



## Pengembangan Lkpd Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri Learning* Pada Pembelajaran Ipas Kelas V Sekolah Dasar

Aqias Tri Imanda ✉, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

M Soepriyadi Djoko Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ [aqias\\_2102101208@mhs.unipma.ac.id](mailto:aqias_2102101208@mhs.unipma.ac.id)

---

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKPD digital berbasis kuis *Wordwall* yang berorientasi pada model pembelajaran *inkuiri learning* dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 02 Pandean. Dengan menggunakan metode penelitian R&D yang menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Dari penelitian menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis kuis *Wordwall* dapat membarikan peningkatan minat motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Validasi produk menunjukkan bahwa LKPD digital ini layak digunakan, dengan persentase validasi ahli materi mencapai 93%, ahli media 81%, dan ahli bahasa 77%. Rata-rata total validasi mencapai 83,6%, yang menunjukkan bahwa LKPD ini memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Penelitian ini berkontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan kurikulum.

**Kata kunci:** LKPD Digital, Kuis *Wordwall*, *Inkuiri Learning*, IPAS

---



## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia (SDM) dan kemajuan suatu negara sangat dipengaruhi oleh proses belajar mengajar. Proses ini memungkinkan terciptanya ide-ide inovatif yang berkembang seiring waktu. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pengembangan kurikulum menjadi sangat vital. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu cara yang sadar serta siap untuk menciptakan proses pembelajaran dan lingkungan di mana siswa berpartisipasi secara aktif untuk menumbuhkan potensi diri mereka, termasuk konsep keagamaan, kemandirian, pengenalan diri, moralitas, serta kemampuan yang dapat diaplikasikan untuk kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karenanya, dalam suatu proses belajar serta mengajar perlu tercipta pengetahuan dan keterampilan untuk berpikir kritis guna menumbuhkan kualitas dalam pembelajaran (Jainiyah et al., 2023).

Di Indonesia, proses pembelajaran didukung oleh berbagai perangkat seperti modul, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, dan soal evaluasi. Komponen-komponen tersebut saling berhubungan dan bersama-sama mendukung tujuan pembelajaran (Rahmawati & Wulandari, 2020). LKPD merupakan dokumen kerja siswa yang berisi petunjuk pembelajaran sesuai dengan target KD. LKPD sebagai bahan ajar cetak memuat kegiatan yang memandu siswa untuk berpartisipasi yang aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Alat ini mudah digunakan dan memfasilitasi interaksi antara guru serta siswa, membuat pengalaman belajar yang menarik (Pangastuti & Riyad, 2021).

Tantangan saat ini adalah banyak guru yang masih menggunakan LKPD berbasis kertas dan metode tradisional, yang menyebabkan kurangnya minat dan keinginan siswa untuk belajar. Pada sekolah dasar, keterbatasan buku pelajaran yang dapat dibawa pulang mempengaruhi minat belajar siswa (Alda et al., 2021). Sebagai solusi, pengembangan LKPD digital menjadi sangat penting. LKPD digital menggabungkan teknologi dan ilmu pengetahuan, memungkinkan siswa mengakses materi dan latihan melalui smartphone atau perangkat digital lain dimana saja dan kapan saja, dapat membuat proses pembelajaran meningkat menjadi lebih menarik dan interaktif (Safitri, 2022).

Aplikasi Wordwall sebagai platform berbasis web menawarkan berbagai template kuis dan permainan edukatif yang interaktif dan atraktif, yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa dalam belajar (Widianti & Sari, 2022). Wordwall memudahkan siswa mengerjakan tugas secara online dan memberikan feedback real-time sehingga proses evaluasi lebih efisien pula.

Dalam pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS, penerapan media pembelajaran yang bervariasi sangat ditekankan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa (Sulistiyowati et al., 2020). Model pembelajaran Inquiry Learning yang mengutamakan aktivitas tanya jawab dan pencarian materi secara mandiri oleh siswa, sangat relevan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis matematis dan kreatif (Prasetyo & Rosy, 2020).

Penelitian terdahulu membuktikan efektifitas LKPD berbasis game edukasi Maze Chase Wordwall dalam meningkatkan semangat serta keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV pada materi IPA sumber energi alternatif (Widianti & Sari, 2022). Selain itu, E-LKPD berbantuan Wordwall juga terbukti valid dan praktis digunakan untuk meningkatkan literasi sains dan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Septarini et al., 2024).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran di sekolah seringkali masih bersifat pasif dengan metode tradisional yang kurang interaktif. Kurangnya penggunaan media pembelajaran digital, termasuk LKPD digital, menyebabkan motivasi belajar siswa menurun (hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pandean 02 Kota Madiun). Guru masih menggunakan LKPD

berbasis kertas yang kurang efisien dan kurang memicu kemampuan siswa agar dapat berpikir secara kritis.

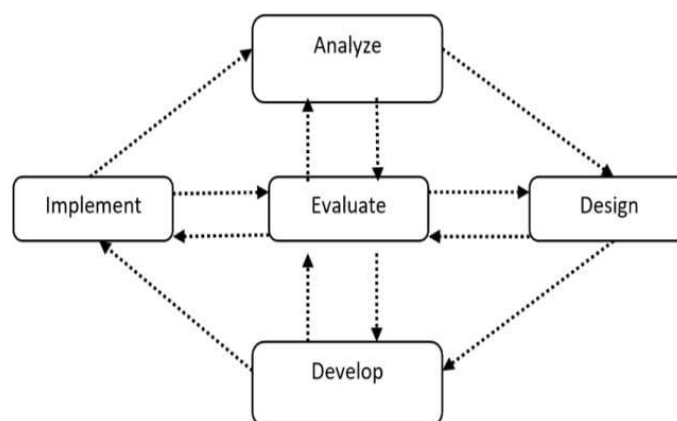
Sebab itu , pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall dengan pendekatan Inquiry Learning diharapkan dapat menjadikan solusi yang efektif untuk mengembangkan keaktifan serta kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Produk digital ini menawarkan akses fleksibel, interaktivitas tinggi, serta alat pembelajaran yang lebih menarik serta relevan dengan kemajuan teknologi saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengembangan LKPD Digital Berbasis Kuis Wordwall Berbantuan Model Inkuiri Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar” sebagai upaya untuk menyongkon proses pembelajaran digital yang inovatif dan efektif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan fokus pada pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall yang berorientasi pada model pembelajaran inkuiri learning. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV di SDN 02 Pandean Kota Madiun, Jawa Timur, dengan total populasi sebanyak 23 siswa, yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

Prosedur penelitian mengikuti model ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



**GAMBAR 1.** Tahapan model ADDIE

(Fayrus & Slamet, 2022)

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kompetensi yang perlu dikuasai siswa, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan diajarkan. Tahap perancangan melibatkan penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, serta penyusunan soal atau aktivitas interaktif. Dalam tahap pengembangan, LKPD digital dirancang dan diuji coba oleh ahli materi, media, bahasa, sedangkan tahap implementasi melibatkan penerapan LKPD selama kegiatan belajar mengajar dikelas. Penelitian ini memanfaatkan alat pengumpulan data meliputi lembar validasi produk, angket respon peserta didik, angket respon pendidik, dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall yang berorientasi pada model pembelajaran inkuiri learning. Data yang dikumpulkan terdiri dari lembar validasi produk, angket respon pengguna, serta hasil pretest dan posttest siswa. Hasil validasi produk diperoleh dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang dihitung menggunakan skala Likert. Persentase kelayakan dihitung dengan rumus yang mengacu pada total nilai yang didapat dibandingkan dengan nilai maksimal. Analisis kuantitatif dilakukan terhadap angket respon pengguna, di mana rata-rata skor dihitung untuk menilai tingkat kepuasan siswa dan guru terhadap LKPD digital. Hasil pretest dan posttest siswa juga dievaluasi untuk mengetahui apakah hasil belajar meningkat, dengan N-Gain dihitung untuk menentukan efektivitas pembelajaran. Pada analisis kualitatif dilakukan terhadap komentar dan saran dari validator selama proses validasi, yang membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan LKPD digital serta area yang perlu diperbaiki. Tanggapan siswa dan guru yang diambil dari angket juga dianalisis untuk memberikan wawasan tentang pengalaman pengguna dan efektivitas LKPD dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar.

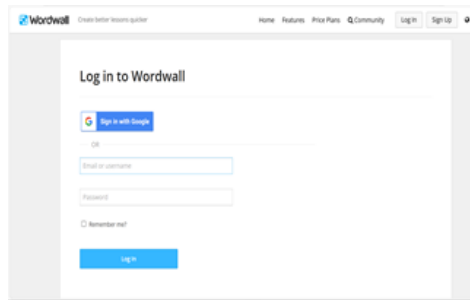
## HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan media website ini dilakukan melalui metode R&D dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini paparan tahapan penelitian dan pengembangan LKPD.

**Tahapan analisis** dalam pengembangan LKPD digital berbantuan model Inquiry Learning pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 02 Pandean adalah analisis, yang melibatkan evaluasi terhadap siswa, situasi pembelajaran, dan kurikulum yang berlaku. Melalui wawancara dengan guru, ditemukan bahwa selama ini dalam menerapkan metode atau model pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, dengan dominasi metode ceramah dan pemanfaatan buku cetak sebagai sumber ajar utama. Guru juga tidak pernah untuk membuat LKPD secara mandiri dan masih menggunakan LKPD berbasis kertas, sehingga menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengerjakan soal. Analisis kebutuhan guru, kurikulum, dan peserta didik menunjukkan perlunya pengembangan LKPD yang berbasis teknologi dan interaktif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

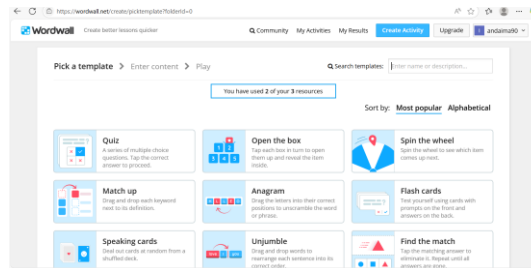
**Tahap desain** adalah langkah awal penting dalam pengembangan LKPD digital, yang mencakup komponen utama seperti identitas, petunjuk dalam belajar, CP, ATP, materi, latihan soal, dan soal evaluasi, termasuk LKPD berbasis kuis Wordwall. Proses ini dimulai dengan mengidentifikasi capaian pembelajaran IPAS kelas V pada materi Ekosistem, diikuti dengan merumuskan tujuan pembelajaran dan menyusun rencana pembelajaran. Peneliti menggunakan website Canva untuk menyusun materi dan soal evaluasi, yang memungkinkan integrasi seluruh elemen LKPD digital. Kegiatan pada tahap desain meliputi perancangan spesifikasi produk, pembuatan prototipe, dan penyusunan instrumen validasi untuk memastikan kualitas dan efektivitas LKPD yang dikembangkan.

**Tahapan pengembangan** adalah tahap realisasi produk, dimana yang telah dirancang atau didesain diwujudkan menjadi nyata. Pada tahap ini, terdapat dua Langkah utama, di mana Langkah pertama adalah pengembangan produk yaitu LKPD digital berbasis kuis wordwall. Serta memanfaatkan website canva untuk menggabungkan materi dan LKPD berbasis kuis wordwall. Berikut ini merupakan hasil pengembangan LKPD berbasis kuis wordwall:



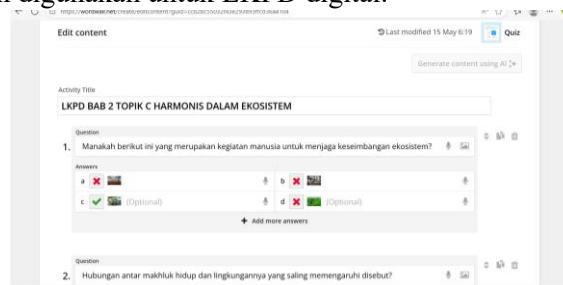
**Gambar 2.** Tampilan login

Pada tampilan ini pengguna diharuskan untuk mengisi alamat email yang digunakan serta password yang diinginkan oleh pengguna atau bisa juga langsung pilih login menggunakan akun google.



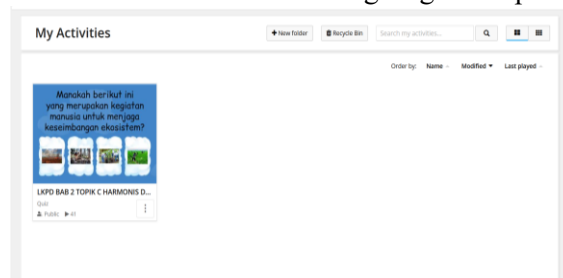
**GAMBAR 3.** Tampilan template atau fitur wordwall

Setelah login, tampilan diatas merupakan tampilan beberapa fitur yang disediakan wordwall yang bisa digunakan untuk membuat LKPD. Setelah itu pilih “create activity” untuk memulai membuat produk dan kemudian pilih template yang akan digunakan. Seperti memilih template quiz yang akan digunakan untuk LKPD digital.



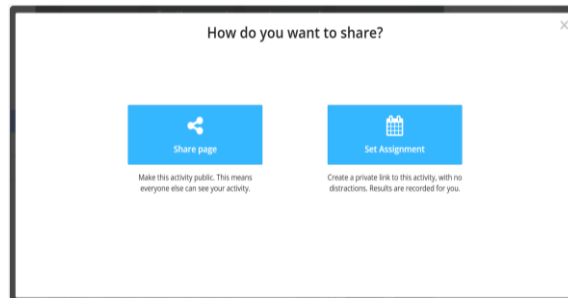
**GAMBAR 4.** Tampilan kuis

Setelah memilih fitur kuis maka selanjutnya isi pada kolom “activity title” untuk menuliskan judul. Kemudian masukkan soal yang sudah di buat sebelumnya, bisa berupa bacaan, gambar dan audio. Dan untuk menambahkan opsi jawaban bisa klik “add more answers”. Dan untuk menambahkan pertanyaan bisa diklik “add a question”. Setelah soal dimaksukkan semua bisa klik “done” dan otomatis langsung tersimpan.



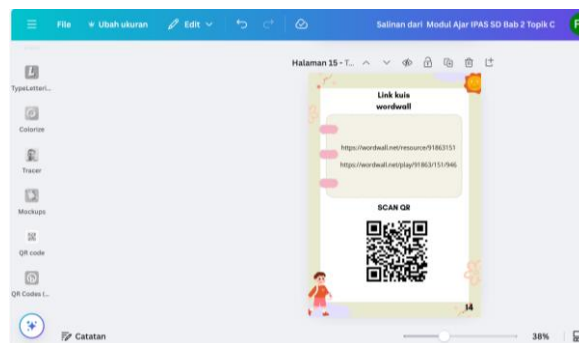
**GAMBAR 5.** Tampilan kuis setelah disimpan

Tampilan diatas merupakan tampilan kuis setelah disimpan dan bisa memilih tema yang sudah tersedia bisa di sesuaikan dengan tema yang dianggap menarik dan bagus.



**GAMBAR 6.** Tampilan share

Setelah selesai mengedit maka klik “share” dan klik yang “set assignment” untuk dishare ke peserta didik. Kemudian setting untuk tampilan yang akan di share ke peserta didik seperti menu untuk mengisi nama siswa, jawaban benar salah, dan papan peringkat. Setelah selesai maka klik “start” sehingga akan diarahkan untuk share link, bisa di copy, scan barcode bisa juga dimasukkan di google classroom atau lainnya dan disesuaikan untuk peserta didik mengaksesnya.



**GAMBAR 7.** Tampilan link dan barcode wordwall di canva

Gambar diatas merupakan tampilan link dan barcode wordwall yang dimana untuk digunakan siswa mengakses LKPD digital berbasis kuis wordwall yang bisa di klik link nya atau di scan barcode LKPD nya.

Setelah tahap pengembangan, tahap kedua yaitu validasi terkait produk yang sudah dikembangkan. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilaksanakan melalui 3 validator, yaitu validasi desain oleh ahli media, validasi isi materi dengan ahli materi, dan validasi kualitas bahasa oleh ahli bahasa.

### Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis kuis Wordwall memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik.

Penilaian Ahli	Nilai Validasi	Kriteria
Validator Ahli Materi	93%	Sangat valid
Validator Ahli Media	81%	Sangat valid
Validator Ahli Bahasa	77%	Valid
Rata-rata	83,6%	Sangat Layak

**TABEL 1.** Hasil validasi

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi ahli media menunjukkan persentase 81%, juga dalam kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli bahasa memperoleh persentase 77%, yang dinyatakan valid. Rata-rata total validasi dari ketiga ahli mencapai 83,6%, yang menunjukkan bahwa LKPD digital ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tahap implementasi** dilakukan Setelah proses validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, masukan dan saran yang diterima guna supaya memperbaiki E-LKPD berbantuan Wordwall. Tahap awal penelitian dimulai dengan uji kemampuan awal (pretest) pada tanggal 21 Mei 2025, diikuti dengan uji coba lapangan dari 21 hingga 27 Mei 2025. Uji coba dilakukan di kelas V-A sebagai kelas kontrol dengan 27 siswa, dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen dengan 23 siswa. Pada tahap implementasi, E-LKPD diuji coba terbatas di kelas V-B untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut. Proses ini dilakukan oleh peneliti dengan pendampingan guru kelas, yang juga melakukan uji coba LKPD digital sebelum mengisi angket respon. Angket respon guru diberikan kepada wali kelas untuk mendapatkan saran dan menilai kepraktisan LKPD digital sebelum diterapkan kepada siswa.

### Respon Pengguna

Angket respon pengguna yang dialokasikan untuk siswa dan guru menunjukkan hasil yang positif. Dari 23 siswa yang mengisi angket, rata-rata persentase respon siswa terhadap LKPD digital berbasis kuis Wordwall mencapai 90%, yang dikategorikan sebagai sangat menarik.

No	Nama	Skor	persentase	Kriteria
1.	AA	64	85%	Sangat Baik
2.	ARS	59	78%	Cukup Baik
3.	AFR	65	86%	Sangat Baik
4.	AIAH	71	94%	Sangat Baik
5.	AMA	68	90%	Sangat Baik
6.	ADR	69	92%	Sangat Baik
7.	ADPY	66	88%	Sangat Baik
8.	AFR	75	100%	Sangat Baik
9.	AGF	74	98%	Sangat Baik
10.	ARR	67	89%	Sangat Baik
11.	CAAS	63	84%	Sangat Baik
12.	DNIR	69	92%	Sangat Baik
13.	DAP	66	88%	Sangat Baik
14.	FQNC	68	90%	Sangat Baik
15.	FDA	72	96%	Sangat Baik
16.	GNM	73	97%	Sangat Baik
17.	KNF	69	92%	Sangat Baik
18.	MPR	63	84%	Sangat Baik
19.	FAP	70	93%	Sangat Baik
20.	RAPA	63	84%	Sangat Baik
21.	RAN	68	90%	Sangat Baik
22.	TT	65	86%	Sangat Baik
23.	SJFF	70	93%	Sangat Baik
Total Rata-rata persentase		1557	90%	

**TABEL 2.** Hasil angket respon siswa

Siswa menyatakan bahwa LKPD ini meningkatkan motivasi belajar mereka serta meningkatkan interaktivitas dalam kegiatan belajar mengajar sehingga sangat menyenangkan. Saran dari siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dan antusias saat menggunakan LKPD digital ini.

Penilaian Respon	Nilai Validasi	Kriteria
Guru Kelas V	97%	Sangat Menarik

**TABEL 3.** Hasil angket respon guru

**Tahap Evaluasi** dalam pengembangan E-LKPD berbantuan Wordwall dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Peneliti melakukan evaluasi awal terhadap media yang dikembangkan untuk mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum validasi oleh para ahli. Setelah revisi dilakukan, tahap validasi memastikan LKPD digital layak dan valid untuk diuji coba di kelas V. Selama uji coba, evaluasi juga dilaksanakan guna mengetahui kekurangan dalam penggunaan LKPD digital, dan proses ini berlanjut hingga tujuan pembelajaran tercapai. Evaluasi produk dijalankan melalui perbandingan antara hasil nilai pretest dan posttest yang telah dilaksanakan.

### Hasil Pretest dan Posttest

Evaluasi produk dilihat dari perolehan nilai pretest serta posttest yang dilaksanakan. Tabel hasil penilaian adalah berikut ini:

No	Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
		Pretest	Posttest		
1.	AA	71	91	0,6	Sedang
2.	ARS	71	91	0,6	Sedang
3.	AFR	75	91	0,6	Sedang
4.	AIAH	80	93	0,6	Sedang
5.	AMA	78	94	0,7	Tinggi
6.	ADR	85	96	0,7	Tinggi
7.	ADPY	65	87	0,6	Sedang
8.	AFR	51	82	0,6	Sedang
9.	AGF	72	89	0,6	Sedang
10.	ARR	76	89	0,5	Sedang
11.	CAAS	71	96	0,8	Tinggi
12.	DNIR	82	98	0,8	Tinggi
13.	DAP	74	85	0,4	Sedang
14.	FQNC	73	94	0,7	Tinggi
15.	FDA	69	94	0,8	Tinggi
16.	GNM	71	96	0,8	Tinggi
17.	KNF	62	98	0,9	Tinggi
18.	MPR	73	94	0,7	Tinggi
19.	FAP	78	93	0,6	Sedang
20.	RAPA	65	93	0,8	Tinggi
21.	RAN	51	80	0,5	Sedang
22.	TT	65	96	0,8	Tinggi
23.	SJFF	82	98	0,8	Tinggi
	Rata-rata	71,3	92	0,7	Tinggi
	Selisih		20,7		

**TABEL 4.** Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen

No	Nama	Nilai	N-Gain	Kriteria
----	------	-------	--------	----------

		Pretest	Posttest		
1.	AW	67	85	0,5	Sedang
2.	AKM	63	85	0,5	Sedang
3.	AAS	62	76	0,3	Rendah
4.	AWSP	65	78	0,3	Rendah
5.	AAP	65	82	0,4	Sedang
6.	AN	73	93	0,7	Tinggi
7.	ACS	76	87	0,4	Sedang
8.	ARS	74	89	0,5	Sedang
9.	DF	67	83	0,4	Sedang
10.	DKS	75	72	-0,1	Rendah
11.	ES	57	72	0,3	Rendah
12.	EAM	56	83	0,6	Tinggi
13.	ERS	62	70	0,2	Rendah
14.	FRA	64	69	0,1	Rendah
15.	KRD	65	80	0,4	Sedang
16.	KAG	51	76	0,5	Sedang
17.	KNP	62	87	0,6	Sedang
18.	KMF	74	87	0,5	Sedang
19.	LTS	64	85	0,5	Sedang
20.	MPHA	65	89	0,6	Sedang
21.	MAAA	69	85	0,5	Sedang
22.	MJSR	64	70	0,1	Rendah
23.	MRA	62	72	0,2	Rendah
24.	MIH	64	72	0,2	Rendah
25.	NRK	69	81	0,3	Rendah
26.	PPA	51	70	0,3	Rendah
27.	MAJ	71	87	0,5	Sedang
	Rata-rata	65	80	0,4	Sedang
	Selisih		15	0,4	

**TABEL 5.** Hasil pretest dan posttest kelas kontrol

Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi siswa. Rata-rata nilai pretest siswa di kelas eksperimen adalah 71,3, sementara rata-rata nilai posttest mengalami peningkatan menjadi 92, dengan N-Gain sebesar 0,7, yang dikategorikan sebagai tinggi. Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak menggunakan LKPD digital menunjukkan rata-rata nilai pretest 65 dan posttest 80, dengan N-Gain sebesar 0,4, yang dikategorikan sebagai sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD digital berbasis kuis Wordwall berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan LKPD Digital Berbasis Kuis Wordwall Berbantuan Model Inkuiri Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall yang berbantuan model inkuiri learning pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yakni pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SDN 02 Pandean Kota Madiun. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan LKPD saat ini masih menggunakan media cetak konvensional yang kurang menarik dan variatif, sehingga diperlukan pengembangan LKPD digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Fitriyeni, 2023).

Pada tahap kedua, dilakukan perancangan media pembelajaran dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, memilih materi, serta menyusun soal dan aktivitas interaktif, yang kemudian dibuat modul menggunakan Canva dan LKPD digital menggunakan website Wordwall. Pada tahap ini, soal-soal materi keseimbangan ekosistem dimasukkan dalam template kuis Wordwall, serta ditiyapkan instrumen penelitian berupa pretest, posttest, dan lembar angket validasi media, materi, serta respon pengguna (Fayrus & Slamet, 2022),

Tahap ketiga adalah pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall dengan membuat modul pembelajaran lengkap berisi materi, pertanyaan apersepsi, serta link dan kode barcode akses kuis yang disimpan dan dibagikan kepada siswa untuk diakses dengan mudah. Sebelum diterapkan, media ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kelayakannya dan mendapatkan masukan perbaikan (Amril et al., 2023).

Pada tahap keempat, penerapan LKPD digital dilakukan dengan memberikan penjelasan kepada siswa dan guru tentang cara penggunaan LKPD, kemudian siswa mengakses LKPD melalui Google Classroom dengan menggunakan link atau scan kode barcode. Selama pembelajaran, siswa mengerjakan LKPD digital kuis Wordwall dan kemudian guru serta siswa memberikan tanggapan melalui angket respon pengguna untuk mengevaluasi pengalaman mereka.

Tahap terakhir adalah evaluasi yang melibatkan siswa, guru, dan ahli materi untuk menilai kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, relevansi materi, dan kemampuan media dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan LKPD digital agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Dengan mengikuti rangkaian tahapan ini, pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall diharapkan mampu mewujudkan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Rahayuningsih, 2018).

## **2. Kelayakan LKPD Digital Berbasis Kuis Wordwall Berbantuan Model Inkuiri Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar**

Kelayakan LKPD digital berbasis kuis Wordwall ditinjau dari hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa serta tanggapan pengguna (guru dan siswa). Validasi ahli materi menunjukkan presentase 93% dalam kategori sangat valid, yang mengindikasikan materi telah sesuai dengan standar kelayakan isi, ketepatan konsep, dan kesesuaian tujuan pembelajaran (Adha Yusrika Widianti, 2022). Validasi ahli media memperoleh nilai 81%, juga sangat valid, menunjukkan bahwa media tersebut dibuat dengan baik, interaktif, dan mampu menunjang pemahaman serta motivasi belajar siswa. Sedangkan validasi ahli bahasa memperoleh persentase 77%, dalam kategori valid, yang berarti bahasa yang digunakan sudah cukup baik dan sesuai dengan kaidah bahas Indonesia, meskipun ada beberapa aspek yang perlu penyempurnaan (Rahayuningsih, 2018).

Rata-rata nilai validasi keseluruhan sebesar 83,6% menyatakan bahwa LKPD digital ini sangat cocok dan layak untuk digunakan dalam proses pendidikan kelas V di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan syarat-syarat LKPD yang baik, yaitu aspek didaktik, konstruksi, dan teknis (Rahayuningsih, 2018). Validasi yang tinggi juga menguatkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall menyediakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik sesuai perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Widianti & Sari, 2022).

## **3. Efektivitas LKPD Digital Berbasis Kuis Wordwall Berbantuan Model Inkuiri Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar**

Efektivitas LKPD digital berbasis kuis Wordwall dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil pretest pada kelas eksperimen memperlihatkan nilai awal yang rendah, namun setelah pemberian LKPD digital berbasis kuis Wordwall dan penerapan model inkuiri learning, nilai

posttest meningkat signifikan. Analisis N-Gain menunjukkan peningkatan rata-rata 0,7 pada kelas eksperimen dibandingkan 0,4 di kelas kontrol, yang berarti ada perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar (Awaluddin & Wanarti, 2016). Selain itu, kelas kontrol yang tidak menggunakan LKPD digital cenderung tidak mengalami peningkatan bermakna.

Peningkatan ini berpengaruh membuktikan bahwa penggunaan LKPD digital membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi dan juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta interaktif. LKPD elektronik yang dilengkapi animasi, gambar, video, dan fitur navigasi mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar dikelas (Puspitasari, 2019). Dengan adanya LKPD digital, pembelajaran menjadi lebih efektif, siswa terdorong untuk belajar mandiri, dan guru dapat lebih mudah memantau perkembangan peserta didik.

Dengan memanfaatkan teknologi canggih saat ini, pengembangan LKPD digital berbasis kuis Wordwall sangat relevan dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pernyataan ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan yang semakin menuntut inovasi alat pembelajaran yang kreatif dan menarik agar dapat menumbuhkan hasil belajar siswa secara optimal (Abdul & Elfin, 2024).

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa motivasi serta pencapaian belajar siswa dalam pembelajaran (IPAS) di kelas V SDN 02 Pandean dapat ditingkatkan dengan membuat LKPD digital yang berbasis kuis wordwall. Hasil validasi menerangkan bahwa LKPD digital ini layak untuk digunakan dengan persentase validasi untuk ahli materi mencapai 93%, ahli media 81%, dan ahli bahasa 77% dengan rata-rata validasi 83,6%. ini menunjukkan bahwa LKPD ini memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa LKPD digital berbasis kuis wordwall dapat meningkatkan kerlibatan siswa dalam pelajaran. Ini sejalan dengan teori bahwa keterlibatan siswa saat proses belajar dikelas dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Di samping itu, hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penerapan LKPD digital dapat mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, yang sejalan dengan teori yang mengungkapkan bahwa siswa memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan LKPD digital.

Namun, penelitian ini masih memiliki beberapa batasan. Pertama dan terpenting, penelitian ini hanya dilaksanakan di satu sekolah dasar, maka hasilnya belum dapat digeneralisir ke sekolah dasar lainnya. Kedua, penelitian ini hanya menggunakan satu jenis LKPD digital, yaitu LKPD digital berbasis kuis Wordwall, sehingga belum dapat dibandingkan dengan jenis LKPD digital lainnya.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan saran bagi penelitian tahap selanjutnya. Pertama, penelitian selanjutnya dapat dilakukan di beberapa sekolah dasar untuk memperluas hasil penelitian ini. Kedua, penelitian selanjutnya dapat menggunakan jenis LKPD digital lainnya untuk membandingkan hasilnya dengan LKPD digital berbasis kuis Wordwall. Ketiga, agar meraih hasil yang lebih tepat, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan penelitian yang lebih luas, seperti pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan untuk pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan persyaratan kurikulum dan kemajuan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Alda, S., Marlina, C., & Junita, S. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Digital Pada Materi Sejarah di Kelas IV SD SDN 72 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/631/290>
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Awaluddin, R. F. D., & Wanarti, P. (2016). PLC Untuk SMK Raden Patah Kota Mojokerto Rafiqul Fahmi Dian Awaluddin. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 711–716.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitriyeni, F. (2023). Pengembangan LKPD Digital Berbasis Etnosains Melayu Riau pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 441–451. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4399>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Pangastuti, W. D., & Riyad. (2021). *Problem Based Learning Untuk Melatih Ketrampilan Berpikir*. 10(2).
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Puspitasari. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul. *Fisika, Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Rahayuningsih, D. I. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>
- Safitri. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-Lkpd interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran Ips materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN tanah kalikedinding II. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- 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), 983–988. <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/9469%0Ahttps://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/9469/5320>
- Sulistiyowati, S., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar IPA pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 1(1), 718–723. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1117>
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Lkpd Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 617. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13664>