



Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis *i-Spring Suite 11* pada Materi Persediaan Kelas XI AKL

Tsania Dwi Azizah^{1✉}, Han Tantri Hardini²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : tsaniadwi.20050@mhs.unesa.ac.id¹, hanhardini@unesa.ac.id²

Abstrak

Sesuatu yang dirancang dengan terstruktur untuk menyajikan kompetensi untuk dikuasai oleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran ialah bahan ajar. Salah satunya yakni Lembar Kerja Peserta Didik. Adanya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, LKPD kini telah dikembangkan dalam bentuk elektronik sebagai sumber belajar inovatif yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan, serta menganalisis kelayakan dan respon peserta didik pada LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* pada materi persediaan kelas XI AKL. Penelitian yang menggunakan metode R&D ini menghasilkan LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* dengan model pengembangan ADDIE dan memperoleh penilaian kelayakan dari ahli materi dengan persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Layak", ahli Bahasa dengan persentase sebesar 73% dengan kategori "Layak", ahli media dengan persentase sebesar 86% dengan kategori "Sangat Layak", dan hasil respon peserta didik pada LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Baik". Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* pada materi persediaan kelas XI AKL sangat layak digunakan serta dapat menjadi sumber untuk peserta didik ketika belajar secara mandiri.

Kata Kunci: Lkpd Elektronik, i-Spring Suite, persediaan.

Abstract

Something that is structured to present competences to be mastered by the student during the learning activity is teaching material. One of them is the Students' Worksheet (LKPD). With technological and scientific advances, LKPD has now been developed in electronic form as an innovative learning resource that supports the learning process. The purpose of this research is to develop, as well as analyze the eligibility and responsiveness of the students of the electronic LKPD based on *i-Spring Suite 11* software on the supplies of class 11th class of AKL. The research using this R&D method produces electronic LKPD based in *i-spring suite 11* software with the ADDIE development model and obtains the qualification assessment of the material expert with a percentage of 92% in the category "Very Worth", language expert with the percentages of 73% in the Category "Worth", media expert with 86% in the categories "Highly Worth," and the student's response to the electronic LKDP based on the software *i- Spring SUITE 11* obtained a percentual of 92%, in the "Very Good" category. Therefore, the conclusion can be drawn that the loss of electronic LKS based in the *i-spring suite software 11* on the materials of the 11th class of AKL supplies is highly worthy of use and can be a source for the participants when they learn independently.

Keywords: E-LKPD, inventory, *i-Spring Suite*.

Copyright (c) 2024 Tsania Dwi Azizah, Han Tantri Hardini

✉ Corresponding author :

Email : tsaniadwi.20050@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7296>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan formal yakni salah satu parameter guna mengukur pertumbuhan sebuah negara. Sebab pendidikan dapat menggambarkan perilaku, sikap, dan karakter individu dengan menerapkan ilmu pengetahuan. Hal ini selaras dengan tujuan nasional untuk meningkatkan kecerdasan bangsa yang termuat pada Pembukaan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Kemajuan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan perubahan terhadap aspek kehidupan manusia terutama terhadap aspek pendidikan, oleh karena itu pembelajaran digital dewasa ini sangat dibutuhkan (Listiadi & Rochmawati, 2024). Upaya untuk meningkatkan taraf pendidikan terus dijalankan hingga saat ini, sebab pendidikan merupakan salah satu komponen dalam mempersiapkan kualitas individu untuk masa depan (Agustin & Hardini, 2023). Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas dan standar pendidikan yakni dibuktikan melalui peralihan kurikulum pada sistem pendidikan di Indonesia.

Kurikulum yang menggunakan isi yang lebih efektif dan teknik pengajaran yang beragam disebut Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka dirancang khusus guna menanggulangi krisis pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi dengan Konsep Merdeka Belajar. Merdeka belajar juga merupakan sebuah kondisi yang proses pembelajarannya dipercayakan penuh terhadap pendidik dan peserta didik, alhasil peserta didik bisa mengeksplorasi banyak hal dengan arahan dari guru (Mulyasa, 2021). Konsep Merdeka belajar mampu memotivasi peserta didik agar dapat mengatur maupun merencanakan strategi dalam pembelajaran mandiri, sehingga guru sangat berperan penting dalam menumbuhkan kemandirian belajar pada peserta didik. Untuk memaksimalkan penerapan kurikulum merdeka, diperlukan bahan ajar serta fasilitas dan infrastruktur yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menawarkan bahan ajar yang komprehensif kepada peserta didik yang dapat memenuhi kebutuhan mereka (Haniah *et al.*, 2023).

Bahan ajar yakni sesuatu yang dirancang dengan terstruktur dan menyajikan bentuk utuh dalam keterampilan yang akan diperoleh peserta didik serta diaplikasikan ketika proses belajar mengajar guna penyusunan serta pengkajian implementasi pembelajaran. Salah satu jenis bahan ajar yakni Lembar Kerja Peserta Didik (Hidayat & Aripin, 2023). Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, LKS atau LKPD dengan bentuk media cetak mulai berkembang menjadi sebuah LKPD digital atau LKPD elektronik. LKPD elektronik adalah LKPD dengan rancangan elektronik yang dapat digunakan melalui perangkat komputer ataupun smartphone. LKPD elektronik adalah salah satu inovasi dalam sumber belajar yang menunjang kegiatan belajar. LKPD elektronik memuat rangkuman materi dan latihan soal yang terintegrasi dengan teknologi, sehingga penggunaannya memerlukan perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer (Sari & Susilowibowo, 2022).

Berdasarkan hasil observasi pada beberapa peserta didik kelas XI jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) di SMK Negeri 10 Surabaya melalui wawancara, bisa disimpulkan jika sumber yang dipakai saat kegiatan pembelajaran seperti LKS serta Buku Paket sudah baik. Namun, peserta didik memerlukan variasi bahan ajar digital dengan fitur dan desain yang menarik. Oleh sebab itu, bahan ajar elektronik seperti LKPD elektronik sangat dibutuhkan untuk menambah variasi bahan ajar. Peserta didik mampu mengakses materi serta alat evaluasi dalam pembelajaran kapanpun dan dimanapun jika mengaplikasikan LKPD elektronik (Apriliyani & Mulyatna, 2021). Penggunaan LKPD elektronik pada peserta didik juga dapat meningkatkan keterlibatan dirinya dalam pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, serta interaktivitas atau proses interaksi yang terjadi antar peserta didik dengan perangkat sehingga timbul kegiatan mengirim dan menerima. Peserta didik dapat dengan mudah menyesuaikan pembelajarannya sesuai kecepatan dan gaya belajarnya dengan bantuan LKPD elektronik.

Bahan ajar LKPD elektronik memiliki keunggulan dalam pengurangan penggunaan kertas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik akan merasa lebih terbantu dalam memahami informasi apabila LKPD elektronik disusun secara terorganisir dengan bahasa yang sederhana. Selain itu, bahan ajar

LKPD elektronik menyajikan teks, gambar, animasi, serta video menarik dan interaktif yang dapat menggugah semangat belajar peserta didik. Keunggulan lain dalam LKPD elektronik salah satunya adalah mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik ketika menyelesaikan soal – soal berpikir kritis (Maulana & Sopandi, 2022).

Salah satu contoh sumber belajar LKPD elektronik yang dirancang oleh beberapa peneliti yakni LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite*. Menurut Rhomadhoni (2022) *i-Spring Suite* adalah *software* yang diaplikasikan untuk menghasilkan materi pembelajaran dengan menggabungkan berbagai elemen media seperti audio, video, dan audiovisual. Dengan integrasi yang baik dengan *Microsoft PowerPoint* dan dukungan kolaborasi untuk berbagai perangkat lunak pendukung, perangkat ini dapat meningkatkan daya tarik dan interaktivitas dari media pembelajaran yang dihasilkan. Menurut beberapa penelitian terkait pengembangan bahan ajar berbasis *i-Spring Suite* telah berhasil digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian pengembangan LKPD elektronik oleh Pramesty & Hardini (2023), Laurentia & Pahlevi (2023), dan Cahyani et al. (2022) mengemukakan bahwa LKPD elektronik berbantuan *i-Spring Suite* sangat layak digunakan. Namun, penelitian ini memiliki sejumlah inovasi dan perbedaan signifikan. Penelitian ini menggunakan versi *software i-Spring Suite* terbaru yakni versi 11 dengan pembaruan fitur di dalamnya lebih lengkap. Selain itu, output dari penelitian ini disajikan dengan praktis dalam bentuk link.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis proses pengembangan, menganalisis kelayakan, serta menganalisis respon peserta didik pada LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* pada materi persediaan di SMK Negeri 10 Surabaya.

METODE

Research and Development (R&D), ialah studi penelitian yang dimanfaatkan dalam mengembangkan produk serta mempertimbangkan efektivitasnya. Penelitian ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carey. Tahap pertama yakni tahap analisis yang meliputi analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap perancangan meliputi rancangan bahan ajar yang diselaraskan pada tujuan pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang hendak digunakan, dan penyusunan format serta desain LKPD elektronik secara keseluruhan. Tahap pengembangan dilakukan telaah serta validasi terhadap prototipe I dari LKPD elektronik yang disusun dalam tahap perancangan atau *design*. Tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik sebanyak 20 orang. Tahap evaluasi dilakukan analisis kelayakan terhadap LKPD elektronik sesuai dengan hasil telaah dan validasi oleh para ahli.

Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan pada uji coba produk LKPD elektronik terdapat beberapa pihak yang turut serta, yakni 2 validator ahli materi yang terdiri dari salah satu guru elemen Akuntansi Keuangan fase F di SMK Negeri 10 Surabaya dan beberapa dosen dari UNESA yang diminta untuk menjadi validator produk, serta subjek penelitian sejumlah 20 peserta didik kelas XI Jurusan AKL yang telah mengambil mata pelajaran Akuntansi elemen Akuntansi Keuangan fase F di SMK Negeri 10 Surabaya. Penelitian ini perlu dilaksanakan dalam waktu kurang lebih satu bulan.

Pada jenis penelitian dan pengembangan (R&D), angket berfungsi sebagai alat untuk validasi kelayakan dan respon peserta didik. Angket tersebut diterima dari beberapa ahli yang diolah menggunakan teknik persentase. Oleh karena itu, data kualitatif dan kuantitatif digunakan pada penelitian pengembangan ini. Peneliti menggunakan instrumen pada pengumpulan data ini adalah angket terbuka berupa lembar telaah ahli dan angket tertutup berupa lembar validasi dan respon peserta didik yang dibuat mengikuti kriteria kelayakan BSNP (2014).

Setelah mengumpulkan informasi dari masing-masing responden, langkah selanjutnya adalah analisis data. Teknik analisis deskriptif kualitatif akan digunakan pada lembar telaah para ahli untuk mendapatkan masukan dan saran dari para ahli, untuk validasi tersebut menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang didasarkan pada ketentuan skor penilaian skala *Likert* dengan kriteria skor 5 (Sangat Baik), skor 4 (Baik), skor

3 (Cukup Baik), skor 2 (Tidak Baik), skor 1 (Sangat Tidak Baik). Sedangkan, analisis respon peserta didik berlandaskan pada ketentuan skor penilaian skala *Guttman* dengan kriteria skor 1 = “Ya”, dan skor 0 = “Tidak”.

Kelayakan LKPD elektronik yang dikembangkan akan diketahui berdasarkan kriteria kelayakan yakni 81% - 100% diinterpretasikan “sangat layak”, 61% - 80% diinterpretasikan “layak”, 41% - 60% diinterpretasikan “cukup layak”, 21% - 40% diinterpretasikan “tidak layak”, 0% - 20% diinterpretasikan “sangat tidak layak”. Sedangkan kriteria interpretasi atas hasil respon peserta didik yakni 81% - 100% diinterpretasikan “sangat baik”, 61% - 80% diinterpretasikan “baik”, 41% - 60% diinterpretasikan “cukup baik”, 21% - 40% diinterpretasikan “tidak baik”, 0% - 20% diinterpretasikan “sangat tidak baik”. Berdasarkan hasil interpretasi kriteria tersebut, layak dan baik apabila secara penilaian menyeluruh mendapat persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan LKPD elektronik berbasis *i-Spring Suite 11* adalah model pengembangan ADDIE dari Dick & Carey 1996 (dalam Wibawa et al., 2017). Ada lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap Analisis

Pada tahap analisis, peneliti mengakumulasi informasi yang dibutuhkan untuk menentukan rencana lanjutan dalam merancang LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11*. Langkah – langkah dalam tahap analisis ini meliputi analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kinerja

Dalam mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya tahap analisis kinerja. Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru elemen Akuntansi Keuangan kelas XI AKL di SMK Negeri 10 Surabaya dapat diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan pada peserta didik kelas XI AKL adalah Kurikulum Merdeka. Model pembelajaran yang diterapkan dalam elemen Akuntansi Keuangan adalah *Problem Based Learning*, buku paket dan LKS masih kerap digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran yang diaplikasikan dalam kelas adalah papan tulis. Fasilitas pembelajaran dalam kelas juga sudah terintegrasi dengan teknologi, seperti LCD proyektor.

b. Analisis Kebutuhan

Berikutnya merupakan tahap analisis kebutuhan guna menganalisis pengetahuan dan keterampilan peserta didik, serta menganalisis keterampilan berpikir atau kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapati bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi dalam elemen Akuntansi Keuangan, hal ini dibuktikan dengan persentase hasil angket sebesar 58%. Selain itu, 84% responden menyatakan bahwa peserta didik menginginkan bahan ajar berbasis digital dengan fitur dan desain yang menarik.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Selanjutnya yakni tahap analisis tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran spesifik sesuai dengan elemen dan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka.

Tahap Perancangan

Tahap berikutnya yakni tahap perancangan atau design, dimana dalam tahap ini peneliti merancang bahan ajar yang disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang digunakan, serta

penyusunan format dan desain LKPD elektronik. Dalam tahap ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak atau *software* untuk mengembangkan LKPD elektronik yakni *i-Spring Suite 11*.

a. Rancangan Bahan Ajar yang disesuaikan dengan Tujuan Pembelajaran

Materi dalam LKPD elektronik dirancang berdasarkan kurikulum merdeka, tujuan pembelajaran serta indikator yang akan dicapai. Selain itu asesmen yang disajikan berupa penugasan dengan bentuk soal pilihan ganda, mencocokkan, jawaban lebih dari satu, benar/salah, esai, serta studi kasus. Dalam rancangan bahan ajar juga dilengkapi dengan profil pelajar pancasila, serta survei refleksi diri bagi peserta didik.

b. Pendekatan Pembelajaran yang digunakan

Pada elemen akuntansi keuangan, model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Problem Based Learning* dengan menggunakan pendekatan Saintifik. Dalam hal ini, peneliti menggunakan pendekatan saintifik dengan keterampilan belajar Abad 21 5C, yakni Berpikir Kritis (*Critical Thinking*), Bekerja Sama (*Collaboration*), Berpikir Kreatif (*Creativity*), Penguatan Karakter (*Character*), dan Berkewarganegaraan (*Citizenship*).

c. Penyusunan Format dan Desain LKPD elektronik

Dalam tahap perancangan tentu memerlukan format rancangan dari LKPD elektronik yang akan dibuat. LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* dilengkapi dengan 4 Kegiatan Belajar yang diselaraskan dengan kurikulum serta indikator tujuan pembelajaran. Dalam setiap kegiatan pembelajaran dilengkapi dengan kuis dengan berbagai bentuk soal, serta sistem pengerjaannya baik individu maupun kelompok. Pada akhir kegiatan pembelajaran, juga disajikan evaluasi pembelajaran, penguatan karakter, dan refleksi diri. Selanjutnya, produk akan disusun sesuai dengan rancangan format dan desain dari LKPD elektronik.

Tampilan LKPD elektronik secara keseluruhan menggunakan kombinasi warna kuning dan merah marun. Penggunaan warna akan menjadikan peserta didik berminat dalam mendalami materi, fokus, serta informasi yang disajikan menjadi lebih bervariasi (Damayanti et al., 2020). Menurut Prastowo (2015) penggunaan warna dalam materi pelajaran pada bahan ajar semestinya didesain sedemikian rupa sehingga dapat menonjolkan aspek estetika di dalamnya. Morton Walker (dalam Dirgatama et al., 2016) berpendapat bahwa terdapat beberapa warna yang baik digunakan dalam pembelajaran, yakni merah dan kuning. Warna merah adalah warna yang mempesona, emotif, serta dapat lebih membahagiakan orang yang sedang merasa gembira, sedangkan warna kuning adalah warna yang dikenali oleh otak pertama kali serta bisa mendorong perasaan optimis, harapan, dan keseimbangan secara keseluruhan.

Tahap Pengembangan

Tahap berikutnya ialah tahap pengembangan (*development*). Pengembangan LKPD elektronik dilakukan dengan memanfaatkan *software i-Spring Suite 11* sesuai dengan format yang telah dirancang dalam tahap perancangan atau *design*. Output atau luaran dari produk LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* ini berupa *Html5* yang dimana perlu diubah menjadi sebuah link agar dapat diakses kapanpun dan tidak terbatas. Selanjutnya, prototipe I LKPD elektronik akan ditelaah oleh para ahli guna mendapatkan saran dan masukan guna dilakukannya perbaikan. Hasil perbaikan dari para ahli atas LKPD elektronik akan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perbaikan Para Ahli

No.	Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
1.		
	Lembar jawaban disajikan dalam bentuk link	Soal dan lembar jawaban disajikan dalam LKPD elektronik
2.		
	Teks dalam apersepsi terlalu padat	Teks dalam apersepsi sudah di ringkas
3.		
	Resolusi gambar transparan	Resolusi gambar sudah diperjelas

Setelah dilakukan revisi terhadap produk, LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* selanjutnya akan divalidasi untuk mengukur kelayakan dari produk tersebut. Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi para ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validator ahli materi pertama dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Akuntansi dan validator ahli materi kedua dilakukan oleh guru SMK Negeri 10 Surabaya yang mengampu Mata Pelajaran Akuntansi fase F elemen Akuntansi Keuangan. Validator ahli bahasa dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, dan validator ahli media dilakukan oleh dosen Prodi Teknologi Pendidikan. Hasil rekapitulasi hasil validasi para ahli disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No.	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	89%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Penyajian	94%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Bahasa	73%	Layak
4.	Kelayakan Media	86%	Sangat Layak
Rata – Rata Persentase		86%	Sangat Layak

Kelayakan LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* mendapatkan interpretasi “Sangat Layak” pada aspek isi sebesar 89%, aspek penyajian sebesar 94%, dan aspek media sebesar 86%, sedangkan aspek kebahasaan sebesar 73% dengan interpretasi “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD elektronik yang dibuat telah memenuhi komponen yang tercantum dalam kriteria kelayakan isi dan sesuai BSNP (2014).

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya yakni tahap implementasi, LKPD elektronik berbasis *i-Spring Suite 11* yang telah melewati proses validasi maka akan di uji coba terhadap peserta didik. Uji coba LKPD elektronik berbasis *i-Spring Suite 11* dilakukan pada tanggal 6 Juni 2024 kepada sejumlah 20 peserta didik kelas XI AKL di SMK Negeri 10 Surabaya. Menurut pendapat Sadiman et al. (2018) dalam kelompok kecil bahan ajar perlu di uji cobakan terhadap peserta didik sebanyak 10 hingga 20 orang yang dapat mewakili populasi target.

Dalam tahap uji terbatas, peserta didik diberi link produk LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* serta diberi penjelasan mengenai pengoperasian dan tampilan secara keseluruhan LKPD elektronik yang sudah dirancang. Langkah berikutnya yaitu peserta didik dipandu dalam mempelajari LKPD elektronik secara bertahap menggunakan *smartphone*. Ketika uji coba selesai dilaksanakan, peserta didik diperkenankan untuk menyampaikan tanggapan terhadap LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* yang dikembangkan dengan mengisi lembar respon peserta didik yang terdiri atas 15 pernyataan yang mencakup komponen tampilan, penyajian materi, serta manfaat. Hasil respon peserta didik terhadap LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tampilan	77	96%	Sangat Baik
2	Penyajian Materi	106	88%	Sangat Baik
3	Manfaat	91	91%	Sangat Baik
Rerata Respon Peserta Didik			92%	Sangat Baik

Rerata hasil respon peserta didik diperoleh sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga, dapat dikatakan bahwa LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* mendapat respon sangat baik oleh peserta didik dan dapat digunakan sebagai salah sumber belajar mandiri yang terintergasi dengan teknologi serta selaras dengan Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian serupa juga dilakukan oleh Cahyani et al. (2022) yang menunjukkan bahwa LKPD elektronik menggunakan *i-Spring Suite* untuk kelas 5 SD memperoleh hasil 87,5% pada ahli materi dengan kategori “sangat valid”, ahli bahan ajar sebesar 100% termasuk ke dalam kategori “sangat valid”, serta mencapai 96,8% dari guru dan mendapatkan kategori “sangat valid”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD elektronik menggunakan *i-Spring Suite* pada tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4 di kelas 5 SD adakah produk penelitian yang valid dan layak untuk diimplementasikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Pramesty & Hardini (2023) menyatakan bahwa LKPD elektronik berbantuan *software i-Spring Suite 10* dinyatakan “Sangat Layak” diaplikasikan sebagai bahan ajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laurentia & Pahlevi (2023) LKPD Kurikulum Merdeka berbantuan aplikasi *i-Spring Suite 10* dinyatakan “Sangat Layak” dipergunakan untuk bahan belajar oleh peserta didik secara mandiri.

Hasil penelitian serupa oleh Samudro et al. (2022) mengungkapkan bahwa respon peserta didik pada Media Pembelajaran berbasis android menggunakan *i-Spring Suite 10* yang dikembangkan dengan skor perolehan sebesar 90,5%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan yang menggunakan *i-Spring Suite 10* berbasis andorit tersebut sangat praktis diaplikasikan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Tahap terakhir ialah tahap evaluasi (*evaluation*) yang bertujuan untuk memastikan bahwa desain instruksional memenuhi tujuan yang diinginkan dan berjalan sesuai rencana (Rayanto & Sugianti, 2020). Hasil dari tahap evaluasi pada pengembangan LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* bertujuan untuk mengetahui apakah LKPD elektronik ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi belajar mandiri bagi peserta didik. Pada tahap evaluasi dilakukan penggabungan data – data dari para ahli serta respon peserta didik untuk dianalisis dengan teknik persentase. Dengan hasil persentase yang diperoleh, maka akan didapatkan sebuah kesimpulan dengan kriteria interpretasi oleh Riduwan (2016) dalam menentukan kelayakan dari produk pengembangan LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* pada materi persediaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian beserta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* yang valid dan sangat layak diaplikasikan sebagai salah satu sumber belajar mandiri bagi peserta didik. Berdasarkan observasi selama proses uji coba berlangsung, peserta didik sangat antusias dan lebih aktif dengan mempergunakan LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11*. Selain itu, respon peserta didik terhadap LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* juga tergolong sangat baik. Dengan demikian, LKPD elektronik berbasis *software i-Spring Suite 11* pada materi persediaan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI jurusan AKL di SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. P., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Smart Apps Creator Berstrategi Pq4r Pada Mata Pelajaran Dasar Akuntansi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1505–1514. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5331>
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). Flipbook E-Lkpd Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Teorema Pythagoras. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1.
- Cahyani, W., Mudiono, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Menggunakan Ispring Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 44–55. <https://doi.org/10.17977/Um031v9i12022p044>
- Damayanti, E., Alamsyah, N., & Uyuni Taufiq, A. (2020). Penggunaan Warna Terhadap Memori Jangka Pendek: Pendekatan Biopsikologi Dalam Pembelajaran. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 10(2), 99–112. <https://doi.org/10.24127/Gdn.V10i2.2993>
- Dirgatama, C. H. A., Santoso, D., & Ninghardjanti, P. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Haniah, P. B., 1*, A., & Fitrayati, D. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Modul Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xii. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5533>
- Hidayat, W., & Aripin, U. (2023). How To Develop An E-Lkpd With A Scientific Approach To Achieving Students' Mathematical Communication Abilities? *Infinity Journal*, 12(1), 85–100. <https://doi.org/10.22460/Infinity.V12i1.P85-100>
- Laurentia, F. I., & Pahlevi, T. (2023). Pengembangan Lkpd Kurikulum Merdeka Berbantuan Aplikasi Ispring Suite 10 Pada Elemen 4 Kelas X Mplb Di Smk PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(1).
- Listiadi, A., & Rochmawati. (2024). View Of Evaluating The Impact Of Computer Accounting Media Applications On Human Development. *Nurture*, 18(1), 1–15.

- 4086 *Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis i-Spring Suite 11 pada Materi Persediaan Kelas XI AKL - Tsania Dwi Azizah, Han Tantri Hardini*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7296>
- Maulana, Y., & Sopandi, W. (2022). Needs Analysis Of Electronic Student Worksheets To Practice 4c Skills. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 602–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2044>
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar* (L. I. Darojah, Ed.). Pt Bumi Aksara.
- Pramesty, F. A., & Hardini, H. T. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbantuan Software Ispring Suite 10 Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Di Smkn 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Basicedu*, 7(3).
- Prastowo, A. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktis* (Kedua). Kencana .
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan, Ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rhomadhoni, C. S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran Ispring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)
- Riduwan. (2016). *Dasar - Dasar Statistika* . Penerbit Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Cetakan 14). Raja Grafindo Persada.
- Samudro, G. D., Shodikin, A., & Aini, K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(2), 161–169. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss2/692>
- Sari, E. N., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga Kelas Xi Semester 2. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4469–4483. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2709>
- Wibawa, S. C., Harimurti, R., Anistyasari, Y., & Sumbawati, M. S. (2017). The Design And Implementation Of An Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 2(1).