
**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTU SITUS *WORD WALL* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 8 SUBTEMA 2 DI KELAS III SDN
146/VIII REJOSARI KABUPATEN TEBO**

Lika Apreasta, Amril, Ulfa Dwi Yanti.

e-mail: ulfad755@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu e-lkpd berbantu situs *Word wall* guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah (*research and development*). Metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data yang dipakai yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan lembar validasi, praktikalitas, dan efektifitas. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu data validasi ,data praktikulasi, data efektifita. Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis validitas media, praktikalitas dan efektifitas media. Hasil akhir dari penelitian ini dapat di simpulkan proses pengembangan produk yaitu berupa *electronic* lembar kerja peserta didik berbantu situs *word wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten tebo di nyatakan valid. Produk yang di kembangkan di nyatakan praktis di gunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa. Penggunaan produk yang di kembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah SDN 146/VIII Rejosari kabupaten tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi tema 8 subtema 2 ”aku anak mandiri.

Kata Kunci: ADDIE, E-LKPD, Word Wall

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian dari sistem,dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan di sekolah sangat berperan penting untuk kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Peranan manusia yang berkualitas, maka kemajuan suatu bangsa tidak dapat di gunakan kembali karena pencapaian suatu bangsa tidak akan lepas dari sumber daya manusia. Sebagaimana visi dan misi sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) menegaskan Pendidikan nasional Berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bermain dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan adalah suatu bidang yang mempunyai kedudukan yang sangat penting di berbagai negara manapun, pendidikan berperan penting dalam membangun karakter suatu bangsa, melalui pendidikan inilah manusia dapat mewujudkan semua potensi yang dimilikinya (Mega et al., n.d.)

Pendidikan Indonesia pada saat sekarang ini sudah menerapkan kurikulum 2013

kurikulum berbasis kompetensi, di rumuskan di dalamnya secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus di kuasai di kembangkan dalam berbagai tema, subtema, dan pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema. Kemendikbud (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan saintifik yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: Mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 di harapkan dapat menerapkan secara menyeluruh langkah-langkah tersebut akan mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir kritis, analitis, tepat serta mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pelajaran (Sumayasa, 2015). pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam kurikulum 2013 di harapkan terwujud di dalam proses pembelajaran dan mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam memecahkan masalah (Fadhilaturrahmi, 2017). Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah salah satu mata pelajaran yang di terapkan di sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. pembelajaran di sekolah dasar ini dapat di bagi menjadi kelas rendah dan kelas tinggi. pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah memiliki ciri-ciri sendiri. Ciri-ciri ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik. Ciri-ciri nya juga tampak jelas pada perbedaan materi pembelajaran yang di ajarkan di kelas rendah maupun kelas tinggi. (Muhammad ali 2020)

Berdasarkan hasil observasi yang telah di lakukan oleh penulis pada tanggal 3 Agustus 2022 sampai Tanggal 18 Desember 2022 di SDN 146 Rejosari, penulis menemukan permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III di SDN 146 Rejosari masih belum tuntas dalam materi atau soal yang di beri oleh guru nya atau siswa belum bisa menganalisa soal di karenakan media soal yang di gunakan kurang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik tersebut kurang bersemangat jika di beri soal mengenai bahasa Indonesia. Guru memegang peran penting dalam mendidik dan membimbing anak menjadikan manusia berakhlak jujur, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia melalui pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai hubungan terkait proses belajar dan hasil belajar (Sulistiani et al., 2022). Maka dari itu peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Media adalah alat komunikasi pembelajaran yang paling meunjang terlaksannanya pembelajaran yang bersifat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran LKPD menjadi salah satu alternative untuk meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar peserta didik. penyajian LKPD dapat di kembangkan dengan berbagai macam inovasi. terdapat berbagai macam inovasi baru yang dapat dilaksanakan, salah satu nya dengan berbantu situs *Word wall*.

Upaya yang dapat dilakukan pendidikan untuk mengaktifkan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang sesuai. salah satunya media pembelajaran LKPD kelemahan LKPD terletak pada kemajuan teknologi dan semakin berkembangnya zaman maka semua harus membutuhkan teknologi maka dari itu LKPD yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini adalah LKPD *electronic* (*e-LKPD*). LKPD di ubah menjadi bentuk digital *e-LKPD* member peluang kepada peserta didik untuk belajar secara modern dan dapat memahami materi (Putri, Dita vebian eka, 2021)

Oleh karna itu, untuk menanggulangi kelemahan dari LKPD di butuhkan pengembangan *e-LKPD* dengan berbantu *Word wall* Pada tema subtema 2 di kelas III SD. Tema praja muda karena di kelas III ialah tema 8 terdapat 4 subtema di antaranya subtema 1 aku anggota pramuka, subtema 2 aku anak mandiri, subtema 3 aku suka berpetualang, subtema 4 aku suka berkarya. dan setiap subtema terdiri dari beberapa muatan bahasa Indonesia.

Penggunaan *e-LKPD* dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas

belajar peserta didik lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih dan memotivasi peserta didik di dalam belajar (Apriyanto et.al 2019). *e-LKPD* lebih menarik bagi peserta didik dan memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *e-LKPD* merupakan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran *electronic* dengan berbagai komponen multimedia di dalamnya yang di gunakan untuk memahami ketercapaian kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan karakteristik tampilan yang lebih menarik serta bentuk yang lebih praktis (Maiti & Bidinger 2020). Kelebihan *e-LKPD* adalah mempermudah peserta/ didik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk *electronic* yang dapat di lihat dari desktop, computer, notebook, smartphone, maupun handephone.

Menurut (Harlina, et. all, 2017) *Word Wall* merupakan salah satu alternative pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi *word wall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah di pelajarnya (Sardiman, 2016). *Word wall* adalah aplikasi yang di sajikann dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis,diskusi dan survey. siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat di akses langsung melalui situs browser yaitu www.wordwall.net dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudh tersedia di smartphone.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah (*research and development*). Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data yang dipakai pada peneltian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi, praktikalitas, dan efektifitas. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu data validasi media *electronic* lembar kerja peserta didik berbasis *word wall*, data praktikulasi media *electronic* lembar kerja peserta didik, data efektifita media *e-lkpd*. Analisis data yang digunakan yaitu analisis produk yang dikembangkan yang menggunakan analisis validitas media, praktikalitas dan efektifitas media.

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk di dalam bidang pendidikan yaitu pengembangan *e-lkpd* berbantu situus *word wall* pada materi bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi*). Proses pengembangan ini di mulai dai tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut di deskripsikan sebagai berikut.

Hasil tahapan Analisis

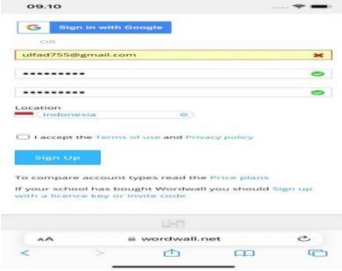

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan yang di perlukan di dalam pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia Tema 8 subtema 2 aku anak mandiri kelas III SDN 146 Rejosari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah di lakukan banyak di temukan peserta didik kesulitan dalam memahami soal khusus nya pada pembelajaran bahasa indonesia, peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal yang di berikan oleh pendidik saat pembelajaran bahasa indonesia. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan pendidik dan

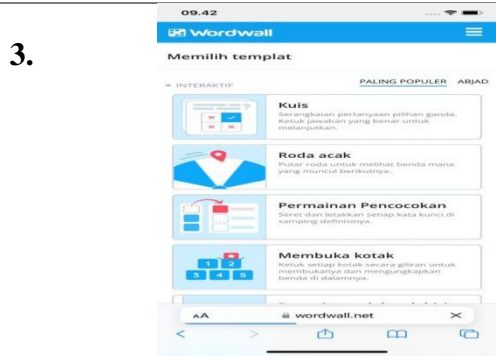
peserta didik perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang berupa *e-lkpd*. Agar peserta didik mudah memahami apa yang akan di pelajari sehingga hasil belajar peserta didik meningkat, dan perlunya suatu media *e-lkpd* berbantu situs *word wall* yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami soal dalam pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD. dengan adanya pengembangan media ini dapat memberikan perubahan yang efektif pada hasil belajar peserta didik.

Setiap peserta didik di sekolah dasar memiliki karakteristik yng berbeda beda berdasarkan hasil observasi dan analisis peserta didiik yang di lakukan pada kelas III dengan jumlah siswa 20 orang, maka dapat di simpulkan beberapa karakteristik peserta didik yaitu, faktor pertama peserta didik kelas III SDN 146 rejosari ini saya menemukan peserta didik yang suka menggunakan alat elektronik di saat pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih suka bermain media sosial seperti menonton tiktok, youtube, dan bermain game online. faktor kedua yaitu peserta didik peserta didik memiliki kesulitan menjawab pertanyaan yang di berikan oleh pendidik saat pembelajaran Bahasa Indonesia. faktor ke tiga di saat pembelajaran Bahasa Indonesia untuk media pembelajaran nya banyak tidak berfungsi hanya mengandalkan buku paket dan LKPD yang tidak berwarna dan kurang menarik perhatian siswa. hal ini membuat peserta didik menjadi tidak aktif atau kurang memahami soal yang di berikan oleh pendidik pada saat jam pelajaran berlangsung.

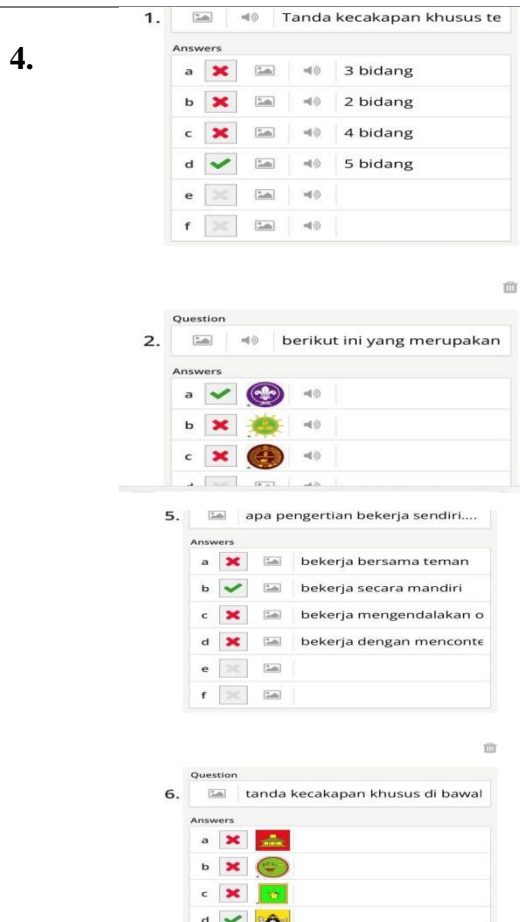
Hasil Tahapan Perancangan (*design*)

hasil pada tahap perancangan *e-lkpd* yang telah di lakukan peneliti adalah sebagai berikut.

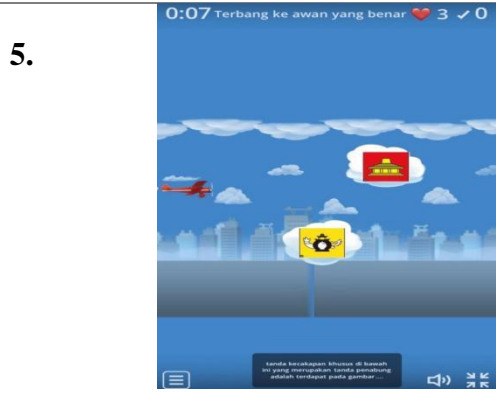
No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan awal klik Sign up dan isikan nama, alamat email dan kata sandi. untuk mendaftarkan web <i>word wall</i>
2.		Tampilan ke dua setelah mendaftarkan akun web, dan kita bisa memilih aktivitas pertama.



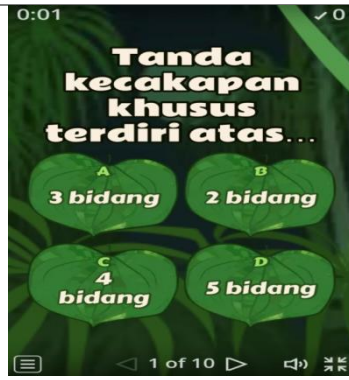
pilih template aktivitas yang di sediakan dan temukan tamplate yang sesuai dengan materi yang kita buat.



Tuliskan judul dan deskripsi permainan dan kita bisa menambah gambar yang sesuai dengan materi yang kita buat.



Contoh game yang telah di buat dan kita bisa memulai permainan nya



Hasil Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah (*Development*) tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 kelas III SD yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak di gunakan dalam proses pembelajaran. kesesuaian produk *e-lkpd* ini dapat di lihat dari isi KI,KD, indicator dan tujuan pembelajaran yang di lengkapi dengan materi, soal latihan, rangkuman , dan soal evaluasi. Bahan ajar *e-lkpd* ini di kembangkan di kelas III, dengan jumlah peserta didik 20 siswa di SD 146 Rejosari. Tahap pengembangan ini di lihat dari 3 tahap yaitu, uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

Tabel 1. Data Hasil Validitas *e-lkpd*

Validator	Aspek	Skor yang di peroleh	Skor max	Nilai %	Kategori
Melissa Anggraini, M.Pd	Materi	24	30	80%	Valid
Aprimadedi, M.Pd	Bahasa	28	30	93%	Sangat valid
Rendi Marlianda, M.Pd	Media	25	25	100%	Sangat valid
Rata-rata				91%	Sangat valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel 1. hasil validitas yang di lakukan oleh validator di kategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 91% Bahan ajar *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD tersebut dapat di uji cobakan kepada peserta didikkarna isi dan format *e-lkpd* telah sesuai dengan materi, KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia tema 8 subtema 2, sehingga bisa di terapkan di SD.

Tabel 2. Data Uji coba Praktikalitas

No	Praktisi	Penilaian	Katgori
1	Pendidik kelas III	86%	Sangat praktis
2	Peserta didik kelas III	88%	Sangat praktis
	Rata-rata	87%	Sangat praktis

Dari tabel di atas dapat di lihat hasil praktikalitas yang di lakukan oleh praktisi pendidik kelas III dengan hasil 86% di kategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas

III dengan hasil 88% di kategorikan sangat praktis, karena *e-lkpd* berbantu situs *word wall* yang di kembangkan dapat di gunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proeses pembelajaran. dengan demikian hasil penilaian praktikalitas *e-lkpd* yang telah di rancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 87% sehingga *e-lkpd* ini tepat di gunakan dan bisa di terapkan di SD.

Tabel 3. Data uji Efektifitas *e-lkpd*

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	persen
1	Tuntas	18 orang	90%
2	Tidak tuntas	2 orang	10%

Data pada tabell di atas dapat di lihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 90% di kategorikan sangat efektif karna *e-lkpd* tersebut telah memberikan hasil yang sesuai degan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik. sedangkan ketidak tuntasan pesserta didik denagn rata-rata di kategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal. Sehingga *e-lkpd* dapat di terapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil tahapan Iplementasi (*impelementation*)

Setelah *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD di nyatakan sangat valid oleh Validator, maka *e-lkpd* dapat di implementasikan yaitu dapat di gunakan dalam kegiatan pebelajaran. Hasil uji coba ini akan di jadikan acuan untuk merevisi kembali *e-lkpd* yang di kembangkan. uji coba *e-lkpd* di laksanakan di SDN 146 Rejosari dengan subjek penelitian kelas III dengan jumlah peserta didik 200 orang pada tanggal 23 mei - 30 juni 2023. uji coba produk *e-lkpd* hanya di lakukan di kelas III SDN 146 Rejosari.

Dalam implementasii pembelajaran denga menggunakan*e-lkpd* pada kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peserta didik secara individu. pada awalnya, peserta didik masih belum memahami materi tema 8 subtema 2 aku anak mandiri pembelajaran 2-3 sehingga pendidik harus menjelaskan materi terlebih dahulu, setelah itu pendidik baru memberikan soal kepada peserta didik tentang materi yang di jelaskan menggunakan media *e-lkpd* berbantu situs *word wall*. Pada soal yang menggunakan *e-lkpd* berbantu situs *word wall*, terlihat peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam mengerjakan soal karna yang mereka hadapi tidak hanya sekedar tulisan yang ada pada buku tetapi juga menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik.

Hasil Tahapan Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang di peroleh dari analisis kevalidan *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 kelas III SD dari validator (ahli/pakar) oleh dosen. kemudian, kepraktisan di lihat dari angket respon pendidik kelas III dan peserta didik kelas III. sedangkan analisis data hasil efektifitas di lihat pada tes hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan *e-lkpd* yang di terapkan di SDN 146 Rejosari. Pada penelitian ini yang perlu di perhatikan adalah produk yang di kembangkan yaitu media pembelajaran *e-lkpd*. jadi sebelum melakukan penelitian media pembelajaran *e-lkpd* yang telah di kembangkan harus di validasi oleh para validator untuk melihat apakah media pembelajaran *e-lkpd* sudah siap di gunakan dari hasil validasi dari validator.

Pembahasan

Pengembangan bahan ajar *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SD merupakan salah satu bahan ajar soal yang bisa di

rujukan bagi pendidik dalam membuat soal. *e-lkpd* ini di kembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. dalam pengembang *e-lkpd* ini jenis penelitian dan pengembang nya menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* Dan model pengembangan *e-lkpd* ini menggunakan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Bahan ajar yang di kembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat di gunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi hasil validasi *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 kelas III SD. di kategorikan valid dengan melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari validator, yang artinya sudah bisa di terapkan di sekolah dalam proses pembelajaran. Bahasa yang di gunakan dalam *e-lkpd* berbantu situs *word wall* ini sudah menggunakan bahasa baku, bahasa yang di gunakan komunikatif dan memotivasi siswa, bahasa yang di gunakan tidak bermakna ganda, serta bahasa yang di gunakan merupakan bahasa yang baik dan benar menurut kaidah/ bahasa indonesia EYD. dari hasil validasi kelayakan bahasa *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 yang di lakukan validator bapak Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 93% yang di kategorikan sangat valid.

Kevalidan media *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di lihat dari desain media yang menarik dengan gambar serta warna yang di gunakan sesuai dengan materi dan tidak terlalu mencolok sehingga siswa lebih tertarik untuk mengerjakan soal yang telah di berikan oleh pendidik. Dari hasil validasi kelayakan media *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 oleh validator bapak Rendi marlianda, M.Pd dengan hasil 100% yang di kategorikan sangat valid.

Materi sudah di kategorikan valid berdasarkan penilaian validator yaitu rpp yang di buat telah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. dari hasil validasi materi *e-lkpd* berbantu situs *word wall* pada pembelajaran bahasa indonesia tema 8 subtema 2 oleh vvalidator ibu Melisa angraini, M.Pd dengan hasil 80% yang di kategorikan sangat valid.

Lembar praktikalitas di peroleh dari pendidik dan peserta didik, hal ini peneliti menyatakan bahwa kepraktisan *e-lkpd* dapat di ketahui berdasarkan hasil observasi aktivitas serta hasil angket respon peserta didik. hasil nilai praktisi yang di peroleh dari respon pendidik adalah 86% di kategorikan sangat praktis, dan hasil nilai praktisi yang di peroleh dari peserta didik adalah 88% di kategorikann sangat praktis. dengan demikian penilaian *e-lkpd* yang telah di rancang oleh penulis mendapat rata-rata 87% skor tersebut mempunyai kategori sangat praktis. berdasarkan dari respon pendidik dan peserta didik yang di dapatkan dari lembar praktikalitas, penggunaan *e-lkpd* dapat membantu peserta didik bersemangat dan fokus dalam mengerjakan soal yang di berikan dan peserta didik merasa bersemangat dan termotivasi dengan *e-lkpd* yang di gunakan.

Hasil efektifitas *e-lkpd* di peroleh dari hasil tes peserta didik setelah menggunakan *e-lkpd* yang mencakup 20 pertanyaan. tes hasil belajar di gunakan untuk megetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di lihat dari tercapainya KKM yang telah di tentukan oleh sekolah, adapun KKM yang telah di ditetapkan di SDN 146 Rejosari ini yaitu 70. Hasil efektifitas yang di peroleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 90% dengan kategori sangat efektif, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas itu dengan nilai rata-rata 10% di kateforikan tidak efektif, karna hasil tes uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal.

Simpulan

Hasil akhir dari penelitian ini dapat di simpulkan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan produk yaitu berupa *electronic* lembar kerja peserta didik berbantu situs *word wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten tebo di nyatakan valid oleh 3 orang pakar untuk di lanjutkan untuk tahap

berikutnya. 2) Produk yang di kembangkan berupa *electronic* lembar kerja peserta didik berbantu situs *word wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten tebo di nyatakan praktis di gunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa. 3) Penggunaan produk yang di kembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah SDN 146/VIII Rejosari kabupaten tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi tema 8 subtema 2 ”aku anak mandiri”

Daftar Pustaka

- 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>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829–837. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>
- Choirudin, M. Saidun Anwar, dan N. K. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Pada. *Jurnal Fraktal*, 2(1), 1–13.
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45350>
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Indraswati, D., & Sobri, M. (2021). Penggunaan Situs Liveworksheets untuk Mengembangkan LKPD Interaktif di Sekolah Dasar. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 232–240. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i3.1277>
- Hamzah, M. Z., & Khoiruman, M. A. (2021). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(6), 843–848. <https://doi.org/10.46799/jst.v2i6.307>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 190. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015 P-ISSN 2355-1925 PENANAMAN*, 2, 190–204.
- Hulandari, F., & Rahmi, E. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Chemo-Edutainment (Cet). *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 45. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i1.16244>
- Mega, N. M., Ulva, R., & Apreasta, L. (n.d.). PENGARUH MEDIA FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS ISDN NO 105/II RAMBAH KABUPATEN BUNGO. *Journal Education and Counseling*, 124–139.
- Sulistiani, Subhan, M., & Apreasta, L. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Picture and Picture terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6698–6707.
- Sugiyono. (2017). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. BANDUNG: Alfabeta CV