

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat LKPD Digital

a. Pengertian LKPD

LKPD adalah sebuah perangkat pembelajaran yang berperan vital dalam proses belajar mengajar. LKPD adalah sarana perangkat belajar berupa lembaran yang memuat materi maupun petunjuk yang harus dilakukan oleh peserta didik. LKPD merupakan komponen penting yang wajib diciptakan oleh pendidik untuk peserta didik. LKPD adalah sumber yang memberikan arahan kepada peserta didik untuk melaksanakan kegiatan investigasi atau pemecahan masalah dalam proses belajar. LKPD adalah bahan ajar yang berbentuk lembaran kertas yang mencakup konten, ringkasan, dan arahan pelaksanaan tugas sebagai acuan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. LKPD sangat efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, sehingga kompetensi yang diinginkan dapat terwujud. (Dachi & Perdana, 2020).

LKPD merupakan sebuah pedoman untuk melatih pengembangan aspek kognitif maupun pedoman untuk eksperimen atau demonstrasi. Digunakannya LKPD diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bagi peserta didik membuat sebuah

karya kontekstual, baik secara individu maupun kelompok (Ansyah Edi, Yokos Pranata et al., 2021). Didalam LKPD memuat tentang materi, ringkasan, dan Langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik yang berlandaskan terhadap (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik (Duha et. al., 2023). LKPD adalah suatu bahan ajar cetak yang digunakan oleh guru untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan, melalui LKPD tersebut guru dapat mengetahui bagaimana peserta didik dapat dan mampu menerima pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Hasil dari mengerjakan LKPD tersebut guru dapat menyimpulkan hal apa yang kurang saat pelaksanaan dan hal apa saja yang harus di tambah pada saat pembelajaran berlangsung agar siswa mampu menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat mengerjakan soal evaluasi yang ada di LKPD tersebut.

Berdasarkan pada pengertian LKPD menurut para ahlia diatas dapat disimpullkan bahwa LKPD merupakan salah satu alat bantu belajar yang sangat penting dalam proses pembelajaran. LKPD berfungsi sebagai panduan atau pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif, seperti melakukan penyelidikan, pemecahan masalah, atau eksperimen. Dengan menggunakan LKPD, siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, keterampilan, serta kreativitas mereka.

b. Fungsi LKPD

LKPD adalah bahan ajar yang keberadaannya memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar di kelas. Dengan adanya LKPD, siswa menjadi lebih aktif karena banyaknya tugas yang disediakan, dan mereka juga lebih mudah memahami materi yang disajikan secara ringkas. Dengan LKPD, siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi yang sedang dipelajari. LKPD juga berkontribusi pada proses pembelajaran yang lebih aktif, memberikan siswa pengalaman langsung yang tidak hanya terbatas pada pengetahuan saja (Rahayu & Budiyono, 2018). Akan tetapi, fungsi LKPD tidak hanya untuk membantu proses pembelajaran tetapi juga bisa berfungsi guna melihat ketercapaian kompetensi dasar yang dikembangkan. Menurut Widjajanti dalam Destiara et. al., (2021) Fungsi LKPD adalah untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan memudahkan pemahaman, sehingga lebih menarik perhatian ketika digunakan.

Berdasarkan penjelasan fungsi LKPD diatas dapat disimpulkan bahwa LKPD mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya LPKD tidak hanya memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, tetapi juga sangat bermanfaat bagi peserta didik. Dengan LKPD akan mendorong peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat tercapainya kompetensi dasar.

c. Tujuan LKPD

- 1) Penyajian LKPD bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi dengan lebih mudah.
- 2) Tugas yang ada di LKPD mampu memperkuat pemahaman siswa.
- 3) Dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk menentukan konsep secara mandiri.
- 4) LKPD berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan tugas kepada peserta didik.

d. Pengertian LKPD Digital

Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD ini memiliki inovasi terbaru yaitu menjadi LKPD digital. LKPD digital merupakan suatu inovasi terbaru dari LKPD yang berbentuk dokumen cetak yang dikonversi menjadi format digital dengan pemanfaatan teknologi yang berkembang sekarang. LKPD digital berisikan teknologi acuan untuk peserta didik dalam menyelesaikan soal yang ada pada LKPD, untuk memberikan kemudahan bagi guru dan siswa saat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara digital yang bisa di akses melalui laptop, notebook, dan smartphone. (Puspita & Dewi, 2021) E-LKPD merupakan kumpulan aktivitas yang dirancang untuk memberikan dukungan kepada peserta didik dalam melakukan analisis dan menyelesaikan masalah. E-LKPD dalam proses pembelajaran

memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa, membuatnya lebih menyenangkan dan interaktif, serta memberikan peluang bagi siswa untuk berlatih dan meningkatkan motivasi mereka. Pengemasan LKPD dengan media akan membuatnya lebih jelas dan menarik bagi peserta didik (Khotimah et al., 2020). Selain mudah diakses, LKPD digital juga dapat dikombinasikan dengan kemampuan literasi dan kreativitas untuk mengembangkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik.

Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD digital adalah bentuk LKPD yang memanfaatkan teknologi, seperti laptop, notebook, dan smartphone, untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan menggunakan LKPD digital, peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

2. Hakikat *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

LKPD Merupakan sebuah media digital berbasis web yang digunakan guru untuk mendesain pembelajaran dan memiliki fitur soal maupun kuis yang memiliki umpan balik sehingga pembelajaran lebih diminati oleh peserta didik (Sukma & Handayani, 2022). (Imanulhaq & Pratowo, 2022) mengemukakan bahwa *wordwall* merupakan sebuah website yang begitu menarik

dan juga dapat diakses dimanapun, siapa saja dan di browser manapun tanpa biaya atau gratis. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berguna untuk membantu pendidik dalam proses mengajarnya dimana pembelajaran yang dilakukan berbasis website yang didalamnya terdapat berbagai permainan dan kuis-kuis dengan menyesuaikan materi yang diajarkan. *Wordwall* memiliki desain menarik yang didalamnya terdapat berbagai template atau bentuk dan karakteristik permainan yang dapat digunakan siswa untuk pembelajaran interaktif melalui pembelajaran yang mengedukasi. *Wordwall* sering dimanfaatkan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang menarik bagi peserta didik. Melalui platform ini, guru dapat merancang berbagai jenis permainan edukatif dengan beragam tema, seperti kuis, mencocokkan pasangan, membuat anagram, mengacak kata, mencari kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya (Anindyawati, 2024).

Wordwall kuis ini juga sebuah media pembelajaran yang berbentuk permainan kuis, dimana ada sebuah pertanyaan yang ditampilkan dengan berbagai variasi tampilan yang menarik pada monitor kelas dan siswa dapat menjawab game kuis tersebut. Hal ini menjadikan suasana di kelas lebih aktif dan tidak membosankan (Sukma & Handayani, 2022).

LKPD adalah media digital berbasis web yang digunakan oleh guru untuk mengajar dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. *Wordwall* adalah situs web yang ramah pengguna yang dapat diakses tanpa batasan waktu dan tempat, serta gratis. Ini menawarkan berbagai template dan karakteristik game yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif. Guru dapat membuat berbagai game edukasi dengan berbagai tema, seperti kuis, game, dan lainnya. *Wordwall* juga berfungsi sebagai media pembelajaran, memungkinkan siswa untuk bermain game di layar mereka.

b. Fitur dan Template *Wordwall*

Fitur dan template pada *Wordwall* sangat bervariasi (Mardhiyah, 2023).

- 1) Permainan pencocokan, peserta didik dapat mencocokkan dengan cara menggeser pada tiap kata kunci yang definisinya terletak disampingnya.
- 2) Kuis, game yang di dalamnya terdapat soal bentuk pilihan ganda, peserta didik dapat dengan mudah memilih jawaban yang tepat dan benar agar siswa dapat lanjut ke soal selanjutnya.
- 3) Roda acak, game ini mengajak peserta untuk menguraikan atau memberikan deskripsi hasil pertanyaan dari roda yang diputar tersebut. Game ini gunanya untuk berlatih sehingga peserta didik dapat memberi gambaran dan dapat memahami materi

sesuia kebutuhan instruktur karena permainan ini tidak ada skor yang dihasilkan.

- 4) Dalam permainan "membuka kotak", siswa disuruh memilih jawaban yang sesuai dengan gambar atau pernyataan yang muncul dari kotak yang dipilih.
- 5) Dalam proses menemukan kecocokan, siswa memilih jawaban yang tepat dan mencocokkannya. Jawaban yang benar akan disimpan secara langsung dan tidak dapat dilihat lagi, termasuk untuk jawaban yang berikutnya.
- 6) Peserta didik dapat menyusun kembali kalimat dengan meletakkan kata-kata yang tepat agar kalimat tersebut menjadi benar.
- 7) Kuis game show, peserta didik harus mengerjakan kuis pilihan ganda dengan memilih jawaban yang benar. Game kuis ini memiliki Batasan waktu, babak bonus, dan nyawa.
- 8) Anagram, peserta didik dapat menarik/ menggeser/ memindahkan huruf-huruf agar menjadi satu kata yang benar.
- 9) Kartu acak, game kartu acak berisi gambar atau pertanyaan yang harus diberikan pada peserta didik dan hanya dilakukan menggunakan internet.
- 10) Teka-teki silang, peserta didik dapat memecahkan teka-teki silang dengan cara melihat petunjuk yang telah ada.

c. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Langkah-langkah dalam pembuatan *Wordwall* (Khairunisa et, al., 2022) adalah :

- 1) Menyiapkan materi pembelajaran, baik berupa pertanyaan maupun jawaban, yang dapat disajikan dalam bentuk teks atau gambar.
 - 2) Membuat akun email yang memungkinkan pengguna mengelola hingga tiga proyek
 - 3) Memilih template platform yang sesuai dengan karakteristik materi atau soal yang akan disajikan.
 - 4) Klik template yang akan digunakan.
 - 5) Setelah memilih template, selanjutnya mengisi *Activity Title* dengan nama aktivitas dan materi pelajaran. Kemudian, pada bagian *Instruction*, berikan keterangan tambahan (opsional) mengenai soal dalam permainan, yang dapat berupa gambar atau teks. Terakhir, gunakan opsi *Add a Question* untuk menambahkan soal baru.
 - 6) *Done* (Selesai menginput soal).
- d. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Wordwall memiliki beberapa kelebihan, termasuk gratis untuk opsi dasar dan berbagai template. Selain itu, permainan yang dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui platform seperti Google Kelas, WhatsApp, dan lainnya. *Wordwall* memiliki visualisasi yang menarik, tidak membuat siswa bosan, dan

membuatnya lebih menyenangkan untuk diikuti (Andika & Adiwijaya, 2025). Di satu sisi, *Wordwall* menawarkan sistem pembelajaran yang menarik dan praktis diakses oleh siswa dari berbagai tingkatan. Fleksibilitasnya memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat ponsel mereka. Selain itu, beragam template yang disediakan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Namun, di sisi lain, pembuatan konten di *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama karena melibatkan pengaturan template, pemilihan gambar, dan desain permainan yang menarik. Ketergantungan pada koneksi internet juga menjadi kendala, terutama jika siswa tidak memiliki akses yang stabil.

Mujahidin et. al., (2021) menjelaskan bahwa aplikasi *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, *Wordwall* menawarkan strategi pembelajaran yang efisien dan mudah dimengerti oleh peserta didik dari berbagai tingkatan. Kedua, fitur penugasan yang terintegrasi memungkinkan siswa mengakses tugas-tugas mereka kapan saja dan di mana saja melalui perangkat ponsel. Ketiga, *Wordwall* juga mendorong kreativitas dalam proses pembelajaran. Namun, *Wordwall* juga memiliki beberapa kelemahan. Aplikasi ini rentan terhadap kecurangan dan kurang fleksibel dalam hal penyesuaian ukuran font. Selain itu, pembuatan

materi pembelajaran di *Wordwall* memerlukan waktu yang relative Panjang.

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang efektif. Fleksibilitas waktu dan tempat dalam mengakses materi merupakan keunggulan utama. Selain itu, *Wordwall* Mampu mendorong peserta didik agar lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, keterbatasan akses internet dan kompleksitas dalam pembuatan materi menjadi kendala yang perlu diatasi.

3. Hakikat Model *Inkuiri learning*

a. Pengertian Model *Inkuiri learning*

Inquiry Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menjadi pembelajar aktif. *Inquiry Learning* merupakan Proses belajar yang melibatkan penyelesaian masalah dengan berpikir secara reflektif (Lastriningsih, 2017). Dengan menggali informasi dari berbagai sumber dan menganalisisnya secara kritis, peserta didik tidak hanya menerima wawasan baru, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi. Jadi *Inquiry Learning* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai masalah.

Model pembelajaran inkuiri sebagai sebuah proses di mana siswa secara mandiri mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan

mereka. Dalam pendekatan ini, peran guru adalah sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan dukungan. Melalui proses penyelidikan yang terarah, peserta didik dapat mengasah berbagai potensi, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkomunikasi.

Mengenai beberapa teori di atas, bahwa menurut penulis dari pengertian pembelajaran inkuiri merupakan proses pendekatan yang mengajak siswa untuk meningkatkan pemikiran yang kritis, analitis, dan sistematis dalam memecahkan masalah. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga berkontribusi secara aktif terlibat dalam mencari jawaban. Dengan demikian, pembelajaran inkuiri mampu mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa.

b. Ciri-ciri Model *Inkuiri learning*

Model pembelajaran inkuiri memiliki beberapa ciri khas. Pertama, model ini memiliki dampak langsung maupun tidak langsung terhadap proses pembelajaran. Kedua, model ini menggunakan alat-alat tertentu dalam pelaksanaannya. Ketiga, model ini dapat dilakukan dalam ruang kelas. Keempat, model ini memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Terakhir, model ini berkaitan erat dengan konsep pendidikan dan proses belajar.

Tujuan model pembelajaran inkuiri dirancang untuk memperkuat keterampilan berpikir siswa secara terencana dan

terstruktur. Melalui inkuiri, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis, serta mampu mengatasi masalah secara mandiri. Selain itu, inkuiri juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap yang disiplin dan bertanggung jawab dalam belajar.

Berdasarkan beberapa teori, model pembelajaran inkuiri memfokuskan pada pentingnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga didorong untuk bekerja keras, kreatif, dan mandiri. Model ini memusatkan perhatian pada siswa (*student-centered*) sehingga siswa dapat fokus pada satu topik atau masalah secara mendalam. Selain itu, guru berperan sebagai pendamping yang membantu siswa dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

c. Tahap-tahap Model *Inkuiri learning*

Kencanawati et. al., (2021) model pembelajaran inkuiri terdiri dari beberapa tahapan. Dimulai dari tahap orientasi di mana guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memberikan arahan kepada siswa. Kemudian, siswa diajak untuk merumuskan masalah yang menarik minat mereka. Selanjutnya, siswa membuat dugaan sementara (*hipotesis*) sebagai jawaban atas masalah tersebut. Setelah itu, siswa mengumpulkan data untuk menguji

hipotesisnya. Tahap akhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan, model pembelajaran inkuiri terdiri dari beberapa tahap. Pertama, tahap adaptasi di mana siswa menyesuaikan diri dengan situasi belajar yang baru. Selanjutnya, siswa merumuskan masalah atau pertanyaan yang ingin dijawab. Kemudian, siswa mengajukan dugaan sementara atau hipotesis sebagai jawaban sementara atas masalah tersebut. Setelah itu, siswa mengumpulkan data atau informasi yang relevan untuk menguji hipotesisnya. Terakhir, siswa menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menarik kesimpulan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Inkuiri learning*

Pembelajaran inkuiri memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan konsep yang sedang dipelajari, sehingga mereka tidak hanya terbatas pada aktivitas mencatat dan menghafal materi. Selain itu, menurut (Lusidawaty dkk., 2020) strategi pembelajaran ini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam menguasai konsep ilmiah. Hal ini disebabkan oleh partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, yang sekaligus melatih keterampilan proses sains mereka. Sebagai metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran inkuiri

menuntut siswa untuk berpikir kritis dan melakukan analisis dalam rangka memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Beberapa manfaat dari model inkuiri adalah: (1) peningkatan kemampuan mengingat, (2) peningkatan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam konteks yang baru dan berbeda, (3) peningkatan minat terhadap pembelajaran, (4) penerapan metode pembelajaran mandiri, (5) peningkatan kemampuan analisis terhadap konsep-konsep dasar dari materi pembelajaran, dan (6) pemanfaatan dalam mengolah dan menyesuaikan informasi relevan yang didapat. (7) sikap yang mendukung kemampuan untuk berkolaborasi, bersikap adil, jujur, meningkatkan kepercayaan diri (self-effiracy),serta bertanggung jawab ,(8) penyelesaian tugas yang memenuhi kebutuhan dan diolah menjadi wawasan baru, (9) mengembangkan inovasi dalam metode pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan pembelajaran lebih signifikan, (10) pengertian dan penguasaan atas materi diajarkan (Novehasanah dalam Kencanawati et. al., 2021).

Model pembelajaran inkuiri menunjukkan adanya hubungan antara pemahaman materi yang kurang dan perilaku kenakalan remaja. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi, yang sering kali berakar dari kurangnya pemahaman terhadap materi yang

dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif, seperti inkuiri, yang dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, dan mandiri dalam menghadapi tantangan sehari-hari.

Kekurangan utama dari model pembelajaran inkuiri. Pertama, perencanaan pendidikan menjadi rumit karena terhambat oleh kebiasaan belajar peserta didik yang ada. Hal ini menuntut siswa untuk memiliki semangat dan kemampuan belajar yang tinggi. Kedua, sulitnya mengendalikan aktivitas dan pencapaian siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks ini, siswa diharuskan untuk aktif dalam belajar, yang menuntut mereka untuk berpartisipasi secara mandiri dan proaktif dalam kegiatan belajar. Keduanya menunjukkan tantangan yang dihadapi dalam menerapkan model pembelajaran inkuiri secara efektif.

4. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

IPAS merupakan salah satu inovasi dalam kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS ke dalam satu tema pembelajaran. Mengingat IPA berfokus pada alam, hal ini sangat berkaitan dengan memperhatikan keadaan masyarakat atau lingkungan, sehingga pengajaran dapat dilaksanakan secara terpadu..

IPA adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan pada pendidikan Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran IPA, peserta didik diajarkan berbagai konsep dan gejala yang berkaitan dengan alam

semesta. Peserta didik dibimbing untuk mendalami konsep dan fenomena alam melalui berbagai pendekatan yaitu melalui pengamatan, praktikum, pengukuran, analisis, dan metode lainnya, pembelajaran IPA harus dilakukan. Namun, seorang guru dalam pembelajaran IPA tidak seharusnya hanya fokus pada pemahaman konsep-konsep saja, melainkan juga pada pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. IPA adalah ilmu yang bersifat empiris dan faktual serta fenomenal. Oleh karena itu, proses belajar IPA harus bersifat bukan hanya melalui ucapan, tetapi juga faktual. Agar dapat mewujudkan pembelajaran IPA yang empiris dan pengalaman fakta, sangat penting untuk memahami hakikat IPA sebagai proses yang sangat dibutuhkan. (Wedyawati & Lisa, 2018)

Proses hakikat IPA diwujudkan melalui pandangan konstruktivisme, proses pembelajaran IPA melibatkan pemberian berbagai pengalaman konkret yang masuk akal dan dapat dimengerti siswa, serta menciptakan peluang untuk interaksi sosial. Dengan cara ini, siswa dilatih untuk mengembangkan keterampilan proses dalam penemuan produk sains. (Wedyawati & Lisa, 2018).

Secara terperinci, tujuan pembelajaran IPA di SD adalah: (1) Membangun keyakinan akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam yang diciptakan-Nya; (2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman

konsep-konsep IPA yang berguna dan dapat diwujudkan dalam pengalaman sehari-hari; (3) Menumbuhkan rasa keingintahuan pada sikap antusias, dan Menimbulkan kesadaran mengenai interaksi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) Mengasah bakat dalam proses untuk menelusuri lingkungan sekitar, menangani kendala, dan menyimpulkan keputusan; (5) Membangun kepedulian untuk berkontribusi dalam melindungi, mengelola, dan meningkatkan kualitas lingkungan alam serta keseimbangan alam semesta; dan (6) Mendapatkan wawasan, ide, serta keahlian IPA sebagai landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti fokus pembelajaran IPAS pada materi keseimbangan ekosistem. Hubungan timbal balik antara organisme dan lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem bisa mengandung arti sebagai hubungan komunikasi makhluk hidup dan lingkungan mereka. Keseimbangan ekosistem merujuk pada kondisi di mana komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (faktor non-hidup) dalam ekosistem berinteraksi secara harmonis, sehingga mendukung kelangsungan hidup dan pertumbuhan spesies di dalamnya. Dalam keadaan seimbang, populasi spesies, sumber daya, dan lingkungan saling mendukung dan tidak mengalami perubahan yang drastic.

B. Kajian Pustaka Yang Relevan

Pada penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan. Diantaranya penelitian-penelitian yang sudah dilakukan dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Sebuah penelitian yang relevan dengan masalah ini adalah karya (Widianti & Sari, 2022) yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan Maze Chase-*Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD.” Penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD yang berbasis keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan game edukasi Maze Chase-*Wordwall* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan pada siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA mengenai sumber energi alternatif. Keberhasilan ini disebabkan oleh kemampuan LKPD tersebut dalam meningkatkan semangat, antusiasme, dan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ningrum et. al., 2024) dengan judul “Pengembangan LKPD Digital Menggunakan *Wordwall* Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” menghasilkan bahwa Pengembangan LKPD Digital Menggunakan *Wordwall* Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia dari hasil validasi uji ahli media ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan, serta berdasarkan uji coba respon peserta didik yang dilakukan kepada kelas IV sebanyak 30 peserta

didik memperoleh rata rata persentase 85% yang artinya produk ini layak digunakan.

3. Sejalan dengan penelitian (Ulfa et. al., 2019) berhasil mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbantu situs Word Wall untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 8 subtema 2 di kelas III SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo. Produk yang dikembangkan ini telah melalui serangkaian uji coba dan dinyatakan valid oleh para ahli, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa E-LKPD berbantu Word Wall merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi, sehingga berkontribusi positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian kompetensi siswa.
4. Penelitian ini relavan dengan karya (Dianti et. al., 2024) yang berjudul “Pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* Web pada materi "Bentuk Indonesiaku" untuk siswa kelas V SDN Sentul 04 Kota Blitar”. Hasil pengembangan memperlihatkan bahwa E-LKPD berbasis *Wordwall* Web yang dikembangkan dinyatakan layak juga efektif untuk dipergunakan dalam pembelajaran, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

5. Sejalan dengan penelitian (Siahaan et al., 2025) mengatakan bahwa hasil uji coba lapangan terhadap siswa kelas V juga menunjukkan respon yang sangat baik, dengan rata-rata persentase 90% (Sangat Baik). Sehingga “E-LKPD berbasis aplikasi *Wordwall* pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Pembelajaran 1 untuk siswa kelas V SD BPK PENABUR Bogor” dinyatakan sangat valid dan layak untuk diujicobakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Fungsi dari penyebutan penelitian relavan ini adalah untuk menunjukkan bahwa ide pengembangan E-LKPD berbasis *Wordwall* memiliki dasar teoritis dan empiris yang kuat, serta telah ada bukti keberhasilan serupa dalam konteks lain, sehingga memperkuat justifikasi dan urgensi penelitian yang dilakukan.

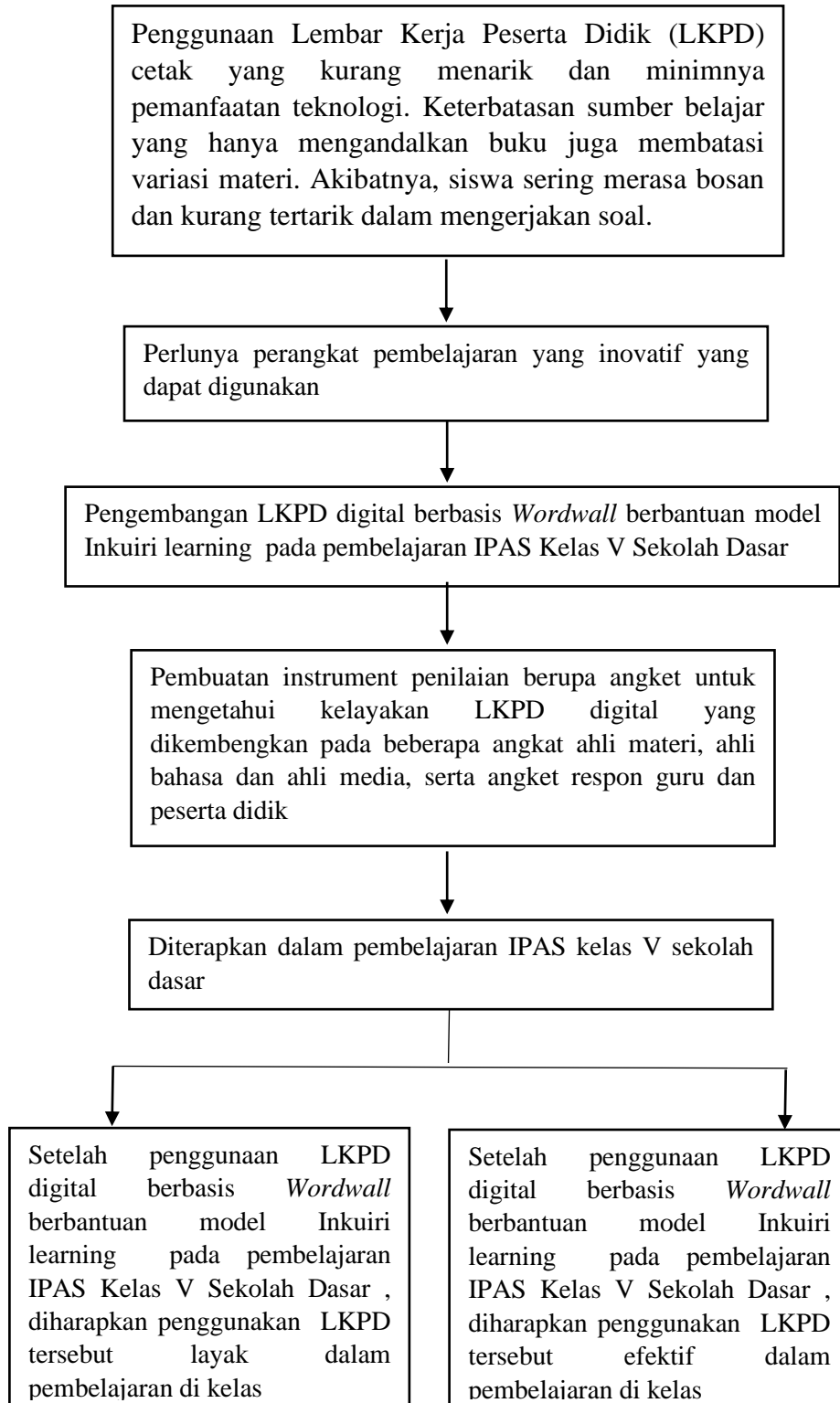
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran saat ini mengharuskan siswa dapat mengakses melalui handphone dimana zaman sudah semakin berkembang maju yang semua kegiatan dapat dilakukan melalui smartphone. Harapan dari adanya riset dan pembaharuan dapat membuat hasil LKPD yang optimal dan efisien bagi siswa dan guru. Terlebih masih banyak guru menggunakan LKPD berbasis cetak yang membuat siswa bosan dan jarang sekali untuk mengerjakannya. Kekurangan dalam LKPD cetak ini adalah kurang praktis untuk pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan LKPD cetak ini dapat dibuat oleh semua guru dari generasi muda hingga

generasi tua sebab lebih mudah digunakan dan dibuat untuk kegiatan pembelajaran.

Peneliti menciptakan LKPD digital sebagai solusi dari masalah tersebut yang dimana berbasis website *Wordwall* ini dalam menunjang pembelajaran saat ini, dimana pada siswa saat ini sudah sangat pandai dalam mengakses sebuah jaringan yang ada di smartphone dan ini juga memudahkan siswa dalam melaksanakan mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru. kelebihan pada LKPD digital ini memudahkan guru untuk mengecek pekerjaan siswa dimana siswa tersebut mengerjakan sendiri atau tidak. Kekurangan LKPD digital ini adalah pembuatan dalam LKPD digital ini memerlukan tenaga pendidik yang paham dengan teknologi sekarang, serta dalam pengerjaan LKPD digital ini membutuhkan koneksi internet yang cukup baik agar dalam penyelesaian mengerjakan tugas tepat waktu.

Berikut gambar kerangka berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikiran dan hasil kajian teori yang relevan maka dapat disimpulkan bahwasannya:

1. Pengembangan LKPD digital berbasis kuis *wordwall* berbantuan model *inkuiri learing* pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar sedang dikembangkan untuk digunakan.
2. Pengembangan LKPD digital berbasis *Wordwall* berbantuan model *Inkuiri learning* pada pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar layak digunakan.
3. Pengembangan LKPD digital berbasis *Wordwall* berbantuan model *Inkuiri learning* pada pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar efektif digunakan.