

**PENGEMBANGAN E-LKPD PEMBELAJARAN IPAS
MENGUNAKAN WEBSITE WIZER ME
BERBASIS RADEC BERBANTUAN MIND MAP
DI KELAS IV SD**

Nadiva Putri Ananda¹, Risda Amini²

^{1 2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

[1nadivaputriananda19@gmail.com](mailto:nadivaputriananda19@gmail.com), [2risdaamini@yahoo.com](mailto:risdaamini@yahoo.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the gap in conditions that researchers found in the field, that educators still use LKPD in simple forms such as sheets containing questions so that the LKPD provided is less interesting for students, coupled with the lack of use of technology in working on LKPD is also very unfortunate considering that education always goes hand in hand with technology. This study aims to develop E-LKPD for science learning using the Wizer.me website based on RADEC assisted by Mind Maps in Grade IV of Elementary School that is valid and practical. This study uses the R&D research type. With the ADDIE development model with the stages of Answer, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the validity test results by material, language, and media experts, the developed E-LKPD is categorized as very valid, with an average rating of 95.16%. The trial activities were carried out at SD Negeri 09 Koto Pulai and SD Negeri 16 Pulau Karam, while the implementation was carried out at SD Negeri 22 Duku. The practicality test involving teachers and students at the trial and research schools showed that this E-LKPD is very practical to use in learning. If averaged overall from all schools, the percentage of practicality of the E-LKPD reached 98% from teachers and 94.28% from students. Thus, it can be concluded that the E-LKPD for learning science using the Wizer.me website based on RADEC assisted by Mind Maps in Grade IV elementary school is proven to be very valid and practical to use in learning.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, RADEC berbantuan Mind Map, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi ketika kesenjangan kondisi yang peneliti temukan dilapangan, bahwa pendidik masih menggunakan LKPD dalam bentuk sederhana seperti lembaran berisis soal sehingga LKPD yang diberikan kurang menarik bagi peserta didik ditambah dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengerjaan LKPD juga sangat disayangkan mengingat Pendidikan yang selalu beriringan dengan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD pembelajaran IPAS menggunakan website Wizer.me berbasis RADEC berbantuan Mind Map di Kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini

menggunakan jenis penelitian *R&D*. Dengan model pengembangan *ADDIE* dengan tahap *Answer, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi, bahasa dan media, *E-LKPD* yang dikembangkan dikategorikan sangat valid, dengan rata-rata penilaian 95,16%. Kegiatan uji coba dilakukan di SD Negeri 09 Koto Pulai dan SD Negeri 16 Pulau Karam, sedangkan implementasi dilakukan di SD Negeri 22 Duku. Uji kepraktisan yang melibatkan guru dan peserta didik di sekolah uji coba dan penelitian menunjukkan bahwa *E-LKPD* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Jika dirata ratakan secara keseluruhan dari seluruh sekolah, persentase kepraktisan *E-LKPD* mencapai 98% dari guru dan 94,28% dari peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *E-LKPD* pembelajaran IPAS menggunakan website *Wizer.me* berbasis *RADEC* berbantuan *Mind Map* di Kelas IV SD terbukti sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *E-LKPD, Wizer.me, RADEC* berbantuan *Mind Map, ADDIE*

A. Pendahuluan

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan menjadi suatu keharusan untuk mempersiapkan generasi yang handal dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pengembangan pembelajaran adalah penggunaan *E-Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD)*, yang dapat membantu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi. Sistem Pendidikan diminta untuk dapat menyeimbangkan perkembangan sistem teknologi dan informasi dengan cara memadukan ke dalam sistem pembelajaran. Hal ini bertujuan agar sistem pendidikan mampu melahirkan lulusan yang mempunyai kemampuan berteknologi yang tinggi serta mampu

bersaing secara global (Anita et al., 2022).

LKPD sendiri adalah bahan ajar cetak berupa lembar – lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Shaza & Amini, 2024). Sedangkan *E-LKPD* merupakan *LKPD* yang dikemas didalam suatu teknologi multimedia yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan dapat berupa tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang dapat diakses dimana dan kapanpun menggunakan *pc/laptop* dan *smarthphone* (Apriliyani & Mulyatna, 2021).

Menurut Awe & Ende, 2019 bahwa lembar kerja siswa elektronik merupakan suatu lembar kerja siswa yang didalamnya terdapat ringkasan materi, soal – soal dan petunjuk – petunjuk pelaksanaan tugas yang memuat unsur teks, audio dan audio visual yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara terarah.

Menurut pendapat Zahroh & Yuliani (2021) menjelaskan bahwa E-LKPD merupakan alat pembelajaran digital yang berfungsi sebagai latihan yang dapat diakses dengan mudah melalui *komputer/laptop* atau *smartphone*, dimana data E-LKPD dapat diperkaya dengan gambar dan video, pertanyaan dapat diajukan secara lisan, dan jawabannya dapat diberikan secara langsung.

Penggunaan E-LKPD juga akan lebih optimal jika menggunakan model pembelajaran yang interaktif pula, seperti model pembelajaran RADEC berbantuan *Mind Map*. Menurut pendapat (Setiawan et al., 2022) model pembelajaran merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan abad

21 dan menguasai konsep pembelajaran yang dipelajari melalui tahapan *Read* (Membaca), *Answer* (Menjawab), *Disscuss* (Diskusi), *Explain* (Menjelaskan), dan *Create* (Mencipta). Dalam hal ini Menurut pendapat (Pohan et al., 2020) bahwa model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan melakukan beberapa kegiatan untuk memahami konsep, memecahkan masalah, dan menghasilkan ide/karya.

RADEC berbantuan *Mind Map* merupakan model pembelajaran yang menggunakan tahapannya sebagai nama model itu sendiri, yaitu *Read* (Membaca), *Answer* (Menjawab), *Disscuss* (Diskusi), *Explain* (Menjelaskan), dan *Create* (Mencipta) (Tuljanah & Amini, 2021). Model pembelajaran ini akan sangat membutuhkan keaktifan dan kereatifitas siswa peserta didik di abad 21 ini, peserta didik diharuskan untuk berfikir cepat dalam waktu yang singkat. RADEC berbantuan *Mind Map* akan melatih keterampilan membaca, menjawab, berdiskusi, menjelaskan, mengeksplorasi, melakukan, penyelidikan, dan memecahkan masalah, serta

membuat karya sesuai dengan materi yang dipelajari. (Amini & Tilova, 2022).

Dengan demikian, *E-LKPD* mendukung pengembangan keterampilan kritis dan kolaboratif siswa, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *E-LKPD* juga dianggap ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas dan tinta. Secara keseluruhan, integrasi *E-LKPD* dalam sistem pendidikan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara siswa dan materi ajar, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Di era teknologi ini, *E-LKPD* juga sudah memiliki berbagai macam bentuk dan cara pengamplifikasinya yang membuat peserta didik belajar dengan lebih interaktif. Salah satunya, *E-LKPD* bisa diakses melalui website yang bernama *Wizer.me*.

Wizer.me adalah platform Pendidikan berbasis *cloud computing* yang memungkinkan pengguna membuat lembar kerja multimedia interaktif dengan cepat dan mudah. Pendaftaran dapat menggunakan akun *Google*, yang secara signifikan

menyederhanakan proses tersebut. Layanan ini menawarkan dua opsi akses: sebagai guru (dengan kemampuan membuat konten dan mengevaluasi hasil penyelesaian tugas) dan sebagai siswa (dengan akses hanya ke konten yang disediakan) (Kopniak, 2018) (dalam Shaza & Amini, 2024).

Menurut (Susanti et al., 2023) bahwa *wizer.me* mudah diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik baik melalui *laptop*, *smartphone* dan lain-lain tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Namun, website *wizer.me* ini memiliki kekurangan yaitu dibutuhkan akses internet yang memadai serta perangkat yang memadai seperti *smartphone* berbasis *Android* atau *iOS*. Akan tetapi website ini memiliki keterlibatan yang baik untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan tampilan yang menarik.

Dalam pembelajaran kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA digabung dalam mata pelajaran IPS sehingga mata pelajaran IPA dan IPS disebut dengan mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan

obsevasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi dengan alam sekitar, semua ini diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan. Pembelajaran IPA memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPA membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Kegintahuan ini dapat memacu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di beberapa sekolah yaitu SDN 09 Koto Pulau Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan, dan SDN 32 Teluk Raya Kecamatan Koto XI

Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan ditemukan permasalahan bahwa penggunaan LKPD pada 2 sekolah masih belum bervariasi dan interaktif, sehingga menjadi faktor utama yang menghambat keterlibatan dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan inovasi dalam penyusunan LKPD agar lebih menarik dan mendorong kolaborasi antar peserta didik, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan secara signifikan. Peserta didik cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan mereka membutuhkan variasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Center*), belum optimal dalam memanfaatkan LKPD digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran, namun belum mengintegrasikan teknologi.

Dengan mengamati berbagai permasalahan yang telah disebutkan, salah satu solusi yang dapat diambil adalah dengan mengembangkan LKPD agar lebih menarik bagi peserta didik. Seperti yang kita ketahui peserta didik suka melihat hal baru, berwarna, dan lebih bervariasi. Selanjutnya LKPD harus dilengkapi

dengan tujuan yang akan dicapai dan langkah kerja.

Berdasarkan uraian yang penulis paparkan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Wizer.me Berbasis RADEC Berbantuan *Mind Map* Di Kelas IV SD”.

B. Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (*R&D*). Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang menguji produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk yang baru. Dalam hal ini (Slamet 2022) menyampaikan bahwa penelitian pengembangan (*R&D*) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tahap penelitian dan pengembangan suatu sistem pembelajaran ataupun produk pendidikan dimulai dari merancang, melaksanakan sampai dengan mengevaluasi..

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* dinilai sangat sistematis dalam implementasinya dan model *ADDIE* ini begitu sederhana. Menurut (Siwardani, Dantes, dan Sunu 2015) Model *ADDIE* adalah model yang mudah diterapkan di mana proses yang digunakan bersifat sistematis dengan kerangka kerja yang jelas menghasilkan produk yang efektif, kreatif, dan efisien. Model *ADDIE* terdiri dari beberapa langkah, diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Kuncahyono, 2018).

Tahap *Analysis* (Analisis). Pada penelitian ini, analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan dalam pembelajaran. Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara wawancara guru. Pada analisis kurikulum dilakukan dengan cara menganalisis capaian pembelajaran yang terdapat pada buku kurikulum Merdeka kelas IV SD. Tujuan dari analisis kurikulum ini agar LKPD yang

dihasilkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

Tahap Design (Perancangan) adalah tahap merancang *E*-LKPD yang menggunakan Website *Wizer.me* berbasis *RADEC* di Sekolah Dasar.

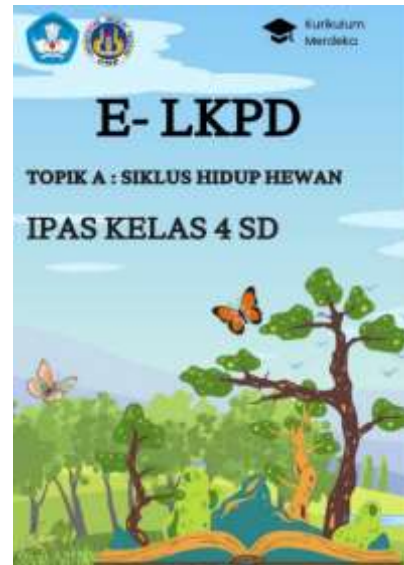
Gambar 1 Tampilan *Dashboard* *Wizer.me*



Gambar 2 Tampilan *Rule* (Jenis Pertanyaan) yang bisa digunakan dalam *Wizer.me*



Gambar 3 Tampilan E-LKPD



Tahap Development (Pengembangan). Pada tahap ini dilakukan penyusunan *E-LKPD* dari hasil desain yang sudah dirancang, yang kemudian dilakukan uji validitas terhadap produk yang telah dihasilkan. Uji validasi memiliki tujuan untuk mengembangkan produk agar menjadi produk yang lebih baik serta layak untuk digunakan sebagai *E-LKPD*. Uji validitas yang dilakukan yaitu uji validitas ahli materi, bahasa dan media. Jika *E-LKPD* yang dikembangkan belum valid maka akan dilaksanakan revisi. Tetapi apabila sudah valid, *E-LKPD* sudah dapat digunakan.

Tahap Impelementation (Penerapan). Pada tahap penerapan *E-LKPD* yang sudah dikembangkan dan diuji validitas diterapkan pada proses pembelajaran. Pada tahap ini,

peneliti menyiapkan segala keperluan untuk melaksanakan proses pembelajaran seperti modul ajar, alat tulis, dan kondisi pembelajaran. Setelah semua dipersiapkan, maka peneliti dapat menggunakan *E-LKPD* sebagai media pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi). Pada tahap evaluasi, *E-LKPD* menggunakan Website *Wizer.me* diterapkan, maka uji praktikalitas dilaksanakan dengan angket respon guru dan peserta didik. Pelaksanaan uji praktikalitas dilaksanakan pada satu sekolah yaitu SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Taruan Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini dilakukan di tiga sekolah yaitu di kelas IV SDN 09 Koto Pulai yang berjumlah 12 peserta didik. Kemudian di kelas IV SDN 16 Pulau Karam yang berjumlah 18 peserta didik. Dan penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 22 Duku yang berjumlah 23 peserta didik.

Jenis data yang diambil dalam penelitian pengembangan ini adalah data validitas dan data praktikalitas *E-LKPD* menggunakan Website *Wizer.me*. Data validasi diambil dari hasil validasi *E-LKPD* pada pembelajaran IPAS menggunakan Website *Wizer.me* berbasis *RADEC*

berbantuan *Mind Map* di Kelas IV SD yang dilakukan oleh validator materi, media, dan bahasa. Sedangkan, data Praktikalitas diambil dari data hasil uji coba media pembelajaran yang meliputi angket respon guru dan peserta didik terhadap *E-LKPD* yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari instrument validasi dan praktikalitas *E-LKPD*, Instrumen validasi merupakan lembar yang validasi yang diberikan kepada para ahli materi, bahasa, dan media untuk menilai kevalidan *E-LKPD* menggunakan Website *Wizer.me* berbasis *RADEC* berbantuan *Mind Map* yang peneliti kembangkan sehingga dapat diterapkan di sekolah. Instrumen praktikalitas didapatkan setelah menerapkan *E-LKPD* dengan memberikan lembar angket praktikalitas kepada guru dan peserta didik di kelas IV. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur seberapa praktis media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Teknik Analisis Data Validasi *E-LKPD*

Instrumen validasi merupakan lembar angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid

mengenai *E*-LKPD yang dikembangkan. Validator diminta mengisi lembar instrument yang telah disediakan. Instrumen penelitian ini di deskripsikan dengan skor 1-5. Kemudian data di analisis dengan teknik analisis data statistik.

Tabel 9. Daftar Penskoran Validitas *E*-LKPD

Skor	Kategori	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	RG	Ragu-Ragu
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir hasil validitas dari setiap validator maka di gunakan modifikasi rumusan dari Purwanto (2017) berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai (%)

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Selanjutnya untuk menghitung nilai akhir hasil validasi dari semua validator menggunakan modifikasi

rumus dari (Riduwan & Sunarto, 2017), sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah nilai dari setiap validator

n = Jumlah validator

Setelah diperoleh persentasenya, maka selanjutnya rata-rata nilai ditafsirkan sesuai kriteria yang ada pada table 2.

Tabel 2. Kategori Kevalidan *E*-LKPD

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
51% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

2. Teknik Analisis Data Validasi *E*-LKPD

Teknik praktikalitas digunakan untuk menganalisis data hasil keterlaksanaan angket respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan *E*-LKPD yang dirancang. Kategori ketentuan yang dikonfirmasi ke dalam rubrik tabel sebagai berikut.

**Tabel 3. Skala Penilaian Angket
Peserta Didik dan Guru**

Skor	Kategori	Keterangan
5	SS	Sangat Setuju
4	S	Setuju
3	RG	Ragu-Ragu
2	TS	Tidak Setuju
1	STS	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Praktikalitas *E-LKPD* digunakan untuk mengukur seberapa praktis *E-LKPD* yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam pengukuran tingkat kepraktisan dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai akhir dari perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Purwanto (2017), yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai (%)

R = Perolehan skor

SM = Skor maksimum

Kategori praktikalitas *E-LKPD* berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada table 4 berikut:

Tabel 4. Kategori Kepraktikalitas *E-LKPD*

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
51% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber. Modifikasi Purwanto (2017)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian dan pembahasan ini, penulis akan menjelaskan proses penyusunan dan pengembangan *E-LKPD* Pembelajaran IPAS menggunakan website *Wizer.me* berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* di Kelas IV SD.

Tahap Analysis (Analisis).

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan adalah untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran IPAS berupa *LKPD* yang digunakan oleh guru dan peserta didik. Pada tahap analisis kebutuhan ini dilakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik. Hasil analisis kebutuhan yang ditemukan peneliti yaitu:

1) Analisis Kebutuhan Guru

Beberapa guru jarang menggunakan *E-LKPD* baik itu dalam mata pelajaran IPAS maupun lainnya. *LKPD* yang digunakan oleh guru semuanya hanya menggunakan

selembaran kertas yang di print dari sumber *google*, buku, atau *canva* dan buat sendiri. Guru berpendapat bahwa LKPD yang dibuat belum bervariasi dan masih sedikit monoton sehingga membuat peserta didik kurang tertarik, dan menyenangkan dalam mengerjakan LKPD, serta beberapa guru juga sudah menggunakan berbasis *IT* untuk membuat LKPD tetapi hanya berbentuk selembaran saja. Maka guru berpendapat bahwa hal tersebut kadang dapat membuat beberapa peserta didik kurang aktif dan semangat dalam mengerjakannya dan selanjutnya lembar kerja yang disimpan bisa hilang dan rusak sehingga tidak bisa dipelajari kembali.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Peserta didik menyatakan bahwa guru sudah menggunakan LKPD, tetapi LKPD yang digunakan masih belum bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengerjakan LKPD. LKPD yang digunakan guru masih berisi ringkasan materi, latihan soal seperti soal evaluasi tetapi dalam LKPD terdapat warna dan gambar yang sedikit kurang menarik karena hanya dengan menggunakan selembaran kertas sehingga

terkadang kertas tersebut bisa hilang bahkan rusak untuk dipelajari kembali. Peserta didik juga pernah belajar menggunakan teknologi dalam pembelajaran, seperti menggunakan laptop dan proyektor dan mereka lebih suka belajar menggunakan teknologi daripada tidak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menganggap perlu dikembangkannya E-LKPD yang sesuai dengan perkembangan zaman, yang dapat menambah minat, motivasi, dan pemahaman belajar peserta didik. Peneliti memilih mengembangkan E-LKPD Menggunakan Website Wizer.me Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Selanjutnya dilaksanakan analisis kebutuhan materi sesuai dengan kurikulum Merdeka. Tujuan dari melaksanakan analisis kebutuhan kurikulum yaitu untuk mengetahui gambaran tentang rancangan E-LKPD yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Analisis ini difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam, Fase

B, kelas IV, Bab 4 Siklus Hidup Makhluk Hidup Topik A Siklus Hidup Hewan. Kemudian Tujuan dari melaksanakan analisis kebutuhan materi yaitu untuk mengetahui materi IPA dan IPS berada pada pembelajaran semester berapa dan mengetahui materi-materi yang sulit dan mudah dihadapi oleh peserta didik serta materi yang sedang dipelajari terkait pembelajaran IPAS. Dengan mengetahui materi pembelajaran yang sedang dipelajari sehingga peneliti dapat mengetahui materi yang sesuai dengan jadwal penelitiannya.

Dengan demikian, peneliti dalam pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Website *Wizer.me* ini memfokuskan pada materi Bab 4 Siklus Hidup Makhluk Hidup, Topik A Siklus Hidup Hewan Fase B, kelas IV dalam Pembelajaran IPAS yang berfokus pada IPA. Materi yang disajikan dalam *E-LKPD* tersebut agar peserta didik dapat memahami pengertian kebutuhan dan keinginan, jenis-jenis kebutuhan dan keinginan, serta yang mana lebih didahulukan antara kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-harinya.

Selanjutnya ada Identifikasi Masalah yang dilakukan peneliti yaitu

untuk menjawab rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik akibat penggunaan *E-LKPD* yang monoton dan kurang menarik. *E-LKPD* yang ada belum sepenuhnya mendukung pencapaian kompetensi dalam Kurikulum Merdeka, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan *eksploratif*. Selain itu, bentuk penyajian yang minim visualisasi kurang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik kelas IV yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan *E-LKPD* Menggunakan Website *Wizer.me* yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini adalah tahap dimana peneliti melakukan perancangan produk yaitu berupa *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer.me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* di Kelas IV SD agar dapat memudahkan peserta didik dalam memaami pembelajaran. Maka dari itu adapun tahap perancangan *E-LKPD*

menggunakan Website *Wizer.me* sebagai berikut:

Pertama : buka web *wizer.me* yaitu <https://app.wizer.me/login>. Atau search "*Wizer.me login*", kemudian klik *log in* to *Wizer*. **Kedua** : Untuk memasuki *Wizer.me* klik *log in* untuk yang sudah memiliki akun (ada 3 opsi untuk dapat login ke *wizer.me*) dan jika belum silahkan buat akun dulu dengan *sign up*. **Ketiga** : Klik "*create worksheet*" untuk membuat *E-LKPD*. **Keempat** : Klik *Upload Header Image* untuk mengganti mengganti *Header E-LKPD*. **Kelima** : Upload cover *LKPD*. **Keenam** : Terdapat berbagai macam jenis pertanyaan (*Rule*) yang disediakan *Wizer.me* untuk membuat *E-LKPD*. **Ketujuh** : Klik "*SAVE*" jika sudah selesai membuat beberapa pertanyaan. **Kedelapan** : masuk ke *Add To Drive* dan masukkan akun *email* anda. **Kesembilan** : klik "*Worksheet*" dipojok kanan kemudian klik "*salin link*" lalu *OK*.

Tahap Development (Pengembangan). Pada tahap ini, *E-LKPD* yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian

untuk menilai kualitas *E-LKPD* yang dikembangkan. Setelah proses validasi selesai, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli guna menyempurnakan produk tersebut.

Pertama, Uji Validasi Materi yang dilakukan oleh ahli materi. Hasil validasi materi pertama dengan persentase 80% dengan kategori "*Valid*" tetapi masih melakukan revisi dan validasi materi kedua dengan persentase 95% dengan kategori "*Sangat Valid*" dan sudah siap untuk digunakan di lapangan.

Kedua, Uji Validasi Bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa. Hasil validasi bahasa dengan persentase 95,5% dengan kategori "*Sangat Valid*" dan sudah dapat digunakan di lapangan.

Ketiga, Uji Validasi Media yang dilakukan oleh ahli media. Hasil validasi media pertama dengan persentase 75% dengan kategori "*Cukup Valid*" tetapi masih melakukan revisi dan validasi materi kedua dengan persentase 95% dengan kategori "*Sangat Valid*" dan siap untuk digunakan.

Berikut hasil rata-rata validasi *E-LKPD*.

Tabel 5. Rata-Rata Uji Validitas *E-LKPD*

Sumber : Data Primer (2025)

Berdasarkan perhitungan tabel di atas, diperoleh hasil persentase sebesar 95,16% dengan kategori “Sangat Valid”. Demikian dapat disimpulkan dari hasil validasi para ahli materi, bahasa dan media dinyatakan *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer.me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* di Kelas IV sudah sangat valid dan dapat digunakan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran.

Tahap Implementation (Penerapan). Pada tahap ini, Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (*E-LKPD*) yang telah dirancang, divalidasi serta direvisi kemudian dilakukan uji coba *E-LKPD*. Uji coba pertama peneliti laksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 09 Koto Pulai yang berjumlah 12 orang, terdiri atas 6 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada hari Senin, 23 Juni 2025. Kemudian uji coba kedua dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 16 Pulau Karam dengan jumlah peserta

didik sebanyak 18 orang, terdiri atas 9 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Pelaksanaan uji coba ini dilaksanakan pada hari

No.	Aspek yang divalidasi	Nilai (%)	Kategori
1.	Aspek Materi	95%	Sangat Valid
2.	Aspek Bahasa	95,5%	Sangat Valid
3.	Aspek Media	95%	Sangat Valid
Rata-Rata		95,16%	Sangat Valid

Selasa, 17 Juni 2025. Tujuan dilakukan uji coba dan implementasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

Adapun tabel penyajian data hasil angket respon guru dan peserta didik sekolah uji coba dan penelitian yaitu:

Tabel 5. Rata-Rata Uji Praktikalitas Respon Guru Keseluruhan

No.	Asal Sekolah	Rata-Rata	Kategori
1.	SDN 09 Koto Pulai	91,42%	Sangat Praktis
2.	SDN 16 Pulau Karam	94,28%	Sangat Praktis
3.	SDN 22 Duku	97,14%	Sangat Praktis
Rata-Rata		94,28%	Sangat Praktis

Sumber : Data Primer (2025)

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh hasil persentase sebesar 94,28% dengan kategori “Sangat Praktis”. Demikian dapat disimpulkan dari hasil angket respon guru dinyatakan *E-LKPD Pembelajaran IPAS Menggunakan Website Wizer Me Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map* di Kelas IV sudah sangat praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Rata-Rata Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik Sekolah Keseluruhan

No.	Asal Sekolah	Rata-Rata	Kategori
1.	SDN 09 Koto Pulai	97,22%	Sangat Praktis
2.	SDN 16 Pulau Karam	96,85%	Sangat Praktis
3.	SDN 22 Duku	96,95%	Sangat Praktis
Rata-Rata		98%	Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh hasil persentase sebesar 98% dengan kategori “Sangat Praktis”. Demikian dapat disimpulkan dari hasil angket respon peserta didik dinyatakan *E-LKPD Pembelajaran IPAS Menggunakan Website Wizer me Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map* di Kelas IV sudah sangat praktis

dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Peneliti melakukan evaluasi secara menyeluruh berdasarkan hasil angket praktikalitas dari respon guru dan peserta didik, sehingga dapat disimpulkan hasil kepraktisan *E-LKPD* yang telah diimplementasikan. Setelah itu, dilakukan analisis hasil apakah *E-LKPD Pembelajaran IPAS Menggunakan Website Wizer.me Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map* ini sesuai dengan harapan awal atau tidak. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, adapun kesimpulan yang peneliti dapatkan yaitu:

- 1) *E-LKPD* mudah diperoleh peserta didik karena dapat diakses melalui link maupun melalui file *E-LKPD* yang telah dibagikan.
- 2) Peserta didik sangat tertarik, termotivasi, senang, semangat, dan tidak bosan dalam belajar *E-LKPD Pembelajaran IPAS Menggunakan Website Wizer Me Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map* di Kelas IV SD.
- 3) *E-LKPD* juga dapat membantu peserta didik agar mudah

memahami materi pembelajaran karena tampilan yang menarik dan penjelasan yang mudah di pahami.,

E. Kesimpulan

Pengembangan *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* di Kelas IV SD ini telah dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. Berdasarkan hasil penelitian simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu Hasil Uji Validitas *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer Me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* yang dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasilnya menunjukkan bahwa *E-LKPD* “Sangat Valid” dan layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan presentasi keseluruhan ahli validasi adalah 95,16%, dan terdapat dari presentasi para ahli yaitu presentasi 95% untuk ahli materi, 95,5% untuk ahli bahasa, dan 95% untuk ahli media.

Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas Pengembangan *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer.me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* di Kelas IV SD sudah valid dan layak untuk diuji

cobakan di lapangan. Hasil Uji Praktikalitas *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wize.re* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan yang dilaksanakan di SDN 09 Koto Pulau diperoleh melalui respon dari guru dan peserta didik pada sekolah uji coba. Berdasarkan angket yang diberikan, respon guru terhadap *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer.me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* menunjukkan persentase sebesar 91,42%, dengan kategori “Sangat Praktis”, sedangkan respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 97,22% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan di SDN 16 Pulau Karam terdapat hasil respon guru menunjukkan persentase 94,28% dengan kategori “Sangat Praktis”, sedangkan respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 96,85% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Kemudian di sekolah penelitian menunjukkan bahwa *E-LKPD* Pembelajaran IPAS Menggunakan Website *Wizer Me* Berbasis *RADEC* Berbantuan *Mind Map* memperoleh respon yang sangat baik berdasarkan

hasil uji kepraktisan. Hal ini dibuktikan melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik di SDN 22 Duku, di mana hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 97,14% dengan kategori “Sangat Praktis”, sedangkan respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 96,95% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan tiga respon guru dan tiga respon peserta didik, yakni dari dua sekolah uji coba dan satu sekolah penelitian, diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 94,28% dan 98%. Dari uji praktikalitas tersebut dapat dibuktikan bahwa E-LKPD Pembelajaran IPAS Menggunakan Website Wizer Me Berbasis RADEC Berbantuan Mind Map dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Waldi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7087–7095. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.328>
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-LKPD dengan pendekatan etnomatematika pada materi teorema pythagoras. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan lembar kerja siswa elektronik bermuatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada tema daerah tempat tinggal pada siswa kelas IV SDI Rutosoro di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48–61.
- Kopniak, N. B. (2018). the Use of Interactive Multimedia Worksheets At Higher Education Institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 63(1), 116–129. <http://orcid.org/0000-0003-3794-1931>
- Pohan, A. A., Abidin, Y., & Sastromiharjo, A. (2020). Model Pembelajaran RADEC dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 250–258.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radec di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- Shaza, N. A., & Amini, R. (2024). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Website Wizer. Me Berbasis Arias Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 459–467.
- Susanti, A., Yuliantini, N., Dalifa, Lorenza, S., Kurniasari, H., & Darmansyah, A. (2023). Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan

Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1152–1165.

<https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2991>

Tilova, S. N., & Amini, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1099-1110.

Tulljanah, R., & Amini, R. (2021). Model Pembelajaran RADEC sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Higher Order Thinking Skill pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: Systematic Review. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5508–5519.

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021). Pengembangan e-LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(3), 605–616.