

## **Pengembangan LKPD Kurikulum Merdeka Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite 10* pada Elemen 4 Kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo**

**Ikke Febry Laurentia<sup>1</sup>, Triesninda Pahlevi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri  
Surabaya

e-mail: [ikke.19007@mhs.unesa.ac.id](mailto:ikke.19007@mhs.unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk LKPD kurikulum merdeka berbantuan aplikasi *Ispring Suite 10* pada elemen 4. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data hasil analisis kebutuhan, analisis data hasil validasi para ahli, dan analisis data angket dari peserta didik. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh validator ahli materi dengan rata-rata persentase 95,83%, ahli bahasa mendapat rata-rata persentase 95,13% dengan kriteria sangat layak, ahli kegrafikan mendapat rata-rata persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, serta validasi ahli asesmen mendapat rata-rata persentase 78,12% dengan kriteria layak. Hasil uji coba terbatas kepada peserta didik, mendapat rata-rata persentase sebesar 95,83% dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar secara mandiri oleh peserta didik pada elemen 4.

**Kata kunci:** *LKPD; Kurikulum Merdeka; Model ADDIE*

### **Abstract**

The research aims to develop independent LKPD curriculum products assisted by the *Ispring Suite 10* application on element 4. The research method used is *Research and Development* using the ADDIE model. The data analysis technique used is analysis of data from needs analysis, data analysis from experts validation results, and analysis of package data from students. Research instruments in the form of interview sheets and questionnaires. The results showed that the developed LKPD was declared very feasible by material validator experts with an average proportion of 95.83%, linguists got an average proportion of 95.13% with very feasible criteria, graphic experts got an average proportion of 93% with very appropriate criteria, and the validation of the

assessment experts got an average proportion of 78.12% with feasible criteria. The results of the trial were limited to students, getting an average proportion of 95.83% with very positive criteria. Based on the results of this study, it can be interpreted that the developed LKPD can be used as a source of independent learning by students in element 4

**Keywords :** *LKPD; Independent Curriculum; ADDIE model*

## **PENDAHULUAN**

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Salah satu pengaruh dari belajar yaitu adanya perubahan dalam tingkah laku pada dirinya (Yuberti, 2014). Perubahan yang terjadi dapat berupa sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan ketrampilan (psikomotorik). Pada saat ini aktivitas manusia berorientasi pada kecanggihan teknologi (Andriana et al., 2022). Perkembangan teknologi juga mempengaruhi berbagai macam bidang, salah satunya pendidikan. Hal ini menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan ketika menghasilkan generasi yang memiliki keterampilan agar dapat mengikuti kemajuan teknologi, yang diketahui sebagai kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21 (Jannah & Pahlevi, 2020). Dalam bidang pendidikan, teknologi memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi (Rokhmah et al., 2017). Dengan adanya teknologi dalam bidang pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah karena dengan teknologi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri (Tethool et al., 2021).

Pembelajaran yaitu suatu cara yang sengaja dilakukan oleh seseorang agar ada perubahan dalam dirinya dari proses belajar yang sudah dilakukan (Herliani et al., 2021). Dalam kegiatan atau proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari peran seorang guru yang mengajar peserta didiknya. Peran seorang guru dalam kegiatan pembelajaran selain memberikan materi, seorang guru juga berperan sebagai fasilitator dan motivator (Rahmawati et al., 2021). Tugas yang diemban seorang guru juga tidak mudah ketika melakukan kegiatan belajar di kelas. Seorang guru harus membuat dan menyiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan model – model pembelajaran yang relevan yang dapat diaplikasikan untuk peserta didiknya. Salah satu yang harus dipersiapkan seorang guru adalah bahan ajar serta media pembelajaran.

Kurikulum merupakan suatu kajian tertulis yang berisi tentang program pendidikan di sekolah dari tahun ke tahun (Yuberti, 2014). Pada bulan Agustus pandemi COVID 19 sedang berlangsung, pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan memberikan opsi kepada sekolah untuk menggunakan kurikulum yang sudah disederhanakan atau kurikulum darurat. Kebijakan tersebut dituangkan dalam Kepmendikbud Nomor 719 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus atau kurikulum darurat (Junaidi, 2021). Dari peraturan tersebut Kementerian memberikan kebebasan kepada sekolah untuk

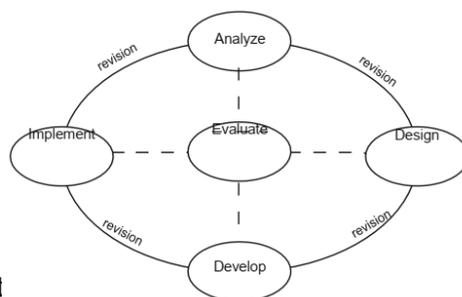
memilih kurikulum yang akan diterapkan sekolah diantaranya tetap menggunakan Kurikulum 2013 secara penuh, menyederhanakan Kompetensi Dasar di Kurikulum 2013, dan melaksanakan kurikulum mandiri dengan menyederhanakan kurikulum secara mandiri. Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran untuk mengatasi keteringgalan pembelajaran. Penyederhanaan dan penyempurnaan kurikulum dilakukan sebagai akibat dari learning loss dan learning gap akibat pandemi, sistem pengajaran akan berubah akibat pembelajaran *online* dan penyesuaian perkembangan situasi dan kebutuhan terkini (Anggraena et al., 2021). Alasan perlu menerapkan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan yaitu karena terjadi krisis pembelajaran yang berkepanjangan dan diperparah dengan adanya COVID 19.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti, saat kegiatan belajar mengajar diperoleh berbagai informasi. Bahan ajar yang digunakan guru ketika mengajar kelas X (sepuluh) adalah buku teks yang menggunakan kurikulum merdeka. Sedangkan media yang digunakan yaitu *PowerPoint* dan infografis. Alasan dari penggunaan media infografis yaitu agar peserta didik terlatih untuk membaca informasi yang tersedia dan terlatih untuk membaca numerasi. Karena pada Kurikulum Merdeka mengharuskan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Materi pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis pada Kurikulum Merdeka masih tergolong baru, dan guru mengalami kesulitan ketika mencari referensi pada capaian pembelajaran yang harus diajarkan oleh peserta didik. Karena pada mata pelajaran tersebut ada beberapa elemen yang masih tergolong baru di jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Selama bulan Agustus hingga awal November, peserta didik belum menggunakan bahan ajar seperti buku, alhasil peserta didik menggunakan sumber belajar berupa *PowerPoint* yang dibagikan oleh guru. Kemudian setelah, menerima buku teks ada beberapa materi pelajaran yang tertinggal karena jam pelajaran yang belum efektif dan peserta didik juga harus menjalankan Sumatif Akhir Semester. Dari ketertinggalan materi tersebut, ada materi yang belum terselesaikan yaitu materi elemen 4. Pada materi ini guru mengatakan bahwa elemen 4 memiliki alokasi waktu 20 Jam Pelajaran, sehingga ada beberapa materi yang belum diajarkan. Dari penggunaan bahan ajar yang digunakan guru sebelumnya, guru mata pelajaran belum pernah menerapkan bahan ajar yang interaktif seperti bahan ajar yang berbantuan dengan *Ispring Suite* 10 berbasis aplikasi. Serta, berdasarkan wawancara awal dengan peserta didik mengatakan bahwa materi pelayanan prima memiliki materi yang sulit dipahami karena belum diajarkan sepenuhnya oleh guru dan peserta didik merasa bosan dengan sumber belajar berupa buku atau *PowerPoint*. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran cukup memadai, karena selama kegiatan evaluasi atau Ujian Akhir Semester (UAS) yang dilaksanakan pada 8 Desember 2022 hingga 16 Desember 2022 sudah menggunakan smartphone untuk mengerjakan soal ujiannya berupa pilihan ganda dan esai yang difasilitasi koneksi wifi dari sekolah.

Bahan ajar adalah suatu perangkat pembelajaran yang dipergunakan oleh guru guna menyampaikan materi kepada peserta didik (Azman et al., 2022). Penggunaan bahan ajar di sekolah sangat penting karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi atau kemampuan tertentu (Arofah & Cahyadi, 2019). Terdapat banyak jenis dari bahan ajar untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas salah satunya adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Lembar kerja peserta didik yaitu suatu sarana dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk sumber belajar dari peserta didik Noprinda & Soleh, (2019). Berdasarkan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan ajar yang berbantuan *Ispring Suite* memberikan efek yang positif terhadap peserta didik. Penelitian yang dilakukan Dewi et al., (2021) menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Ispring Suite* 10 menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite* 10 valid dan praktis digunakan oleh guru dan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Silaban et al., (2022) menunjukkan hasil bahwa pengembangan bahan ajar yang menggunakan *Ispring Suite* 10 layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik. Tahun yang sama, Sulistyorini & Listiadi, (2022) melakukan penelitian yang menunjukkan hasil bahwa media dengan menggunakan *Ispring Suite* 10 menunjukkan hasil bahwa media *Ispring Suite* 10 yang berbasis android pada materi jurnal penyesuaian sudah mencukupi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan bahan ajar berupa LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) karena berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti bahwa peserta didik membutuhkan sumber belajar lain selain buku dengan materi yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Bahan ajar yang dikembangkan peneliti berupa LKPD yang interaktif dikarenakan peserta didik akan bosan apabila hanya berisi materi yang terlalu monoton, berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan bantuan *Ispring Suite* 10 untuk membuat LKPD menjadi lebih interaktif agar peserta didik mudah untuk belajar. Materi yang digunakan oleh peneliti yaitu elemen 4. dikarenakan materi terserbut merupakan materi yang padat dan referensinya masih sedikit, serta peserta didik merasa sulit memahami materi konsep pelayanan prima. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan produk LKPD Kurikulum Merdeka berbantuan aplikasi *Ispring Suite* 10 pada elemen 4 Kelas X MPLB.

## METODE

Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) (Branch, 2009). Adapun tahapan penelitian dan pengembangan berdasarkan model ADDIE yang disajikan pada Gambar 1.



Prosedur peneliti pada tahapan ini menganalisa kebutuhan, analisis kurikulum yang digunakan, dan analisis karakter peserta didik; (2) perancangan (*design*) merupakan tahapan untuk mendapatkan bahan ajar yang efektif sesuai dengan materi yang ditentukan sebelumnya; (3) pengembangan (*development*) merupakan pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya, mulai dari perancangan instrumen validasi ahli, validasi ahli, dan revisi terhadap bahan ajar yang dibuat; (4) implementasi (*implementation*) tahap yang digunakan untuk menguji bahan ajar yang dibuat setelah dinyatakan layak oleh para ahli dan direvisi, serta bahan ajar diujicobakan secara terbatas dengan subjek uji coba sejumlah 20 peserta didik dengan menggunakan teknik sampling jenis *random sampling*; (5) evaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan akhir dari seluruh tahapan pada model ADDIE, pada tahap ini dilakukan untuk melihat respon peserta didik terhadap pengembangan produk LKPD. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data hasil analisis kebutuhan, analisis data hasil validasi para ahli, dan analisis data angket dari peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Instrumen validasi ahli materi, bahasa, asesmen, dan kegrafikan dengan menggunakan kuisioner Skala *Likert* dengan 4 pilihan, yaitu sangat tidak baik, tidak baik, baik, dan sangat baik (Sugiyono, 2015). Setelah seluruh skor diperoleh kemudian dihitung persentasenya kemudian dianalisis tingkat kelayakan dari LKPD yang dikembangkan. Hasil perhitungan validasi tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk persentase dengan kriteria kelayakan pada Tabel 1 (Riduwan, 2015).

**Tabel 1 Kriteria Kelayakan**

Nilai	Kriteria
81 % – 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Tidak Layak
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak

Setelah melakukan uji validasi ahli, produk diujicobakan pada peserta didik. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar LKPD yang dikembangkan peneliti. Lembar angket respon peserta didik menggunakan skala *Guttaman*, dengan skor tertinggi 1 akan diberikan pada jawaban setuju, hingga skor terendah 0 akan diberikan pada jawaban tidak setuju (Sugiyono, 2015). Hasil perhitungan angket respon peserta didik tersebut kemudian

diinterpretasikan ke dalam bentuk persentase dengan kriteria positif negatif pada Tabel 2 (Aisyah, 2015).

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
<b>&gt;85%</b>	Sangat Positif
<b>70% &lt; x ≤ 85%</b>	Positif
<b>50% &lt; x ≤ 70%</b>	Kurang Positif
<b>&lt;50%</b>	Tidak Positif

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

LKPD yang berbantuan aplikasi *Ispring Suite* 10 pada elemen 4. Data tersebut dibagi sesuai dengan beberapa tahapan pada pengembangan model ADDIE, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut ini hasil pengembangan LKPD pada elemen 4:

### **Tahap Analisis (*analyze*)**

Langkah yang dijalankan dalam tahap analisis yaitu: (1) analisis kebutuhan dimulai dari wawancara dengan guru dan peserta didik dengan hasil kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo memiliki sumber belajar yang kurang dan membutuhkan bahan ajar lain yang lebih interaktif dan sederhana; (2) analisis kurikulum dari hasil wawancara dengan guru mendapatkan informasi kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka untuk kelas X; (3) analisis karakteristik peserta didik bahwa peserta didik merasa antusias terhadap pengembangan LKPD yang mana bahan ajar tersebut akan diunduh melalui *handphone* serta dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahapan kedua kegiatan yang dilaksanakan adalah membuat bahan ajar yang akan digunakan yaitu LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) pada elemen 4. LKPD yang dikembangkan berisi materi yang dilengkapi latihan soal untuk mengukur kemampuan psikomotorik dan kognitif peserta didik. Materi pada elemen 4 disusun berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yaitu konsep pelayanan prima, jenis pelayanan, unsur – unsur pelayanan prima, standar pelayanan pribadi, prinsip pelayanan prima, dan bantuan layanan pelanggan. Latihan soal berisi 30 soal pilihan ganda, 5 esai, dan soal keterampilan yang menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

### **Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan antara lain pengembangan desain LKPD, validasi *prototype* LKPD elemen 4, dan revisi *prototype* LKPD elemen 4. Tahap pengembangan desain LKPD elemen 4 terdiri dari halaman *cover*, menu, petunjuk belajar, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, daftar pustaka, dan biodata penulis. Tahap pengembangan desain LKPD dimulai dengan membuat *slide* di *Microsoft PowerPoint* yang dilengkapi dengan *software Ispring Suite*. Adapun tampilan *slide PowerPoint* dapat dilihat pada Gambar 2.



**Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Persentase	Kriteria
Komponen Kelayakan Isi	100%	Sangat Layak
Komponen Penyajian LKPD	100%	Sangat Layak
Komponen Isi LKPD	87,5%	Sangat Layak
Rata – rata	95,83%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, LKPD elemen 4 dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik dengan rata-rata persentase 95,83% dengan interpretasi sangat layak dan mendapat masukan dari validator untuk menyamakan warna *shape*, menambahkan kelas pada halaman *cover*, dan memberi *bold* pada tulisan sub judul. Hasil validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4 bahwa LKPD elemen 4 dari segi bahasa sangat layak dari berbagai aspek dengan rata-rata persentase 95,13% dengan interpretasi sangat layak dan mendapat masukan dari validator untuk menyesuaikan bahasa dengan tingkat keterbacaan pengguna.

**Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Aspek	Persentase	Kriteria
Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	100%	Sangat layak
Keterbacaan	100%	Sangat layak
Kelugasan	87,5%	Sangat layak
Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	100%	Sangat layak
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	100%	Sangat layak
Penggunaan Istilah dan Simbol	83,3%	Sangat layak
Rata – rata	95,13%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, asesmen dalam LKPD elemen 4 dinyatakan layak dengan rata-rata persentase 78,12% dan terdapat masukan dari validator untuk menambahkan soal yang berbasis HOTS untuk *multiple choice* serta membuat asesmen untuk mengukur keterampilan dari peserta didik yang berbasis *project based learning*. Berikut tabel hasil validasi ahli asesmen:

**Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Asesmen**

Aspek	Persentase	Kriteria
Konstruksi	75%	Cukup layak
Bahasa	81,25%	Sangat layak
Rata - rata	78,12%	Layak

Berdasarkan Tabel 6, LKPD elemen 4 dari segi kegrafikan sangat layak untuk digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik dengan rata-rata persentase 93% dan mendapat masukan dari validator untuk menyesuaikan warna dan *font* huruf pada LKPD. Adapun tabel hasil validasi ahli kegrafikan sebagai berikut:

**Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Kegafikan**

Aspek	Persentase	Kriteria
Komponen LKPD	91,6%	Sangat Layak
Bahasa dan Keterbacaan	93,75%	Sangat Layak
Komponen Penyajian	93,75%	Sangat Layak
Kegrafisan	92,85%	Sangat Layak
Rata-rata	93%	Sangat Layak

### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, bahasa, asesmen, dan kegrafikan yang telah dinyatakan layak dan memperbaiki produk sesuai dengan masukan dari validator, maka produk LKPD dapat dilanjutkan ke tahapan uji coba produk secara terbatas. Tahap implementasi dengan menggunakan subjek uji coba sejumlah 20 peserta didik kelas X dengan menggunakan teknik *random sampling*.

### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir dari seluruh tahapan model ADDIE. Pada tahap evaluasi untuk melihat respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan peneliti. Produk LKPD elemen 4 mendapat respon peserta didik dengan persentase 92,5% dari segi tampilan dengan kriteria sangat positif, persentase aspek isi sebesar 92,5% dengan kriteria sangat positif, persentase segi manfaat sebesar 100% dengan kriteria sangat positif. Sehingga rata – rata persentase dari aspek tampilan, isi, dan manfaat yaitu 95% dengan kriteria sangat positif, sehingga LKPD elemen 4 dapat digunakan dan diimplementasikan kepada peserta didik. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7 Hasil Respon Peserta Didik**

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan	92,5%	Sangat Positif
Isi	92,5%	Sangat Positif
Manfaat	100%	Sangat Positif
Rata - rata	95,83%	Sangat Positif

Kelayakan bahan ajar LKPD elemen 4 dapat ditentukan melalui tahap validasi ahli materi, bahasa, asesmen, dan kegrafikan yang hasilnya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus dan kriteria interpretasi yang diadaptasi dari Riduwan, (2015). Masing-masing tahapan validasi memerlukan persentase minimal  $\geq 61\%$  agar LKPD kurikulum merdeka berbantuan aplikasi *Ispring Suite 10* pada elemen 4 kelas X dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penilaian yang diperoleh dari kelayakan LKPD Kurikulum Merdeka Berbantuan Aplikasi *Ispring Suite 10* pada Elemen 4 Kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo dari penilaian validasi ahli materi yang disusun berdasarkan adaptasi dari BSNP, (2014) yaitu dari segi kelayakan isi, komponen penyajian, dan dari segi isi dengan memperoleh persentase rata-rata 95,83% dengan kriteria sangat layak. Artinya, LKPD elemen 4 dari aspek materi layak digunakan dan diimplementasikan

pada kegiatan pembelajaran. Berikutnya adalah penilaian ahli bahasa yang disusun berdasarkan adaptasi dari BSNP, (2014) dari segi kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, keterbacaan, kelugasan, koherensi dan keruntutan alur pikir, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia, penggunaan istilah dan simbol dengan memperoleh persentase rata-rata 95,13%. Hasil validasi ini jika diinterpretasi berdasarkan pendapat Riduwan, (2015), angka tersebut berada pada kriteria sangat layak. Artinya, LKPD elemen 4 layak digunakan dan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dari aspek kebahasaan. Selanjutnya, penilaian ahli asesmen disusun berdasarkan adaptasi dari jurnal Langgi & Hakim, (2021) dari segi konstruksi dan bahasa dengan memperoleh persentase rata-rata 78,12% dengan kriteria layak. Artinya, LKPD elemen 4 layak digunakan dan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dari aspek asesmen. Berikutnya, penilaian ahli kegrafikan disusun berdasarkan adaptasi dari jurnal Yuniasih et al., (2018) dari segi komponen LKPD, bahasa dan keterbacaan, organisasi dan penyajian, serta kegrafisan dengan memperoleh persentase rata-rata 93% dengan kriteria sangat layak. Artinya, LKPD elemen 4 layak digunakan dan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dari aspek kegrafikan.

Beberapa penelitian terdahulu dalam mengetahui kelayakan bahan ajar yang berbantuan *Ispring Suite* yang dikembangkan yaitu penelitian oleh I. P. Dewi et al., (2021) menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Ispring Suite 10* menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Ispring Suite 10* valid dan praktis digunakan oleh guru dan peserta didik yang telah divalidasi ahli media dengan persentase 94% kategori sangat valid, validasi ahli materi sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Penelitian oleh Silaban et al., (2022) menunjukkan hasil bahwa pengembangan bahan ajar yang menggunakan *Ispring Suite 10* layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik dengan validasi ahli materi mendapat persentase 88% kriteria sangat layak, ahli media 92,4% dengan kriteria sangat layak. Penelitian oleh Sulistyorini & Listiadi, (2022) melakukan penelitian yang menunjukkan hasil bahwa media dengan menggunakan *Ispring Suite 10* menunjukkan hasil bahwa media *Ispring Suite 10* yang berbasis android pada materi jurnal penyesuaian sudah mencukupi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan memperoleh hasil validasi ahli materi 99,28% sangat layak, ahli media 87,19% kategori sangat layak, dan ahli bahasa 90,66% kategori sangat layak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan media *Ispring Suite* dan menggunakan penelitian pengembangan. Sedangkan perbedaannya ada penambahan validasi ahli bahasa dan ahli asesmen, materi yang digunakan peneliti yaitu elemen 4.

Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa pada aspek tampilan memperoleh persentase sebanyak 92,5%, aspek isi memperoleh persentase 92,5%, dan aspek manfaat memperoleh persentase 100% dengan kriteria interpretasi sangat positif. Rata – rata dari ketiga aspek tersebut memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat positif, sehingga bahan ajar LKPD elemen 4 dikatakan menarik untuk dipelajari oleh peserta didik dari aspek tampilan, isi, dan manfaat.

Beberapa penelitian terdahulu dalam rangka mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang berbantuan *Ispring Suite 10* yang dikembangkan yaitu penelitian oleh Silaban et al., (2022) mendapat respon dari peserta didik dengan persentase 90,62% dengan kategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Andriana et al., (2022) memperoleh respon peserta didik dengan persentase 91,58% dengan kategori sangat baik. Penelitian yang dilakukan oleh I. P. Dewi et al., (2021) mendapat respon dari peserta didik dengan persentase 91% kategori sangat praktis. Kelebihan menggunakan bahan ajar yang berbantuan *Ispring Suite 10* adalah bahan ajar menjadi lebih interaktif, serta dapat memanfaatkan fitur *quiz* dengan berbagai macam tipe seperti pilihan ganda, esai, dan lain-lain.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal yaitu pengembangan LKPD pada elemen 4 dilakukan menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Bahan ajar LKPD dinyatakan layak setelah dilakukan validasi ahli dan uji coba terbatas terhadap peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung pada elemen 4. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan uji coba terbatas dengan responden sejumlah 20 peserta didik, bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan uji pengembangan pada skala yang lebih luas sesuai dengan jumlah peserta didik pada kelas sesungguhnya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2015). Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12.
- Andriana, E., Syafilla, P., Fauzany, D., & Alamsyah, T. P. (2022). *The Multimedia Innovation in 21 st Century : The Development of e-LKPD Based on Scientific Inquiry in Science Class*. 3(4), 731–736. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.242>
- Anggraena, Y., Felicia, N., G, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Wideaswati, D. (2021). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 123. [https://repositori.kemdikbud.go.id/20029/1/Buku Merdeka Belajar 2020.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/20029/1/Buku%20Merdeka%20Belajar%202020.pdf)
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Azman, M. K., Wedi, A., & Husna, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Pra Aksara Di Indonesia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p132>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design-The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6\\_300893](https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893)
- BSNP. (2014). *Desksripsi Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. (J. B. Jakarta, Producer).
- Dewi, I. P., Akbar, H., Jalinus, N., Waskito, W., Irfan, D., Ranuharja, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Android-Based Interactive Learning Media Using iSpring Suite

- Application. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(3), 49–55. <http://tip.ppj.unp.ac.id/index.php/tip/article/view/478>
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Junaidi, A. (2021). *Kurikulum Merdeka : Ide untuk Sekolah-Sekolah Indonesia di Dunia Pasca Pandemi*. November. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21313.07522>
- Langgi, N. R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile “Examination of Sharia” (Exshar) Sebagai Media Evaluasi Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 129–137. <https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p129>
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168–176. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4342>
- Rahmawati, A., Triwoelandari, R., & Nawawi, M. K. (2021). *Pengembangan Media Ispring Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa ke-21 dalam kegiatan pembelajaran . Keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan ( collaboration ), ( creativity ) atau biasa disebut dengan 4C . Salah satu ke. c, 304–318.*
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rokhmah, L., Gulö, F., & Edi, R. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis Komputer Untuk Kimia Redoks Di Kelas X SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA 2017 STEM untuk Pembelajaran SAINS Abad 21*, 1(1), 338–347.
- Silaban, I. M., Sipayung, M., & Purba, G. (2022). *Development Of Self-Learning Media Based On Ispring Suite 10 On Respiratory System Materials In Class Xi-Mia In Methodist 8 Medan Private High School Medan*. 273–282.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Tethool, G., Paat, W. R. L., & Wonggo, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Eduatik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 268–275. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1546>
- Yuberti. (2014). *Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan. In Psikologi Pendidikan (Vol. 1)*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>