

**PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)
BERBASIS WORDWALL DALAM MATERI SISTEM PANCAINDRA
MANUSIA KELAS 4 SDN MRICAN 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ROSA NUR MALASARI

NPM : 2114060070

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU
REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ROSA NUR MALASARI

NPM: 2114060070

JUDUL :

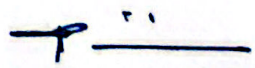
**PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS
WORDWALL DALAM MATERI SISTEM PANCAINDRA MANUSIA KELAS 4 SDN
MRICAN 2**

Telah Disetujui untuk Diajukan
Guna Penulisan Skripsi /Tugas Akhir
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I


Sutrisno Sahari S.Pd., M.Pd
NIDN/713037304

Pembimbing II


Nursalim, S.Pd., MH
NIDN. 0005016901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ROSA NUR MALASARI
NPM: 2114060070

Judul:

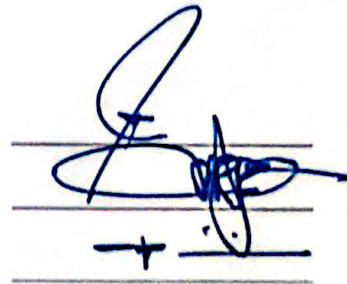
**PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)
BERBASIS *WORDWALL* DALAM MATERI SISTEM PANCAINDRA
MANUSIA KELAS 4 SDN MRICAN 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Agus Widodo, M.Pd
3. Penguji II : Nursalim, S.Pd, M.H



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN.0024086901
KEDIRI

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rosa Nur Malasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk/ 14 Agustus 2002
NPM : 2114060070
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan



ROSA NUR MALASARI

NPM: 2114060070

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah ini. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

(Q.S Al-Insyirah:6-7)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat yang luar biasa berupa kesehatan, kekuatan dan kemudahan dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW.

Untuk karya yang sederhana ini, penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Kedua orang tua penulis yaitu bapak Akad (Alm) dan Ibu Murti, yang telah memberikan dukungan moral dan material, yang selalu mendoakan penulis selama menempuh pendidikan hingga dapat menyelesaikan studi S1 serta sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atas kepercayaan yang telah diamanatkan pada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memuliakan beliau di dunia dan di akhirat, Aamiin.
3. Untuk kakak-kakak penulis yaitu kakak ipar Lugito, kakak Darmo Aji, kakak Rika Dianti dan seluruh keluarga terima kasih selalu memberikan dukungan serta doa dan kasih sayang luar biasa.
4. Teruntuk sahabatku Agustina Alaida Yahya dan teman-teman penulis, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
5. Rosa Nur Malasari (penulis). Terima kasih banyak sudah bertahan sampai detik ini, sudah berusaha menahan sabar, ego, mampu mengendalikan tekanan di luar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah menyelesaikan skripsi ini, meskipun banyak hal-hal yang membuat putus asa disaat proses menyelesaikan skripsi. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

ABSTRAK

Rosa Nur Malasari: Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Wordwall Dalam Materi Sistem Pancaindra Manusia Kelas 4 SDN Mrican 2. Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), Wordwall, Sistem Pancaindra Manusia.

Penelitian pengembangan ini di latar belakang oleh perkembangan teknologi dan pendidikan menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi termasuk guru agar pembelajaran lebih berinovasi, Infrastruktur pendidikan yang belum memadai seperti penggunaan media belajar (buku dan papan tulis), pernah menggunakan media Wordwall tetapi belum optimal, perlunya media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami untuk peserta didik SD sebab materi sistem pancaindra masih bersifat abstrak, peserta didik banyak yang merasakan malas atau bosan saat mengerjakan soal karena soal yang disajikan cenderung bersifat monoton dan tidak menarik.

Tujuan penelitian yang dikembangkan ini untuk mengetahui 1) Kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2. 2) Keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2. 3) Kepraktisan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2.

Metode pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Perancangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Mrican 2. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan LKPD berbasis wordwall sebagai berikut: 1) hasil validasi media LKPD berbasis wordwall mendapatkan persentase 88%, sedangkan validasi materi mendapatkan persentase 94%, LKPD dengan kriteria sangat valid, 2) hasil kepraktisan dari angket respon guru mendapatkan persentase 92%, sedangkan angket respon peserta didik pada uji coba terbatas mendapatkan persentase 90% dan pada uji coba luas mendapatkan persentase 91,7%, dengan kriteria sangat praktis. 3) hasil keefektifan ditentukan melalui hasil evaluasi, dari uji coba terbatas mendapatkan hasil persentase 80% dengan kriteria efektif, sedangkan uji coba luas mendapatkan persentase 88,2% dengan kriteria sangat efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis wordwall telah memenuhi kriteria sangat valid, efektif dan sangat efektif, serta sangat praktis dalam meningkatkan pengetahuan mata pelajaran IPAS pada materi sistem pancaindra manusia kelas 4 SDN Mrican 2.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Wordwall Dalam Materi Sistem Pancaindra Manusia Kelas 4 SDN Mrican 2” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

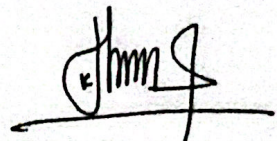
1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Sutrisno Sahari S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Nursalim, SPd., MH., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku validator media LKPD berbasis wordwall;
7. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku validator materi dalam LKPD dan perangkat pembelajaran;
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. Kepala sekolah beserta guru SDN Mrican 2;
10. Peserta didik kelas 4 SDN Mrican 2;

11. Teman-teman yang telah membantu baik sengaja maupun tidak sengaja dalam penyusunan skripsi ini; dan
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang turut membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua bagi para pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 24 Juni 2025



Rosa Nur Malasari
NPM: 2114060070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Proses Pembelajaran.....	11
C. Hakikat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	12
1. Pengertian LKPD (Lembar Kerja peserta Didik).....	12
2. Langkah-langkah Penyusunan LKPD (Lembar Kerja peserta Didik)	13
3. Syarat Penyusunan LKPD (Lembar Kerja peserta Didik)	14
4. Fungsi LKPD (Lembar Kerja peserta Didik).....	15
5. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	15
D. Wordwall.....	16

1. Spesifikasi Produk.....	17
2. Kelebihan aplikasi <i>Wordwall</i>	17
3. Kekurangan aplikasi <i>Wordwall</i>	18
E. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis <i>Wordwall</i>	19
F. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	20
G. Pembelajaran IPAS	20
H. Materi Sistem Pancaindra Manusia.....	21
1. Indra Penglihat (Mata)	21
2. Indra Pendengar (Telinga).....	23
3. Indra Pembau (Hidung).....	24
4. Indra Pengecap (Lidah)	24
5. Indra Peraba (Kulit).....	25
I. Fungsi dan Tujuan Materi Sistem Pancaindra Manusia.....	25
1. Mengidentifikasi dan Memahami Fungsi Indra	25
2. Menjelaskan Mekanisme Kerja Indra	26
3. Mengembangkan Kesadaran tentang Pentingnya Pancaindra	26
4. Memahami Hubungan antara Indra dan Otak	26
J. Implementasi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Kegiatan Pembelajaran.....	26
1. Model	26
2. Sintaks	27
3. Pada bagian penggunaan <i>Wordwall</i>	28
K. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	31
1. Tahapan Analysis (Analisis)	31
2. Tahapan Design (Desain).....	32
3. Tahapan Development (Pengembangan)	33
4. Tahapan Implementation (Implementasi)	33
5. Tahapan Evaluation (Evaluasi)	33

C. Lokasi dan Subjek Penelitian	34
D. Uji Coba Model/Produk	34
1. Desain Uji Coba	34
2. Subjek Uji Coba	34
E. Validasi Model/Produk	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	35
1. Pengembangan Instrumen	35
2. Validasi Instrumen	35
G. Teknik Analisis Data	40
1. Angket Validasi	40
2. Angket Kepraktisan	41
3. Angket Keefektifan	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Data Produk Hasil Pengembangan	44
B. Data Uji Coba	46
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	46
2. <i>Design</i> (Desain)	47
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	50
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	61
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	68
C. Analisis Data	69
1. Analisis Kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis <i>Wordwall</i>	69
2. Analisis Kepraktisan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis <i>Wordwall</i>	70
3. Analisis Keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis <i>Wordwall</i>	72
D. Revisi Produk	73
1. Revisi Produk Ahli Materi	74
2. Revisi Produk LKPD	78
E. Kajian Produk Akhir	83

BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	20
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Peserta Didik	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Evaluasi	40
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	41
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kepraktisan	42
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	43
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru	59
Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	62
Tabel 4.5 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Luas.....	63
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas	64
Tabel 4.7 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	65
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan LKPD berbasis Wordwall.....	69
Tabel 4.8 Nilai Kepraktisan Guru	71
Tabel 4.10 Nilai Kepraktisan Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas.....	71
Tabel 4.11 Nilai Keefektifan Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas	72
Tabel 4.12 Hasil Revisi oleh Ahli Materi	73
Tabel 4.13 Hasil Revisi oleh Ahli Media.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Wordwall.....	16
Gambar 2.2 Tampilan Wordwall	16
Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Apriyani et al., 2023).....	31
Gambar 3.2 Tampilan Wordwall.....	32
Gambar 3.3 Tampilan Wordwall.....	32
Gambar 4.1 Tampilan Log In Wordwall.....	45
Gambar 4.2 Tampilan Open The Box	45
Gambar 4.3 Tampilan Match Up	45
Gambar 4.4 Tampilan Wordwall.....	48
Gambar 4.5 Tampilan Wordwall.....	48
Gambar 4.6 Tampilan Identitas LKPD	50
Gambar 4.7 Tampilan CP, TP dan Petunjuk Belajar	50
Gambar 4.8 Tampilan Materi 1	51
Gambar 4.9 Tampilan Materi 2	51
Gambar 4.10 Tampilan Materi 3.....	51
Gambar 4.11 Tampilan Petunjuk Pengerjaan Wordwall.....	52
Gambar 4.12 Tampilan QR Code Video Materi dan Wordwall	52
Gambar 4.13 Tampilan Soal Pasangkan Gambar dan Fungsi.....	52
Gambar 4.14 Tampilan Video Pembelajaran Materi Sistem Pancaindra Manusia	53
Gambar 4.15 Tampilan Awal Memasuki Open The Box	53
Gambar 4.16 Tampilan Start Open The Box	53
Gambar 4.17 Tampilan Soal Awal Open The Box	54
Gambar 4.18 Tampilan Soal Open The Box.....	54
Gambar 4.19 Tampilan Jika Sudah Selesai Mengerjakan.....	54
Gambar 4.20 Tampilan Awal Memasuki Match Up.....	55
Gambar 4.21 Tampilan Start Match Up.....	55
Gambar 4. 22 Tampilan Match Up	55

Gambar 4. 23 Tampilan Jika Sudah Selesai Mengerjakan.....	56
Gambar 4. 24 Kegiatan penggunaan LKPD berbasis Wordwall uji terbatas...	67
Gambar 4. 21 Kegiatan penggunaan LKPD berbasis Wordwall uji luas	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Pengajuan Judul Skripsi	94
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	96
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	98
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	99
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk.....	100
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi.....	101
Lampiran 7 Lembar Validasi Medi	105
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	109
Lampiran 9 Angket Respon Guru	137
Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik (Sampel)	141
Lampiran 11 Hasil Evaluasi Peserta Didik (Sampel).....	145
Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara Guru Kelas 4	149
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	151
Lampiran 14 Presensi Peserta Didik Kelas 4	153
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Similarity dan Hasil Cek Plagiasi	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan teknologi saat ini semakin berkembang pesat di era digital, terlebih lagi tuntutan di era digital menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk menerapkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi digital di era industri 4.0 banyak membawa perubahan khususnya pada bidang pendidikan (Janner, dkk, 2020). Pendidikan adalah proses penyampaian informasi pendidik kepada siswa yang berkaitan tentang pendidikan, dimana pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana belajar, materi pendidikan serta peserta didik menjadi unsur-unsur pendidikan itu sendiri. Sedangkan pengertian dari pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Pada bidang pendidikan penerapan teknologi dan informasi memang sudah dilakukan seperti pada penginputan nilai, administrasi sekolah dan pembuatan perangkat pembelajaran.

Menurut Hidayat dan Khotimah (Janner, dkk, 2020) menyatakan yang berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah proses pembelajaran itu sendiri karena pendidikan bermula atau berawal dari keberhasilan dari proses belajar mengajar. Memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih aktif. Desain pendidikan seharusnya memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang kurang menarik menjadi permasalahan. Dalam pemahaman materi bagi peserta didik sehingga mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Selain menjadi motivator dan fasilitator dalam pembelajaran namun seorang guru juga harus mampu menerapkan berbagai strategi, metode, dan teknik pembelajaran untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik (Pariartha, 2018).

Dalam pembelajaran media yang digunakan adalah buku paket dan papan tulis, kemudian peserta didik diajak untuk mencatat. Media pembelajaran merupakan sarana belajar yang berguna untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara efektif. Media pembelajaran juga dapat membantu menkonkretkan materi yang abstrak dan susah dipahami peserta didik. Moh. Hasan (2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, baik guru maupun peserta didik, dengan penerima informasi. Tujuan penggunaannya adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sekaligus membantu mereka mengikuti proses pembelajaran dengan lebih mendalam dan bermakna.

Salah satu materi yang diajarkan di kelas 4 adalah sistem pancaindra manusia yang merupakan bagian penting dari IPAS (Gabungan dan mata pelajaran IPA dan IPS). Penyampaian materi IPAS kepada peserta didik harus sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik mengingat materi pelajaran IPAS bersifat abstrak. Peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret maka memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam memahami materi (Wulandari, dkk, 2019). IPAS adalah mata pelajaran yang bersifat sistematis dalam penerapannya. Secara umum pembelajaran IPAS materi sistem pancaindra manusia ini memerlukan pemahaman yang baik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan penting dalam pengembangan ilmiah manusia. Pada pembelajaran IPA materi sistem pancaindra manusia media yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu hanya memanfaatkan lingkungan sekitar. Karena materi pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak terkadang membuat peserta didik merasa bingung dan akhirnya mengalami kesalahan dalam pemahaman konsep IPAS, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mudah untuk dipahami peserta didik. Menurut Arsyad (Akbar, 2019) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat perantara dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan guru sehingga dianggap sebagai suatu pendekatan yang ideal, aktif dan aplikatif sehingga tercipta suasana kelas yang aktif dan kondusif, menyenangkan serta siswa secara langsung terlibat dalam pembelajaran IPAS.

Sebagian besar orang menganggap pergeseran dari Kurikulum (K13) ke Kurikulum Merdeka sebagai titik penting dalam perkembangan pendidikan di Indonesia. Kurikulum menurut Hamdi (2020), adalah komponen penting yang berfungsi sebagai panduan dalam memfasilitasi proses pendidikan untuk mencapai tujuannya. Perubahan ini dilakukan untuk memberikan pendidikan yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan yang akan muncul di seluruh dunia pada abad ke-21. Dalam kurikulum merdeka, guru diharapkan untuk membuat perangkat pembelajaran, diantaranya modul ajar, bahan ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), soal evaluasi, lembar penilaian kognitif, penilaian psikomotorik, dan penilaian sikap.

Salah satu perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu LKPD atau yang biasanya disebut dengan Lembar Kerja Peserta Didik diperlukan untuk menilai psikomotorik pada peserta didik. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif anatar peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Menurut Adriantoni (2016) LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan media cetak yang berupa buku, berisi materi visual dan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Syamsu (2020) juga menyatakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan zaman LKPD (Lembar Kerja Peserta didik) tidak lagi hanya berbentuk lembaran kertas saja, akan tetapi dalam bentuk pembelajaran sistem elektronik atau disebut juga dengan e-learning yang dikemas dalam bentuk link dan dapat diakses secara online menggunakan internet (Shodiq, 2020). *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk e-learning karena aplikasi tersebut dapat membuat media pembelajaran yang Interaktif. Aplikasi bergaya situs web ini mudah digunakan dan menawarkan banyak template menyenangkan termasuk : kuis, mencocokkan, teka-teki kata, kata acak, pencarian kata, grup, dan masih banyak lagi. Dalam aplikasi *Wordwall* ini para

tenaga pengajar dapat memanfaatkan template yang telah disediakan semaksimal mungkin untuk membuat media pembelajaran sehingga dapat memicu semangat peserta didik untuk belajar dengan template yang tersedia peserta didik dapat belajar sekaligus bermain (Adha Yusrika, 2022). LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* itu sifatnya elektronik bukan kertas.

Permainan atau game merupakan kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, game kegiatan yang menyenangkan akan tetapi dapat membawa dampak terhadap dunia pendidikan, game membawa dampak negatif terhadap peserta didik jika tidak digunakan dengan benar. Selain itu game juga dapat membawa dampak yang baik saat dipergunakan sebagai media pembelajaran, game dalam konteks ini disebut juga dengan Game Edukasi (Abdullah, 2018). *Wordwall* dapat dikembangkan menjadi suatu game edukasi yang menarik dan menyenangkan, karena *Wordwall* tidak hanya menyediakan berbagai macam template yang menarik, akan tetapi dilengkapi dengan tampilan dan audio sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan semangat dalam belajar (Martiwi, 2023). *Wordwall* tidak hanya dapat dijadikan media belajar yang menyenangkan saja, namun dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk menunjang kemampuan literasi numerik.

Menurut pengamatan yang telah dilakukan di SDN Mrican 2, ditemukan beberapa permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran. Menurut Djamarah dan Zain, (2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran seperti proyektor dan jaringan internet (WiFi) sebenarnya tersedia, namun penggunaannya belum maksimal dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang digunakan oleh guru umumnya masih berbasis kertas. Guru juga pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*, tetapi pelaksanaannya belum optimal karena keterbatasan perangkat dan kesiapan infrastruktur. Selain faktor eksternal, keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kondisi internal kelas, khususnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang merasa bosan dan kurang antusias saat mengerjakan soal, karena soal-soal

yang disajikan bersifat monoton dan kurang menarik. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, salah satunya melalui pengembangan LKPD berbasis Wordwall.

Selain melakukan observasi penelitian juga melakukan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Mrican 2, peserta didik banyak yang suka atau semangat pada saat mengerjakan dan mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD (Lembar kerja Peserta Didik) tetapi masih banyak yang salah dalam mengerjakannya. Sebenarnya di SDN Mrican 2 ada internet/WIFI tetapi tidak maksimal jika digunakan untuk melakukan pengerjaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang bersifat elektronik secara serentak atau bersama-sama, dan ada juga LCD tetapi biasanya pada saat digunakan daya listriknya tidak kuat. Lestari (2018) mengemukakan bahwa peserta didik dapat meningkatkan manfaat teknologi dan media dengan tujuan agar kualitas belajar lebih baik. Berdasarkan hasil dokumentasi yang dilakukan peserta didik kelas 4 mengerjakan beberapa soal, rata-rata nilainya yaitu 67. Nilai tersebut tentunya masih berada di bawah KKM yang berlaku, karena KKM di SDN Mrican 2 tersebut 75. Berdasarkan analisis yang dilakukan penyebab nilai yang belum memenuhi KKM yaitu karena medianya kurang memadai. Menurut Zagoto et al., (2019) penggunaan media pembelajaran bisa merangsang minat bakat serta motivasi pada peserta didik. Dengan adanya media yang kurang memadai, pada ketertarikan dan wawasan peserta didik dalam materi pembelajaran akan sangat terbatas.

Selain melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi hal lainnya adalah melakukan membagikan angket kepada peserta didik kelas 4 di SDN Mrican 2. Dari beberapa kondisi tersebut, dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan kegiatan pembelajaran dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam SDN Mrican 2 pada materi sistem pancaindra manusia diperlukan pengembangan LKPD pembelajaran yang dapat mendukung pemikiran kritis, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap tugas yang sedang dikerjakan. Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses

interaksi antara guru dan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.

Inovasi dalam mengembangkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yaitu dengan mengembangkan berbasis wordwall. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat berfungsi sebagai sarana edukasi, sumber informasi, serta alat evaluasi bagi pengajar dan murid. Wordwall merupakan sebuah platform yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik pada siswa (Ningtia & Rahmawati, 2022). *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan website aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran (Pradani, 2022).

Manfaat dari penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* sebagai lembar kerja pada pembelajaran yaitu kegiatan dalam pembelajaran bisa menyenangkan dan tidak membosankan peserta didik. Peserta didik lebih tertarik karena di dalam LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* banyak game yang menarik seperti game kuis, game open the box, match up dan masih banyak lagi.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini memiliki batasan masalah yang bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup dan fokus agar penelitian lebih terarah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis wordwall. LKPD berbasis Wordwall ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi sistem pancaindra manusia secara lebih menarik dan bermakna, sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum kelas 4. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 4 di SDN Mrican 2, sehingga hasil dan pengembangan LKPD yang dilakukan akan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik pada jenjang tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2 ?
3. Bagaimana keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2 ?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *Wordwall* dalam materi sistem pancaindra manusia kelas 4 di SDN Mrican 2.

E. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini setidaknya dapat dipilah menjadi 2 bagian, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pengembangan LKPD berbasis *Wordwall* khususnya dalam pembelajaran IPAS materi sistem pancaindra manusia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta didik

Sebagai materi untuk pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan LKPD berbasis *Wordwall*, yang dapat membantu peserta didik untuk pembelajaran IPAS materi sistem pancaindra manusia.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan LKPD berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran IPAS materi sistem pancaindra manusia dan sebagai referensi untuk mengembangkan LKPD yang baru sehingga pelajaran IPAS materi sistem pancaindra manusia menjadi menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

LKPD berbasis *Wordwall* yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi lembar kerja yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha Yusrika, W., & Prima Mutia, S. (2019). *Pengembangan LKPD berbasis keterampilan berpikir kreatif menggunakan Maze Chase-Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV SD*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Akbar, S. (2019). *Teknologi pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chusnul Rahmawati, & Zulfadewina. (2024). *Pengembangan e-LKPD menggunakan web Wordwall pada materi sistem pencernaan manusia*. Universitas Muhammadiyah.
- Hamdi, S. (2020). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Handayani, S. (2023). *Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, A., & Khotimah, H. (2020). *Strategi pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kusnandar, V. (2021). *Strategi pengembangan LKPD dalam pembelajaran aktif*. Surabaya: Media Edukasi Nusantara.
- Mulyatiningsih, E. (2018). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Noitolo Halawa. (2024). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis HOTS pada materi panca indera*. Universitas Nias Raya.
- Pariartha, I. N. (2018). *Profesionalisme guru dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sagala, S. (2020). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Simarmata, J. (2020). *Pendidikan di era revolusi industri 4.0: Strategi dan inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syamsu. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Tika Septia, M., Miftahul Jannah, & Rahma Wahyu. (2022). *Pengembangan LKPD berbasis game Wordwall materi statistika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik*. Universitas Islam Raden Rahmat, Malang.
- Zaini, M. (2024). *Pengembangan LKPD berbasis Wordwall pada materi sistem pernafasan manusia kelas VB SDN 005 Bunyu*.
- Zeda, F. R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok* (Skripsi, Universitas Negeri Padang).
- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika Trigo Fun berbasis game edukasi menggunakan Adobe Animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 256–262.
- Adha Yusrika, W., & Prima Mutia, S. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–128.
- Adriantoni. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis masalah melalui LKPD untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 15–24.
- Akbar, A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 33–40.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Apriyani, S., Wulandari, M., & Faridah, N. (2023). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 45–52.
- Ardiyanti, D., & Huda, M. (2022). Penggunaan LKPD sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 14–21.
- Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615–619.

- Farida, I., Sari, M. N., & Wulandari, D. (2022). Penggunaan metode R&D dalam pengembangan produk pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 89–95.
- Hamdi, M. (2020). Kurikulum sebagai dasar pengembangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 207–214.
- Handayani, N. (2023). Pengaruh penggunaan media digital terhadap keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 77–85.
- Hasan, M. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inspirasi Modern*, 1(2), 67–75. <https://jurnalinspirasi.com/index.php/Zaheen/article/download/106/75>
- Herawati, V. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPA dengan menggunakan media “rumah eksis” di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- IRASENTIA. (2024). Integrasi IPAS dalam Kurikulum Merdeka untuk pendidikan dasar. *Jurnal Riset Kurikulum Indonesia*, 3(1), 55–63.
- Jahnus. (2018). Media pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 37–45.
- Kumarawati, N. (2018). Penyusunan LKPD yang menarik dan efektif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 5(1), 12–19.
- Lase, N. K., & Zai, N. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis contextual teaching and learning pada materi sistem ekskresi manusia di kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo. *Jurnal Minda*, 3(2), 99–113.
- Lestari, D. (2018). Pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 25–32.
- Martiwi, R. (2023). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 143–149.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. Muta'allim: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488.
- Ningtia, S., & Rahmawati, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(3), 98–105.

- Pariartha, I. N. (2018). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 51(1), 33–40.
- Pawestri, A., & Zulfiati. (2020). Pengembangan LKPD untuk pembelajaran aktif dan menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 55–63.
- Pawestri, R., & Zulfiati, Z. (2019). Pengembangan LKPD interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 65–72.
- Pradani, A. N. (2022). Wordwall sebagai alat penilaian interaktif berbasis web. *Jurnal Pendidikan Interaktif Digital*, 3(1), 66–74.
- Putri, M. K., & Lestari, N. P. (2021). Efektivitas media Wordwall terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 8(2), 99–107.
- Putri, R. N., & Lestari, S. (2021). Penggunaan Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 6(2), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jimp.v6i2.202>
- Rahmawati, D., & Wahyuni, F. (2021). Strategi pembelajaran aktif di era digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 28–35.
- Rahmawati, L., & Wahyuni, S. (2021). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.1234/jpdn.v7i1.2021>
- Rosmita. (2020). Interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Interaksi Pendidikan*, 6(2), 15–22.
- Sari, R. P., Arief, D., Sabandi, A., & Fachruddin, F. (2022). Pengembangan bahan ajar membaca permulaan menggunakan media Pop Up Book di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 14–27.
- Septia, T., & Wahyu, R. (2024). Pengembangan LKPD berbasis game Wordwall materi statistika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 4(1), 27–36.
- Syamsu. (2020). Implementasi LKPD dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 80–86.

- Ummah, S. N., & Mustika, I. (2024). Pendekatan IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Tematik SD*, 4(2), 112–119.
- Wijayanti, E., & Wulandari, S. (2022). Wordwall dalam pembelajaran tematik untuk sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 137–145.
- Wijayanti, A., & Wulandari, N. (2022). Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 3(2), 101–110. <https://doi.org/10.3334/jtpd.v3i2.2022>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 10(2). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856>
- Zagoto, M., Sipayung, R., & Tarigan, B. (2019). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan motivasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 101–109.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 259–265.