailolo[1*], Karmila Iskandar[2]
[1,2] Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Sultan Amai, Gorontalo, Indonesia.

Received: 16 Januari 2026
Revised: 27 Juni 2026
Accepted: 30 Juni 2026
Published: 30 Juni 2026

Corresponding Author: Nurmala Djailolo
Author Name*: Karmila Iskandar
Email*: khalildjailolo@gmail.com, karmila.iskandar@iaingorontalo.ac.id

DOI: 10.58176/edu.v7i1.3457

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)

Phone*: +6285231538471

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V SDN 4 Limboto serta mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan model ADDIE yang dibatasi pada empat tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Subjek uji coba terbatas adalah 25 siswa kelas V SDN 4 Limboto. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, lembar validasi ahli, dan angket respons guru serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,5% dari ahli materi, 97,5% dari ahli media, 93,18% dari respons guru, dan 92,71% dari respons siswa. Rata-rata kelayakan produk sebesar 95,2% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, E-LKPD berbasis *Wordwall* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku di kelas V SD.
Kata Kunci: E-LKPD, Wordwall, Keberagaman Budaya, Indonesia

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting pada jenjang sekolah dasar karena berperan dalam membentuk peserta didik agar memiliki karakter, sikap kebangsaan, dan kemampuan menghargai keberagaman. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam kurikulum pendidikan Indonesia adalah membentuk warga negara yang memiliki integritas, berjiwa nasionalis, serta mencintai tanah air (Musthofa & Anggraeni, 2022). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam sikap menghargai perbedaan budaya, suku, bahasa, adat istiadat, dan tradisi yang ada di Indonesia.

Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar adalah Keberagaman Budaya Indonesiaku. Materi ini perlu dipelajari oleh peserta didik sebagai sarana pengenalan terhadap kekayaan budaya bangsa sekaligus sebagai upaya menumbuhkan sikap saling menghormati dan melestarikan budaya Indonesia. Indonesia memiliki beragam budaya, seperti rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, bahasa daerah, dan lagu daerah. Keberagaman tersebut perlu diperkenalkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar agar mereka memiliki pemahaman bahwa perbedaan merupakan kekayaan bangsa yang harus dijaga. Oleh karena itu, pembelajaran materi keberagaman budaya perlu disajikan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan secara visual, konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik atau E-LKPD. E-LKPD merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan menyelesaikan masalah. E-LKPD juga berperan sebagai panduan kerja bagi peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik, seperti melalui komputer, laptop, *smartphone*, dan perangkat digital lainnya (Puspita & Dewi, 2021). Selain itu, tujuan utama penggunaan E-LKPD adalah membantu guru dalam menyampaikan dan memahamkan materi kepada peserta didik (Prastika & Masniladevi, 2021). Sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, E-LKPD dapat dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi digital yang bersifat interaktif. Media digital dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. LKPD interaktif berbasis permainan digital dan kuis juga dapat digunakan karena mampu menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan terukur (Hikmah et al., 2024). Temuan penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan *Wordwall* di sekolah dasar dapat menghasilkan media yang valid, layak, dan mampu mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik, khususnya ketika disertai aktivitas interaktif berbasis kuis dan permainan edukatif (Septarini et al., 2024).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan E-LKPD adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aplikasi ini menyediakan berbagai bentuk aktivitas, seperti kuis, benar atau salah, memilih kata, teka-teki, labirin, dan permainan edukatif lainnya (Faatin & Rusnilawati, 2022). Penggunaan *Wordwall* juga dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan menjawab kuis, berdiskusi, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran (Purnamasari et al., 2022). Selain itu, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran dikemas secara lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik (Hartati et al., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Agusti & Aslam, 2022). Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal di kelas V SDN 4 Limboto, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode pembelajaran konvensional. Guru masih mengalami kendala dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik atau 32% tampak tidak bosan ketika mengerjakan LKPD, sedangkan 17 peserta didik atau 68% menunjukkan tanda-tanda kebosanan saat mengerjakan LKPD. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD cetak belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. E-LKPD berbasis *Wordwall* dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional. Melalui E-LKPD berbasis *Wordwall*, peserta didik dapat belajar melalui aktivitas kuis dan permainan edukatif yang dikemas secara digital. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Budaya Indonesiaku. Selain itu, E-LKPD berbasis *Wordwall* juga dapat membantu guru menyediakan latihan pembelajaran yang lebih variatif dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa E-LKPD dan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Namun, pengembangan E-

LKPD berbasis *Wordwall* yang secara khusus dirancang untuk materi Keberagaman Budaya Indonesiaku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD masih perlu dilakukan, terutama berdasarkan kebutuhan pembelajaran di SDN 4 Limboto. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* serta pengujian kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, respons guru, dan respons peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V SDN 4 Limboto serta mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V SDN 4 Limboto. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-LKPD serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, respons guru, dan respons peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi sampai pada empat tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation*. Tahap *evaluation* tidak dilaksanakan secara terpisah karena penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk dan uji kelayakan awal, bukan pada pengujian efektivitas produk secara luas. Selain itu, keterbatasan waktu, biaya, dan cakupan uji coba yang masih terbatas menjadi pertimbangan peneliti untuk tidak melanjutkan sampai tahap *evaluation* secara menyeluruh. Meskipun demikian, evaluasi formatif tetap dilakukan melalui masukan ahli materi, ahli media, respons guru, dan respons peserta didik sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk.

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Limboto, Kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo. Subjek uji coba adalah 25 siswa kelas V SDN 4 Limboto tahun ajaran 2024/2025. Selain peserta didik, penelitian ini juga melibatkan satu guru kelas V, satu ahli materi, dan satu ahli media. Ahli materi menilai kesesuaian isi E-LKPD dengan materi, kompetensi, tujuan pembelajaran, bahasa, dan soal. Ahli media menilai aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kelayakan teknis media. Prosedur pengembangan dilakukan melalui empat tahap. Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, permasalahan pembelajaran, dan penggunaan media di kelas. Tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur E-LKPD, materi, tujuan pembelajaran, bentuk soal, petunjuk penggunaan, tampilan visual, dan aktivitas pembelajaran. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk E-LKPD berbasis *Wordwall*, kemudian memvalidasikannya kepada ahli materi dan ahli media. Produk direvisi berdasarkan saran validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas V, kemudian guru dan peserta didik mengisi angket respons terhadap produk yang digunakan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, lembar validasi, dan angket respons. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data kebutuhan awal pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media. Angket respons digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap E-LKPD berbasis *Wordwall*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif berupa skor validasi dan angket respons dianalisis menggunakan persentase kelayakan. Data kualitatif berupa saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$Persentase\ kelayakan = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan yang disajikan pada Tabel 1 berikut. E-LKPD berbasis *Wordwall* dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori layak.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Presentasi Penilaian	Kategori

81-100 %	Sangat Lyak
60-81 %	Layak
41-61 %	Cukup Layak
21-40 %	Kurang Layak
0-20 %	Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V SDN 4 Limboto. Pengembangan produk dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Branch, 2009). Namun, penelitian ini dibatasi sampai tahap *implementation* karena penelitian difokuskan pada pengembangan produk dan uji kelayakan awal, bukan pada pengujian efektivitas produk secara luas. Selain itu, keterbatasan waktu, biaya, dan cakupan uji coba yang masih terbatas menjadi pertimbangan peneliti untuk tidak melanjutkan sampai tahap *evaluation* secara menyeluruh. Pembatasan tahapan pengembangan dalam penelitian R&D dapat dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian dan kebutuhan pengembangan produk, selama prosedur yang digunakan dijelaskan secara sistematis (Syahid et al., 2024). Meskipun demikian, evaluasi formatif tetap dilakukan melalui masukan ahli materi, ahli media, respons guru, dan respons peserta didik sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk.

Analisis (Analysis)

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di kelas V SDN 4 Limboto. Tahap analisis merupakan bagian penting dalam model ADDIE karena menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta permasalahan pembelajaran yang perlu diatasi melalui pengembangan produk (Sultan & Kasim, 2024). Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode pembelajaran konvensional. Guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan pemahaman dalam menggunakan dan mengembangkan bahan ajar digital. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan membuat sebagian peserta didik kurang tertarik ketika mengerjakan LKPD cetak. Dari 25 peserta didik, sebanyak 8 peserta didik atau 32% tampak tidak bosan ketika mengerjakan LKPD, sedangkan 17 peserta didik atau 68% menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Temuan ini memperlihatkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa guru dan siswa membutuhkan bahan ajar elektronik interaktif karena bahan ajar konvensional sering kali belum mampu mendukung keterlibatan belajar secara optimal (Subekti & Prahmana, 2021).

Kebutuhan pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas V. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kebutuhan dan permasalahan pembelajaran di kelas (Putri & Murhayati, 2025). Guru membutuhkan bahan ajar yang lebih kreatif, inovatif, dan berbasis digital agar pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berpusat pada buku cetak. Kondisi ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa analisis kebutuhan diperlukan untuk mengidentifikasi hambatan yang dialami peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara optimal (Annisa Fitri Nasution & Di, 2021). Dengan demikian, pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan nyata di kelas, yaitu perlunya media pembelajaran digital yang dapat membantu guru menyajikan latihan secara lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih aktif.

E-LKPD dipilih karena dapat berfungsi sebagai panduan kerja elektronik bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, dan *smartphone* (Puspita & Dewi, 2021). E-LKPD juga membantu guru dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah memahami isi pembelajaran (Prastika & Masniladevi, 2021). Dalam konteks pembelajaran digital, LKPD interaktif berbasis permainan dan kuis relevan digunakan karena mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik dan terukur (Hikmah et al., 2024). Bahan ajar elektronik interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena materi dan aktivitas belajar disajikan secara lebih dinamis (Subekti & Prahmana, 2021). Oleh karena itu, E-LKPD berbasis

Wordwall dipandang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 4 Limboto.

Desain (*Design*)

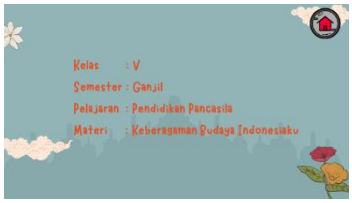
Pada tahap *design*, peneliti merancang struktur E-LKPD yang memuat sampul, identitas pembelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, latihan soal, dan aktivitas kuis berbasis *Wordwall*. Desain E-LKPD disusun dengan memperhatikan unsur-unsur LKPD, yaitu judul, petunjuk, kompetensi dasar, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, serta penilaian (Asmaranti & Pratama, 2013). Materi yang digunakan adalah Keberagaman Budaya Indonesiaku. Produk dirancang agar peserta didik dapat mempelajari materi melalui kegiatan kuis dan permainan edukatif yang tersedia dalam *Wordwall*. Desain tampilan juga dibuat menggunakan bantuan aplikasi Canva karena aplikasi ini menyediakan berbagai fitur desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat tampilan media pembelajaran menjadi lebih menarik (Supradaka, 2022). Penggunaan elemen visual seperti warna, gambar, dan huruf yang mudah dibaca menjadi perhatian penting karena peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.

Penggunaan *Wordwall* dalam desain E-LKPD bertujuan untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih bervariasi. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas, seperti kuis, benar-salah, memilih kata, teka-teki, dan labirin (Faatin & Rusnilawati, 2022). Media ini juga dapat melibatkan peserta didik dalam menjawab kuis, berdiskusi, dan mengikuti aktivitas pembelajaran secara aktif (Purnamasari et al., 2022). *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus alat penilaian dalam proses pembelajaran (Olisna et al., 2022). Selain itu, E-LKPD berbantuan *Wordwall* dapat dikembangkan melalui proses validasi ahli dan uji coba pengguna sehingga menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar (Septarini et al., 2024). Dengan demikian, desain E-LKPD berbasis *Wordwall* dalam penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran siswa sekolah dasar.

Pengembangan E-LKPD menggunakan Wordwall ini dirancang dengan tampilan yang menarik melalui bentuk permainan membuka kotak yang berisi soal-soal terkait materi. Tampilan tersebut dilengkapi dengan gambar dan tambahan musik yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. E-LKPD dirancang menggunakan aplikasi Canva yang menyediakan berbagai pilihan template sehingga tampilan E-LKPD menjadi lebih menarik. Canva merupakan program desain daring yang menyediakan berbagai alat penyuntingan untuk membuat desain grafis, seperti poster, flyer, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan berbagai desain lainnya. Selain itu, Canva juga menyediakan fitur penyuntingan foto, seperti *photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon,* dan *design grids* (Supradaka, 2022). Warna yang digunakan dalam desain E-LKPD adalah biru pastel untuk memberikan kesan estetis. Peneliti juga menentukan komponen pendukung media, seperti gambar yang sesuai, referensi desain, referensi soal, dan unsur pendukung lainnya. Font yang digunakan dalam E-LKPD adalah Caveat dan Bree Serif. Kedua jenis huruf tersebut termasuk tipe sans serif yang memiliki bentuk sederhana sehingga mudah dibaca oleh peserta didik. Setelah memiliki akun, peneliti mulai mendesain E-LKPD yang terdiri atas beberapa komponen sebagaimana ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Desain E-LKPD

Gambar	Keterangan
Sampul atau Cover 	Halaman awal merupakan tampilan awal yang muncul ketika ELKPD dibuka dan dioperasikan. Pada slide pertama berisi tentang tulisan lembar kerja peserta didik elektronik dan materi yang digunakan yaitu meteri tentang keberagaman budaya Sulawesi.

Informasi Subjek 	Keterangan kelas, semester, dan pembelajaran yang digunakan Pada slide kedua terdapat teks yang berisi tentang kelas, semester, tema, subtema dan pembelajaran yang digunakan dalam E-LKPD.
Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran 	Pada slide ketiga terdapat teks yang berisi kompetensi dasar dan Tujuan Pembelajaran yang digunakan.
Petunjuk Penggunaan 	Pada slide kelima terdapat petunjuk aturan yang harus diikuti dan dipahami pada E-LKPD berbasis wordwall.
Kuis 	Bentuk soal kuis yaitu pilihan ganda, drop-down, esai, dan susun ulang yang mana setiap soal yang diberikan memiliki tingkat kesulitanya. Kemudian setelah semua tampilan awal sampai akhir sudah tersunsun, E-LKPD berbasis wordwall bisa di save dan dipublikasikan kepada peserta didik sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

Pengembangan (*Development)*

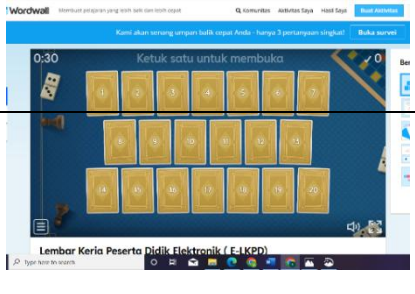
Pada tahap *development*, rancangan E-LKPD dikembangkan menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi merupakan proses penting dalam pengembangan produk pendidikan karena bertujuan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan dan kriteria kelayakan yang ditetapkan (Delma et al, 2023). Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan kelayakan teknis. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Presentase	Katergori
39	40	97,5 %	Sangat Layak

Hasil validasi ahli media memperoleh skor 39 dari skor maksimal 40 dengan persentase 97,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Validator ahli media memberikan saran agar tampilan dan warna latar belakang diperbaiki agar lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Saran tersebut digunakan sebagai dasar revisi produk sehingga tampilan E-LKPD menjadi lebih baik dan nyaman digunakan.

Tabel 4. Revisi Produk

Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
	

Desain template perlu diperbaiki dengan menggunakan warna latar belakang yang lebih menarik dan sesuai.	Template telah diperbaiki dengan menggunakan warna latar belakang yang lebih menarik dan sesuai.

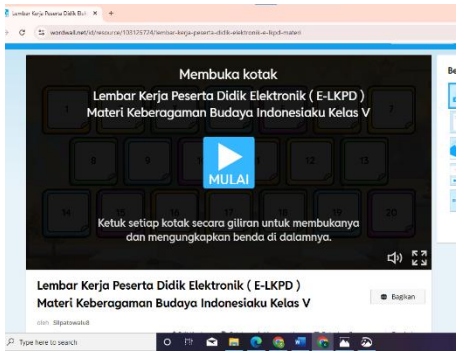
Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi E-LKPD dengan materi, kompetensi, tujuan pembelajaran, bahasa, dan soal.

Table 5. Validasi Ahli Materi

Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Presentase	Katergori
39	40	97,5 %	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 39 dari skor maksimal 40 dengan persentase 97,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Validator ahli materi memberikan masukan agar judul dan isi materi disesuaikan dengan cakupan pembelajaran. Setelah dilakukan revisi, isi E-LKPD dinilai lebih sesuai dengan materi Keberagaman Budaya Indonesiaku. Hasil ini menunjukkan bahwa materi, soal, dan aktivitas dalam E-LKPD telah relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kesesuaian antara isi, tujuan pembelajaran, dan aktivitas belajar menjadi aspek penting karena LKPD bukan hanya kumpulan soal, tetapi juga panduan kegiatan belajar yang membantu peserta didik memahami materi secara bertahap (Asmaranti & Pratama, 2013). Oleh karena itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari sisi substansi pembelajaran.

Table 6. Revisi Produk

Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
	
Judul perlu diperbaiki agar sesuai dengan materi.	Judul telah diperbaiki dan disesuaikan dengan materi.

Implementasi (Implementation)

Pada tahap *implementation*, E-LKPD berbasis *Wordwall* diuji coba secara terbatas kepada 25 peserta didik kelas V SDN 4 Limboto. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Setelah menggunakan E-LKPD, peserta didik dan guru mengisi angket respons. Hasil rekapitulasi angket respons peserta didik disajikan pada Tabel 7 dan Tabel 8 berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Respon Siswa

Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Presentase	Katergori
322	336	92,71 %	Sangat Layak

Tabel 8. Hasil Analisis Respon Guru

Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Presentase	Katergori
41	44	93,18 %	Sangat Layak

Hasil respons peserta didik memperoleh skor 322 dari skor maksimal 336 dengan persentase 92,71% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan E-LKPD berbasis *Wordwall*. Peserta didik tampak lebih tertarik karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis dan permainan edukatif. Temuan ini sejalan penelitian yang menjelaskan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, partisipasi aktif, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran dikemas lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik (Hartati et al., 2024).

Respons guru terhadap E-LKPD berbasis *Wordwall* memperoleh skor 41 dari skor maksimal 44 dengan persentase 93,18% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa guru menilai produk yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk ini dapat membantu guru menyediakan latihan yang lebih variatif dibandingkan penggunaan soal di buku cetak atau papan tulis. Penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran sekolah dasar dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa (Agusti & Aslam, 2022). Selain itu, E-LKPD berbasis *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Anggraini & Hartanto, 2025). Dengan demikian, respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* diterima dengan baik sebagai media pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi dan respons pengguna menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* memperoleh kategori sangat layak. Rekapitulasi hasil kelayakan produk disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Indikator Kelayakan

No	Indikator	Persentase Kelayakan (%)	Keterangan
1	Ahli Media	97,5%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	97,5%	Sangat Layak
3	Angket Respon Siswa	92,71%	Sangat Layak
4	Angket Respon Guru	93,18 %	Sangat Layak
	Rata-rata	**95,2%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi tersebut, rata-rata persentase kelayakan E-LKPD berbasis *Wordwall* adalah 95,22% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase ini diperoleh dari rata-rata validasi ahli media sebesar 97,5%, validasi ahli materi sebesar 97,5%, respons peserta didik sebesar 92,71%, dan respons guru sebesar 93,18%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku di kelas V SDN 4 Limboto. Hasil ini sejalan dengan (Septarini et al., 2024) yang menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan *Wordwall* dapat memperoleh kategori layak berdasarkan validasi ahli dan respons pengguna. Selain itu, (Siregar & Harida, 2025) menyatakan bahwa game edukasi *Wordwall* berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui unsur interaktif dan kompetitif yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Kelayakan E-LKPD berbasis *Wordwall* dalam penelitian ini juga dapat dilihat dari kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Materi Keberagaman Budaya Indonesiaku membutuhkan media yang mampu menampilkan konsep keberagaman secara menarik, visual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pendidikan Pancasila sendiri memiliki peran penting dalam membentuk warga negara yang memiliki integritas, nasionalisme, dan cinta tanah air (Musthofa & Anggraeni, 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif penting agar peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami makna keberagaman budaya sebagai bagian dari kehidupan berbangsa. Melalui *Wordwall*, materi dapat dikemas dalam bentuk latihan interaktif sehingga peserta didik tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat dalam aktivitas menjawab soal dan menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Meskipun memperoleh kategori sangat layak, hasil penelitian ini perlu dipahami secara proporsional. Penelitian ini hanya sampai pada uji kelayakan awal melalui validasi ahli dan respons pengguna. Oleh karena itu, istilah yang tepat digunakan adalah “layak” atau “sangat layak”, bukan “efektif” atau “berdampak signifikan”. Untuk menyatakan efektivitas terhadap hasil belajar, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen, uji *pretest-posttest*, atau perbandingan dengan kelas kontrol. Data efektivitas bahan ajar elektronik sebaiknya diperoleh melalui instrumen *pretest* dan *posttest*, sedangkan

data kelayakan diperoleh melalui validasi ahli dan respons pengguna (Subekti & Prahmana, 2021). Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk menguji efektivitas E-LKPD berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar, motivasi, atau pemahaman peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengembangan, validasi, dan uji coba terbatas, E-LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 4 Limboto. Produk ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang membantu guru menyediakan latihan lebih variatif dan membantu peserta didik belajar melalui aktivitas yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, E-LKPD berbasis *Wordwall* pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku untuk siswa kelas V SDN 4 Limboto dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kelayakan tersebut ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 97,5%, validasi ahli materi sebesar 97,5%, respons peserta didik sebesar 92,71%, dan respons guru sebesar 93,18%. Rata-rata persentase kelayakan produk adalah 95,22% dengan kategori sangat layak. E-LKPD berbasis *Wordwall* yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk ini juga dapat membantu guru menyediakan latihan pembelajaran yang lebih variatif pada materi Keberagaman Budaya Indonesiaku. Namun, penelitian ini masih terbatas pada uji kelayakan melalui validasi ahli dan respons pengguna, sehingga belum dapat menyimpulkan efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas E-LKPD berbasis *Wordwall* melalui desain eksperimen, uji *pretest-posttest*, atau perbandingan dengan kelas kontrol.

Referensi

Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053

Anggraini, N. C., & Hartanto, S. (2025). Pengaruh E-LKPD berbasis Wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *4*(3), 373–378.

Annisa Fitri Nasution, P., & Di, B. K. (2021). *Annisa Fitri Nasution, [volume 8 nomor 2, oktober] (2021) analisis asessmen kebutuhan siswa dalam penyusunan program bk di sekolah*. *8*.

Asmaranti, W., & Pratama, G. S. (2013). *DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PENDIDIKAN*. 639–646.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Delma et al, R. (2023). *Vol 3 No . 2 Tahun 2023 Hal 133 – 151 Lembar Validasi : Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan*. *3*(2), 133–151.

Faatin, N. A., & Rusnilawati, Nf. (2022). Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas Vi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *10*(2), 221. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p221--238

Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(4). https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206

Hikmah, N., Anjaswuri, F., Seful Zen, D., Destiana, D., Wijaya, A., Gani, R. A., Deas Maharani, N., & Mulyawati, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan E-LKPD Berbasis Wizer.Me Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Di SDN Dewi Sartika 2 Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, *5*(1), 453–459. https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2522

Musthofa, A., & Anggraeni, D. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 2723–

2328.
Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). *Jurnal basicedu*. *6*(3), 4133–4143.
Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 2601–2614.
Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., & ... (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian …*, (November).
Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(1), 86–96. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456
Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). *Metode Pengumpulan Data Kualitatif*. *9*, 13074–13086.
Septarini, T. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). Pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall materi perubahan wujud benda meningkatkan literasi sains siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(3). https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9469
Siregar, K. C. N., & Harida, E. S. (2025). Efektivitas game edukasi Wordwall pada motivasi belajar siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4). https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37980
Subekti, M. A. S., & Prahmana, R. C. I. (2021). Developing interactive electronic student worksheets through discovery learning and critical thinking skills during pandemic era. *Mathematics Teaching Research Journal*, *13*(2), 137–176.
Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. *8*.
Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, *6*(74), 62–68.
Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). *Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*.