



## PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MENGGUNAKAN MAZE CHASE-WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD

Adha Yusrika Widianti<sup>1(\*)</sup>, Prima Mutia Sari<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia<sup>12</sup>  
adhawidiyanti18@gmail.com<sup>1</sup>, primamutiasari@uhamka.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

Received: 07 Juli 2022  
Revised: 07 Juli 2022  
Accepted: 11 Juli 2022

Riset ini bermaksud guna meningkatkan LKPD berlandaskan Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Maze Chase-Wordwall* pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. Metode yang digunakan adalah R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan adalah kualitatif dan kuantitatif, dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli bahan ajar/LKPD, serta uji coba dilakukan oleh 1 guru kelas IV dan 35 peserta didik. Menurut hasil validasi dari ahli materi didapat persentase 74% dengan predikat layak dan hasil validasi dari ahli bahan ajar/LKPD didapat persentase 90% dengan predikat sangat layak. Uji coba pada guru kelas IV menghasilkan 100% predikat sangat baik dan hasil uji coba pada peserta didik kelas IV menghasilkan 93% predikat sangat baik. Menurut hasil data yang didapat memperlihatkan bahwa Pengembangan LKPD berlandaskan Keterampilan Berpikir Kreatif memakai *Maze Chase-Wordwall* pada Pembelajaran IPA Kelas IV materi Sumber Energi Alternatif sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas IV SD.

**Keywords:** LKPD; Berpikir Kreatif; *Wordwall*; IPA

(\*) Corresponding Author: Widianti, adhawidiyanti18@gmail.com, +62 8788 9247 941

**How to Cite:** Widianti, A. Y. & Sari, P. M. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan *Maze Chase-Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 617-626.

## INTRODUCTION

Pada abad 21, teknologi dan internet dijadikan sebagai tumpuan dalam pergerakan konektivitas manusia, mesin, proses interaksi, serta kemajuan perkembangan sumber digital (Prasetyo, 2018). Perubahan yang terjadi pada abad 21 ini menyebabkan dunia pendidikan perlu menyiapkan potensi kreativitas, kemampuan, dan keahlian pendidik dalam beradaptasi dengan teknologi baru untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, penting untuk menyiapkan pendidikan yang bisa menciptakan generasi yang kreatif, inovatif, serta kompetitif (Lase, 2019). Pada abad 21 ini, proses pembelajaran dapat dicapai jika pendidik dan peserta didik memiliki *skill* abad 21 yang mencakup keterampilan 4C. Keterampilan 4C meliputi berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) (Septikasari, 2018). Keterampilan yang digunakan dalam mengerjakan soal LKPD *game* edukasi ini adalah keterampilan berpikir kreatif.

Keterampilan berpikir kreatif yaitu proses berpikir yang membangun ide-ide yang berkualitas yang dapat menciptakan pemikiran yang baru dan bermutu (Febrianti et al., 2016). Keterampilan berpikir kreatif ini akan muncul jika seorang individu melahirkan

suatu ide yang baru. Lahirnya suatu ide baru ini dapat dilakukan jika keterampilan berpikirnya itu dikembangkan melalui proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Keterampilan berpikir kreatif ini dapat menentukan keberhasilan pada proses pembelajaran. Keberhasilan peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan keterampilan berpikir kreatif ini membuat peserta didik dapat menuntaskan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan ide atau gagasan yang baru (Haryanti, 2019). Dalam beberapa mata pembelajaran di SD, keterampilan berpikir kreatif dapat dilatih pada pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA ini membahas mengenai berbagai jenis materi yang terkait dengan alam dan lingkungannya. Pada pembelajaran IPA peserta didik dibekali pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam yang didapatkan dari pengalaman selama proses pembelajaran (Panggabean et al., 2020). Proses pembelajaran IPA harus dilakukan dengan cara yang menarik, efektif, dan menyenangkan. Pada anak usia sekolah dasar tahap perkembangan kognitifnya menurut Jean Piaget masuk ke tahap tiga yaitu tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Di tahap ini peserta didik sudah dapat melakukan penalaran secara logika dalam situasi yang konkret. Yang terpenting dalam tahap ini adalah peserta didik dapat mengklasifikasikan sesuatu menjadi bagian yang berbeda-beda dan memahami hubungannya (Mu'min, 2013). Salah satu materi pada pembelajaran IPA adalah materi sumber energi alternatif. Proses pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif yang dilaksanakan disekolah ini dapat melatih keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Keterampilan berpikir kreatif peserta didik ini dapat didapat melalui kegiatan pembelajaran dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD adalah bahan ajar bercetak dalam bentuk tabel yang memuat bahan pelaksanaan, rangkuman, dan uraian tugas pembelajaran yang harus diselesaikan peserta didik (Ariani, 2020). Pendidik diperbolehkan merancang dan mengembangkan LKPD sesuai dengan materi pembelajaran. LKPD ini bisa mendorong peserta didik belajar sendiri dan memperoleh tujuan pembelajaran (Rahayuningsi, 2018). Pada abad 21 ini, LKPD mengalami pembaharuan yaitu dengan melibatkan platform web berbasis *game* edukasi yang bersifat *online*. *Game* tersebut adalah *game wordwall* jenis *maze chase*. Menurut Sari & Yarla (2021) *wordwall* merupakan sebuah platform web berbasis *game* edukasi yang bisa digunakan untuk komponen sumber belajar atau instrumen penilaian berbasis teknologi yang menarik bagi peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran. *Game* edukasi *wordwall* ini bisa diakses secara gratis meskipun pada *game* ini ada beberapa jenis yang berbayar (Sun'iyah, 2020). Terdapat delapan belas jenis permainan di dalam platform web ini. Jenis platform web berbasis *wordwall* yang dipakai pada penelitian ini adalah jenis *maze chase*. Jenis *maze chase* ini merupakan jenis *game* yang berlari menuju jawaban yang tepat sambil menghindari kejaran musuh (Khairunisa, 2021). *Game* edukasi *wordwall* jenis *maze chase* ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam LKPD pada abad 21 Pemberian soal LKPD yang dituangkan dalam *game* edukasi *wordwall* jenis *maze chase* ini dapat meningkatkan minat, semangat, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan LKPD berbasis keterampilan berpikir kreatif menggunakan *game* edukasi *wordwall* jenis *maze chase* ini diharapkan dapat membangun konsep dan kerangka berpikir terhadap suatu materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan kegiatan LKPD bagi peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif pada LKPD pembelajaran IPA ini digunakan untuk pengoperasian *game* edukasi *wordwall*.

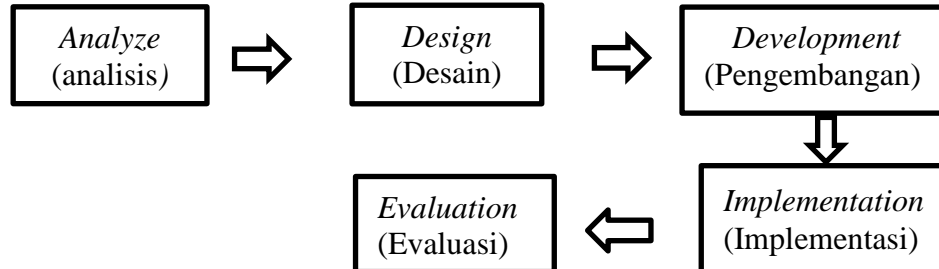
Pada realitanya pembelajaran IPA ini diperlukan lebih banyak upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada pengerjaan soal LKPD berbasis cetak sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran IPA dengan baik dan mendapatkan hasil yang optimal. Menurut observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SD Negeri

Mekarsari 2, LKPD yang digunakan oleh guru ketika memberikan kegiatan LKPD pada kegiatan pembelajaran masih menggunakan media berbentuk cetak atau kertas. Hal itu membuat peserta didik mengalami rasa jenuh dan bosan sehingga rasa antusias, semangat, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik tidak ada selama proses pembelajaran berlangsung.

Tujuan dari riset ini yaitu guna meningkatkan suatu pembaharuan pada penggunaan LKPD dengan memanfaatkan *game* edukasi *maze chase-wordwall* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif.

## METHODS

Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah-langkah pengembangan ADDIE terlihat pada Gambar 1 (Purnama, 2016). Pengumpulan data yang dipakai adalah observasi, wawancara, dan penyebaran angket (kuesioner). Analisis data yang dipakai adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui hasil uji coba dari para ahli, respon pendidik dan respon peserta didik berupa komentar dan saran. Sementara data kuantitatif didapat dari instrumen validasi berupa skor, kemudian dihitung persentase masing-masing validasi para ahli, respon pendidik dan respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.



**Gambar 1.**  
Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE  
Sumber: Purnama (2016)

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan studi kebutuhan peserta didik, pendidik, dan kebutuhan materi. Hasil analisis kebutuhan tersebut dimanfaatkan sebagai dasar guna meningkatkan soal LKPD menggunakan *game* edukasi *maze chase-wordwall*. Pada tahap desain, peneliti merencanakan pembuatan *flowchart*, *storyboard*, petunjuk penggunaan soal LKPD, dan pembuatan soal LKPD. Setelah tahap desain, peneliti melakukan pengembangan produk. Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat soal LKPD pada *game* edukasi *maze chase-wordwall*, melakukan validasi dengan para ahli dan pengisian angket, serta melakukan revisi soal LKPD pada *game* edukasi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli. Peneliti meminta dua orang para ahli untuk memvalidasi produk, diantaranya ahli materi dan ahli bahan ajar/LKPD. Instrumen validasi penelitian menggunakan angket dengan skala likert (skala 5). Kriteria angket sebagai berikut (Purwanto, 2018).

**Tabel 1.**  
 Kriteria angket

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Data yang terkumpul diproses memakai rumus (Karina, Yulita, & Ramdhani, 2019).

$$\%validitas = \frac{\text{Skor rerata keseluruhan}}{\text{Skor Tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$$

Kesesuaian aspek validasi pada pengembangan media LKPD dapat menggunakan kriteria Tabel 2

**Tabel 2.**  
 Kriteria Validasi

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
71%-80%	Layak
40%-60%	Kurang Layak
0%-39%	Sangat Tidak Layak

*Sumber: Karina et al., (2019)*

Setelah itu, peneliti melakukan tahap implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan uji coba LKPD menggunakan *game* edukasi pada pendidik dan peserta didik, serta penyebaran angket. Pada uji coba peserta didik dilaksanakan dengan menggunakan uji coba kelompok besar (*field try-out*). Instrumen respon penelitian memakai angket dengan skala likert (skala 5) yang disajikan pada Tabel 1. Data yang terkumpul diproses menggunakan rumus (Karina et al., 2019).

$$\%respon = \frac{\text{Skor rerata keseluruhan}}{\text{Skor Tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$$

Kesesuaian aspek respon pada pengembangan media LKPD dapat menggunakan kriteria Tabel 3 (Rizki, 2020).

**Tabel 3.**  
 Kriteria Respon

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Baik
21%-40%	Tidak Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Tahap terakhir, yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini dilaksanakan perbaikan akhir soal LKPD menggunakan *game* edukasi *maze chase-wordwall* dari hasil uji coba pendidik dan peserta didik serta untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dari soal LKPD.

## RESULTS & DISCUSSION

### Hasil

LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall* dikembangkan memakai model ADDIE dibagi menjadi lima tahap: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Berikut langkah-langkah guna meningkatkan pembuatan LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall*, yaitu:

**Tahap analisis**, pada tahap awal ini peneliti menganalisis kebutuhan dari peserta didik dan pendidik serta menganalisis materi. Metode yang dipakai adalah observasi dan wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara peserta didik diperoleh hasil bahwa penggunaan LKPD pada proses pembelajaran masih menggunakan media cetak atau kertas, alhasil peserta didik merasa jenuh dan bosan saat mengerjakan soal LKPD dalam pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif yang diberikan oleh guru. Karena sikap bosan dan jenuh yang dirasakan peserta didik, hal itu membuat keterampilan berpikir kreatif dalam diri mereka itu tidak terasah dengan maksimal. Dari hasil wawancara guru kelas IVA penggunaan media cetak atau kertas pada soal LKPD ini dikarenakan keterbatasan guru dalam menggunakan alat pembelajaran berbasis teknologi. Guru kelas IVA sulit memahami penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi. Maka dari itu, guru kelas hanya menggunakan media LKPD berupa media cetak atau kertas.

**Tahap desain**, pada tahap ini peneliti mengerjakan perancangan LKPD yang mencakup 1) pembuatan *flowchart* sebagai acuan jalannya aplikasi *game* edukasi dari awal sampai akhir, 2) pembuatan *storyboard* yang berisi gambaran *game* edukasi secara keseluruhan, 3) pembuatan petunjuk penggunaan soal LKPD pada powerpoint dan 4) pembuatan soal LKPD pada *game* edukasi *maze chase-wordwall* yang terdiri dari pembuatan soal berdasarkan materi sumber energi alternatif, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan lima jenis keterampilan berpikir kreatif (lancar, luwes, orisinal, elaborasi, dan menilai).

**Tahap pengembangan**, Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan desain produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah 1) pembuatan soal LKPD pada *game* edukasi. Kegiatan tersebut meliputi pembuatan petunjuk pada powerpoint untuk mengakses soal LKPD pada *game* edukasi *maze chase-wordwall*. Selanjutnya, pembuatan soal LKPD pada *game* edukasi yang sesuai dengan materi sumber energi alternatif pelajaran IPA kelas IV, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan lima jenis keterampilan berpikir kreatif. 2) membuat instrumen validasi kelayakan produk untuk ahli materi dan ahli media. 3) melakukan uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli bahan ajar/LKPD serta mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. 4) melakukan revisi produk atas komentar dan saran dari para ahli. Adapun soal LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall* bisa diketahui pada tabel 4.

**Tabel 4.**

**Soal LKPD Menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall***

Hasil Pengembangan	Keterangan
	Layar depan pada soal LKPD game edukasi maze chase-wordwall.
	Layar soal LKPD game edukasi maze chase-wordwall. Soal LKPD berjumlah 10 nomor.
	Layar soal LKPD jika sudah selesai mengerjakan.
	Layar penulisan nama peserta didik pada papan peringkat game edukasi maze chase-wordwall
	Layar urutan papan peringkat peserta didik.

Sumber: Diolah Penulis (2022)

**Tahap implementasi**, pada tahap ini LKPD yang sudah dikembangkan dapat diujicobakan dengan pendidik terlebih dahulu. Uji coba pendidik dilakukan dengan guru kelas IVA SDN Mekarsari 2 Depok sebanyak 1 orang. Setelah pendidik menyetujui produk LKPD tersebut, lalu soal LKPD pada *game* edukasi *maze chase-wordwall* dapat disebarkan dan diujicobakan. Uji coba yang dilaksanakan kepada peserta didik adalah uji coba kelompok besar, uji coba ini dilaksanakan kepada peserta didik kelas IVA SDN Mekarsari 2 Depok sebanyak 35 peserta didik. Setelah melakukan uji coba, pada tahap ini juga dilaksanakan penyebaran angket guna melihat pendapat pendidik dan peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Hasil angket yang diperoleh adalah penggunaan LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall* dapat memunculkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, menumbuhkan rasa semangat dan antusias peserta didik pada proses pembelajaran, serta membuat alat pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi yaitu dengan menggunakan *game* edukasi sebagai soal LKPD.

**Tahap evaluasi**, pada tahap ini peneliti melaksanakan penyempurnaan produk soal LKPD yang dikembangkan menurut komentar dan saran dari pendidik dan peserta didik. Uji validasi yang dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli bahan ajar/LKPD serta uji respon

yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik berupa kuesioner angket. Hasil tahap evaluasi juga digunakan sebagai umpan balik atas produk untuk mengetahui dampak dari suatu produk yang dikembangkan oleh peneliti, apakah produk tersebut memiliki kelebihan atau kekurangan, respon peserta didik dan pendidik terhadap produk tersebut, selain itu untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk yang dikembangkan, dan dapat mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Hasil uji validasi oleh ahli materi bisa dilihat pada Tabel 5 dengan kategori layak.

**Tabel 5.**  
 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi	Aspek	Skor
Ahli Materi	Materi	14
	Isi	13
	Bahasa	4
	Keterampilan Berpikir Kreatif	6
	Rata-Rata (%)	37 = 74%

*Sumber: Diolah Penulis (2022)*

Hasil validasi dari ahli bahan ajar/LKPD bisa dilihat pada Tabel 6 dengan kategori sangat layak.

**Tabel 6.**  
 Hasil Uji Validasi Ahli Bahan Ajar/LKPD

Validasi	Aspek	Skor
Ahli Bahan Ajar/LKPD	Tampilan	18
	Pemrograman	19
	Soal LKPD	8
	Rata-Rata (%)	45 = 90%

*Sumber: Diolah Penulis (2022)*

Hasil respon guru kelas IV pada soal LKPD menggunakan game edukasi dapat dilihat pada Tabel 7 dengan kategori sangat baik.

**Tabel 7.**  
 Hasil Uji Respon Pendidik

Respon	Aspek	Skor
Guru Kelas IV	Media	30
	Penyajian Materi	10
	Keterampilan Berpikir Kreatif	10
	Rata-Rata (%)	50 = 100%

*Sumber: Diolah Penulis (2022)*

Hasil respon peserta didik kelas IV pada soal LKPD menggunakan game edukasi dilihat pada Tabel 8 dengan kategori sangat baik.

**Tabel 8.**  
 Hasil Uji Respon Peserta Didik

Respon	Aspek	Skor
Peserta Didik	Daya Tarik Soal LKPD	634
	Penyajian Soal LKPD	837

---

Keterampilan Berpikir Kreatif	172
Rata-Rata (%)	1643 = 93%

---

Sumber: Diolah Penulis (2022)

## Pembahasan

Menurut hasil riset yang dilaksanakan oleh peneliti, pengembangan LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game Edukasi Maze Chase-Wordwall* memperoleh penilaian produk yang sangat baik dan layak, sehingga LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game Edukasi Maze Chase-Wordwall* ini pantas dipakai pada proses pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif kelas IV sekolah dasar. Penggunaan LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game Edukasi Maze Chase-Wordwall* bisa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang mencakup kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), kerincian (*elaboration*), dan menilai (*evaluation*) (Tendrita, Mahanal, & Zubaidah, 2016). Kelima ciri-ciri keterampilan berpikir kreatif tersebut dimuat dalam soal LKPD pada *game* edukasi yang akan digunakan peserta didik untuk mengerjakan soal LKPD pada *game* edukasi *maze chase wordwall*. Keterampilan berpikir kreatif ini digunakan untuk menghindari musuh yang terdapat pada *game* edukasi *maze chase-wordwall* sehingga dapat berlari menuju jawaban yang tepat (Khairunisa, 2021).

Penggunaan *game* edukasi *maze chase-wordwall* pada soal LKPD membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif karena memanfaatkan teknologi sebagai kegiatan pembelajaran pada abad 21. Manfaat penggunaan *game* edukasi *maze chase wordwall* berbentuk LKPD ini dapat membangun keterampilan berpikir kreatif, menjadikan peserta didik aktif pada proses pembelajaran, meningkatkan semangat dan antusias peserta didik pada proses pembelajaran, serta penggunaan LKPD pada *game* edukasi ini sebagai salah satu cara guna mempersiapkan peserta didik menghadapi kemajuan teknologi dan internet pada abad 21 (Nadifatinisa, 2021).

Hasil riset ini sepaham dengan riset terdahulu, yang berpendapat bahwa LKPD menggunakan *game* edukasi ini bisa menaikkan semangat dan antusias peserta didik saat mengerjakan kegiatan proses pembelajaran (Oktariyanti, 2021). Selain itu, LKPD menggunakan *game* edukasi ini dianggap sebagai bentuk inovasi yang dilakukan dengan mentransformasikan penyajian bahan ajar atau LKPD kedalam bentuk elektronik. LKPD dalam bentuk elektronik ini memiliki keunggulan pada penggunaannya diantaranya mudah digunakan, praktis, dan banyak fitur yang menarik di dalam aplikasi tersebut (Lathifah & Hidayat, 2021). Pada proses penelitian ini, guru merasa penggunaan aplikasi pada LKPD elektronik ini sangat membantu proses pembelajaran pada abad 21. LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game Edukasi Maze Chase-Wordwall* ini dikembangkan untuk mengakomodasi guru dalam proses pembelajaran pada abad 21 dengan tujuan untuk memberikan semangat, antusias, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada proses pembelajaran.

Adapun kelebihan riset ini adalah soal LKPD berlandaskan keterampilan berpikir kreatif memakai *game* edukasi *maze chase-wordwall* pada mata pelajaran IPA kelas IV mudah diakses dengan tampilan yang menarik, bisa dikerjakan berulang kali, dapat di akses dimana saja, bentuk inovasi dari soal LKPD dimasa perkembangan teknologi dan internet pada abad 21 serta bisa menaikkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, semangat, antusias dan motivasi belajar peserta didik. Akan tetapi, pada riset ini ada kelemahan produk, diantaranya Soal LKPD berbasis keterampilan berpikir kreatif menggunakan *game* edukasi *maze chase-wordwall* hanya dapat diakses jika memiliki internet saja dan dapat diakses jika memiliki *link* saja. Implikasi pada penelitian ini adalah dengan dikembangkannya soal LKPD dengan proses validasi yang dilaksanakan



oleh ahli materi, ahli media, dan respon pendidik, serta proses implementasi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Mekarsari 2 semakin memperkuat bahwa soal LKPD yang dikembangkan pantas dipakai pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA materi Sumber Energi Alternatif. Dengan mengimplikasikan soal LKPD berbasis keterampilan berpikir kreatif menggunakan *game* edukasi *maze chase-wordwall* dalam proses pembelajaran dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran, memberikan semangat dan motivasi peserta didik, serta mempersiapkan peserta didik guna menghadapi kemajuan teknologi dan internet pada abad 21.

## CONCLUSION

LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan kepada peserta didik kelas IV pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif. Dikatakan layak karena LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game* Edukasi *Maze Chase-Wordwall* dapat meningkatkan semangat, antusias, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.

## REFERENCES

- Ariani, Desi dan Ida Meutiawati. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis discovery learning pada materi kalor di SMP. *Jurnal Phi*, 1(3), 13–19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/p-jpft.v1i1.6477>
- Febrianti, Yeyen, Djahir, Yulia, & Fatimah, Siti. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3, 121–127.
- Haryanti, Yuyun Dwi dan Dudu Suhandi Saputra. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58–64. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1350>
- Karina, Dina, Yulita, Inelda, & Ramdhani, Eka Putra. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman Pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *Jurnal Zarah*, 7(1), 13–16.
- Khairunisa, Yuyun. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Lase, Delipiter. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Lathifah, Miqro Fajari, & Hidayat, Baiq Nunung; Zulandri. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 25–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.2930/jpmpi.v3i2.668>
- Mu'min, Sitti Aisyah. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i1.292>
- Nadifatinisa, Nur. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 344–351.

- Oktariyanti, Dinatia; Aren Frima ;. Riduan Febriandi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi WordwallTema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Panggabean, Fernando, Simanjuntak, mariati p, Florenza, Mia, Sinaga, Lastama, & Rahmadani, Sri. (2020). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (JPPIPAI)*, 2(2), 7–12.
- Prasetyo, Banu dan Umi Trisyanti. (2018). Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 0(5), 22–27. <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i5.4417>
- Purnama, Sigit. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Untuk Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: STAIA Press.
- Rahayuningsi, Dwi Indah dan Waspodo Tjipto Subroto. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 4(2), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>
- Rizki, Fitri; Indra Gunawan dan Amirudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Solving Menggunakan Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 03, 79–86. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5059>
- Sari, Prima Mutia, & Yarza, Husnin Nahry. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4 (April), 195–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Septikasari, Resti dan Rendy Nugraha Frasandy. (2018). Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8, 107–117.
- Sun'iyah, Siti Lathifatus. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Tendrita, Miswandi, Mahanal, Susriyati, & Zubaidah, Siti. (2016). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Model Remap Think Pair Share. *Seminar Nasional XIII Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 13(1), 285–291.