

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD) MENGUNAKAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Sahila Disti Safira El Tsani¹, Retno Mustika Dewi²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

¹sahila.19049@mhs.unesa.ac.id, ²retnomustika@unesa.ac.id

Abstract

This development research aims to develop Electronic Student Worksheets (E-LKPD) using the Kvisoft Flipbook Maker application in Economics Subjects, analyze feasibility, analyze learning outcomes and analyze student responses to Electronic Student Worksheets (E-LKPD) using the application Kvisoft Flipbook Maker on Economics Subjects. This R&D research uses a 4D model with define, design, develop, and disperse stages. The research subjects were students of class XI IPS 3 at SMAN 15 Surabaya. The results of the validity of the experts obtained a feasibility average recapitulation of 92.52% with a very feasible interpretation. The score obtained from material experts was 93.39% with very proper interpretation, 87.27% for linguists with very feasible interpretation, and 96.92% for media experts with very proper interpretation. The effectiveness of student learning outcomes gives an effective influence and the student's response to the product shows the criteria are very well understood with a proportion of 93.62%. The conclusions obtained refer to the results of the study that this teaching material is very suitable for use as a learning resource for students.

Keywords: E-LKPD; Kvisoft Flipbook Maker; Economics Subject; Learning outcomes; Response

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang kian meningkat pada masa saat ini membuat banyak manusia membuat inovasi inovasi terbaru. Semakin maju zaman teknologi yang sangat canggih di dunia perlahan bergerak menuju bisnis 4.0 dan industri 4.0, banyak teknologi yang dimanfaatkan untuk mencapai gaya hidup cerdas dan berkelanjutan (Ahad *et al.*, 2020), akibatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari terutama dibidang pendidikan dapat diakses dan dikelola oleh siapapun, meskipun dalam kondisi jarak jauh. Hal tersebut mereka dapat mengombinasikan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari agar mencapai tingkat otomatisasi dan mengambil keputusan. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 2 mengatakan bahwa Pendidikan Nasional harus tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, oleh karena itu dalam sektor pendidikan diharapkan memiliki kemampuan untuk bersikap inovatif dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman agar dapat mengembangkan aspek ilmu pengetahuan dan teknologi pada proses pembelajaran, sehingga dapat memanifestasikan sumber daya manusia yang berkualitas (Daryanto, Rustopo and Sunarto, 2020). Hal tersebut menjadikan seorang pendidik harus bisa mempergunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pada pembelajaran Wati and Kamila (2016). Semakin besar keinginan atau minat belajar pada peserta didik, maka dampak positif yang diperoleh juga semakin besar. Salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan dampak positif bagi peserta didik terhadap pembelajaran adalah bahan ajar berbasis Elektronik (Yulaika, Harti and Sakti, 2020). Implementasi bahan ajar berbasis elektronik pada saat ini lebih Efisien dan Efektif. Salah satu contoh bahan ajar elektronik ialah *E-book*. *E-*

DOI: 10.33603/ejpe.v11i2.10

This is an open access article under the CC-BY-SA license



book merupakan sumber belajar digital yang berisikan materi-materi tertentu dan memiliki ciri khas berbasis elektronik (Schreurs, 2013).

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini mampu mendukung untuk proses kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan dengan berbagai cara yang dapat memperbaiki kualitas pendidikan agar mempersiapkan peserta didik di masa depan. Peran pendidik disini sebagai fasilitator pembelajaran kepada peserta didik untuk memperluas pengetahuan kepada mereka agar bisa mencari informasi dan berperan aktif didalam proses pembelajaran dan mampu membangun karakteristik serta pengetahuan dari diri mereka (Nufus and Sakti, 2021). Oleh karena hal tersebut harus ada pembaruan terkait suatu pembelajaran pada proses belajar mengajar dengan memanfaatkan dunia teknologi dan juga informasi.

Penulis melakukan studi Pendahuluan dan menganalisis awal yang dilakukan di Sekolah SMAN 15 Surabaya menunjukkan bahwasannya hasil pembelajaran peserta didik tidak optimal, dibuktikan dengan adanya hasil assessment yang dilakukan oleh peneliti. Bahan ajar yang sering digunakan di sekolah hanya merujuk pada Lembar Kerja Siswa(LKS)/Modul ajar. Permasalahan yang terjadi pada 65% peserta didik ialah prosedur pada proses pembelajaran menimbulkan rasa bosan dan sukar mendapatkan pemahaman baru. Hal tersebut dikarenakan pendidik hanya menjelaskan melalui papan tulis dan metode ceramah saja sehingga menyebabkan minimnya pemahaman yang didapat oleh peserta didik. Dengan hal tersebut, peserta didik ditugaskan untuk menyelesaikan Uji kompetensi pada buku, dan pendidik hanya menilai hasil tersebut tanpa adanya penjelasan kembali terkait materi. Dampaknya peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan nilai Penilaian Harian kelas XI IPS 3 pada mata Pelajaran Ekonomi materi Ketenagakerjaan pada tahun ajaran 2022/2023 tercatat kategori yang rendah dikarenakan dengan keadaan tersebut banyak dari mereka yang masih belum mencapai Nilai KKM, Hanya 11 peserta didik dari 33 peserta didik yang mencapai standar KKM. Dengan begitu, dapat diartikan bahwasannya ada 22 peserta didik yang tidak memenuhi standart KKM dan belum diartikan dalam kategori Baik.

Pada prosedur dalam pembelajaran diperlukannya media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik serta menarik perhatian mereka (Firmadani, 2020). Dengan demikian dapat memberikan visualisasi dan pemahaman materi dalam pembelajaran memiliki aspek penting untuk menunjang kualitas pada peserta didik. Adanya media yang dapat membuat ketertarikan pada peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung akan membuat mereka lebih fokus dan responsif. Karena hal tersebut, peserta didik lebih termotivasi untuk menyukai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajari. Hal tersebut disesuaikan oleh penelitian (Hayati, Setyo Budi and Handoko, 2015) hal ini menunjukkan bahwa menganalisis media *flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seorang pengajar yang mengetahui bagaimana menggunakan media dengan benar serta dapat menyajikan materi pelajaran secara efektif dan efisien maka hasilnya akan lebih progresif (Nursamsu, 2017). Melalui beberapa ulasan

hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatkan prestasi belajar peserta didik dapat dicapai dengan memanfaatkan visualisasi dalam media pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dibuat oleh seorang guru nantinya akan berpengaruh pada keberhasilan implementasi kurikulum yang sedang berlangsung di kelas. Perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP, instrumen evaluasi dan materi pembelajaran (Susilawati, Suyanto and Samhati, 2019). Dengan adanya beberapa macam bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dapat memberikan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, salah satu jenis bahan ajar yang dapat menjadikan para peserta didik lebih aktif dan berfikir kritis yakni bahan ajar berupa Lembar kegiatan Peserta Didik (Sungkono, 2010).

Kondisi dan situasi yang ada pada kelas XI IPS 3 di SMAN 15 Surabaya pun bahwasannya Peserta didik lebih menginginkan media pembelajaran yang menggunakan kombinasi dengan teknologi atau berbasis digital yang bisa diakses dimana saja dan kapanpun saja. Para pendidik khususnya dalam bidang ekonomi pun tidak pernah menggunakan E-LKPD saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Adanya E-LKPD salah satu media yang diinginkan untuk memperluas kemampuan dan ketrampilan peserta didik ketertarikan belajar pada peserta didik meningkat sehingga akan berdampak untuk memberikan hasil belajar yang diinginkan dan memberikan respon baik kepada mereka. Oleh karena itu, dalam mengaplikasikan E-LKPD didalamnya akan disajikan dengan gambar, suara, soal serta video, animasi dan PPT yang di satukan dalam barcode, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan mudah difahami. Sehingga dengan adanya E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker* dapat membantu guru dalam mendukung pembelajaran untuk meningkatkan respon peserta didik agar aktif dan dapat diimbangi dengan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini untuk mencari kelayakan, efektifitas dan respon peserta didik pada Media Pembelajaran E-LKPD dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Ketenagakerjaan Mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 15 Surabaya.

Sesuai dengan rumusan masalah yang tertera di atas maka tujuan pada pengembangan penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, Menganalisis Keefektifan peserta didik, Meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Ketenagakerjaan Mata pelajaran Ekonomi XI IPS 3 di SMA Negeri 15 Surabaya. Manfaat dari penelitian ini yakni dari segi teoritis : 1) dapat diharapkan bisa memberikan pengetahuan untuk dijadikan referensi untuk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Ekonomi tentunya pada materi Ketenagakerjaan, 2) Dapat dimanfaatkan dan diterapkan untuk perangkat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi, agar bisa memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran dengan penyampaian materi yang sangat praktis sehingga meningkatkan pengetahuan peserta didik. Dari segi praktis : 1) Pesertadidik; sebagai bahan sumber belajar yang praktis dan menarik sehingga bisa diakses kapanpun dan di manapun dengan bebantuan teknologi, 2) Pendidik; Penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi pendidik

untuk meningkatkan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna proses kegiatan belajar mengajar, dan juga memberikan wawasan luas kepada pendidik agar memudahkan dalam proses pembelajaran dengan bebantuan teknologi, 3) Peneliti ; agar menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh oleh peneliti guna mengembangkan suatu media pembelajaran berupa E-LKPD, penelitian ini juga bisa meningkatkan cara pikir dan memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai pedoman bagi calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan yang di sarankan oleh Silvasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) yakni Metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model desain *Four-D Model* (4D), yang terdiri atas 4 tahap yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) (Kuncoro, 2014).

Lembar kerja peserta didik Elektronik diperuntukkan pada peserta didik SMA yang menggunakan kurikulum 2013 pada kelas XI IPS yang memiliki total 99 siswa. Namun sampel penelitian ditunjukkan pada peserta didik kelas XI IPS 2 yang berjumlah 33 pesertadidik. Maka dari itu penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Surabaya. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan peserta didik. Ahli materi merupakan dosen program studi pendidikan Ekonomi di UNESA dan guru pengampu Ekonomi di SMAN 15 Surabaya. Ahli bahasa merupakan dosen dari jurusan bahasa dan sastra Indonesia UNESA. Ahli media merupakan dosen jurusan teknologi pendidikan UNESA. Peserta didik yaitu kelas XI IPS 2 di SMAN 15 Surabaya sejumlah 33 peserta didik.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini memakai model desain uji coba *One Group Pretest-Posttest*. Menurut (Sugiyono, 2016) "*One Group Pretest-Posttest Design*" ialah model penelitian dalam satuan kelompok yang dibagikan *pre-test* sebelum adanya perlakuan(*treatment*) dan *post-test* setelah adanya perlakuan".

Pengaplikasian jenis data yakni dari data Kuantitatif di dapatkan dari penilaian lembar validasi oleh validator ahli media, materi dan bahasa, hasil *pre-test* dan *post-test*, dan Lembar penyebaran angket atau kuisioner pada peserta didik dan Data Kualitatif di dapatkan dari saran dan kritik oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa yang digunakan untuk memperbaiki produk. Proses Validasi para ahli mengacu pada ketentuan (BSNP, 2014). Lembar validasi para ahli dan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk presentase. Lembar validasi digunakan untuk mencari nilai dan kelayakan dari produk yang diperoleh menggunakan skala *likert*. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli lalu diubah dengan metode persentase. Perolehan nilai presentase tersebut menghasilkan nilai kelayakan dengan interpretasikelayakan berikut :

Tabel 1.
Tolok Ukur Interpretasi Kelayakan Produk

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

Sumber: Riduwan (2016)

Mengacu pada tabel diatas, maka produk dinyatakan “layak” jika memperoleh rerata persentase $\geq 61\%$. *Guttman Scale* digunakan dalam angket respon peserta didik. Skor dari respon peserta didik, diolah dengan metode persentase. Persentase yang diperoleh akan menghasilkan nilai kelayakan dengan interpretasi yakni:

Tabel 2.
Tolok Ukur Interpretasi Respon Peserta Didik

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

Sumber: Riduwan (2016)

Berpatokan pada tabel 2, apabila hasil persentase mencapai lebih dari sama dengan 61%, maka respon peserta didik terhadap produk masuk pada kriteria dipahami.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan ini menggunakan model 4-D dari Thiagaraja yakni *Defne*, *Deign*, *Dvelopment* dan *Diseminate* akan tetapi peneliti hanya sampai tahap 3D ialah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dan tidak dimaksudkan untuk menentukan keefektifan produk yang dikembangkan. hasil penelitian ini di deskripsikan dalam 3 tahap.

Tahap awal yakni pendefinisian (*Define*) untuk menganalisis asesmen, konsep dan spesifikasi pembelajaran. Pada tahap awal peneliti melakukan wawancara pada pendidik dan mengambil sampel respon peserta didik kelas XI di SMAN 15 Surabaya. Berdasarkan wawancara dan angket dari peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mengingat teori-teori yang diajarkan dalam materi Ketenagacrejaan khususnya dalam bentuk pemecahan masalah dan nilai yang diperoleh sangat rendah diakarenakan sulitnya menghafal pada materi tersebut. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman dan ketrampilan dalam memahami teori-teori yang diajarkan dalam bentuk studi kasus serta materi yang disajikan pada LKS tersebut sebatas konsep Abstrak, khususnya pada soal yang berbentuk cerita atau pemecahan masalah. Lalu menganalisis peserta didik dan apa yang dibutuhkan oleh para

peserta didik bahwasannya mereka mengalami kesulitan dalam memahami teori serta menyelesaikan masalah tak hanya itu terkait kemampuan berfikir pada peserta didik terdapat faktor perbedaan kemampuan yang berbeda dalam memahami materi pembelajaran yang ada. Identifikasi selanjutnya terkait Fasilitas yang digunakan oleh peserta didik juga cenderung menggunakan *smartphone*, sehingga bahan ajar berbasis elektronik seperti *flipbook* sangat menunjang dan memudahkan pada saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan sumber belajar yang fleksibel, efektif dan tidak memberatkan peserta didik. Analisis yang ketiga terkait menganalisis tugas Pada analisis kurikulum, peneliti menetapkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) 3.3 dan 3.4 pada materi ketenagakerjaan, Dikarenakan materi tersebut merupakan materi yang bersifat teoritis namun belum adanya media pembelajaran yang tersedia untuk dapat mengemas materi ini dengan simple karena jam mengajar yang terbatas membuat materi ini kurang bisa diserap dengan baik oleh peserta didik yang sudah dirancang dan disusun secara terurut dan sesuai pada kurikulum 2013.

Tahap selanjutnya yakni tahap perancangan (*design*) yang dilakukan ialah merancang materi yang sebelumnya di analisis serta uji kompetensi yang digunakan pada E-LKPD sesuai dengan tingkat LOTS, MOTS dan HOTS. Setelah merancang materi yakni merancang awal yang akan di tampilkan pada E-LKPD. Perancangan E-LKPD terdiri atas bagian awal, bagian isi dan bagian akhir : 1) Bagian awal; Susunan lembar kerja terdiri dari bagian awal yakni Cover depan E-LKPD , daftar isi, kata pengantar, pendahuluan yang berisikan Identitas E-LKPD dan Kompetensi inti dan Kompetensi dasar, serta peta konsep. 2) Bagian isi; Pada Bagian isi diawali dengan Tujuan pembelajaran, QR code berisikan video untuk pemecahan masalah sebagai pendahuluan pendalaman materi ketenagakerjaan, Bab 1 disusun dengan masalah ketenagakerjaan, lalu Bab 2 berisi materi Permasalahan Ketenagakerjaan, Lalu berbagai macam pengangguran, bab terakhir berisikan materi sistem upah, penilaian formatif disetiap sub babnya, gambar sebagai pendukung materi, QR code berisikan PPT untuk pendukung Materi dan Uji kompetensi untuk keseluruhan sub bab. 3) Bagian Akhir; Pada bagian penutup terdiri dari daftar pustaka, informasi pengembang dan juga sampul belakang E-LKPD. Untuk pembuatan E-LKPD menggunakan perangkat *software kvisoft flipbook maker*. E-LKPD yang telah selesai di edit dari Perangkat *software* aplikasi Adobe Photoshop dan Canva diubah dalam format pdf dan kemudian dikonversi ke HTML5 menggunakan *software kvisoft flipbook maker*. File HTML kemudian diubah menjadi aplikasi didukung oleh *Website 2 APK Builder* dengan luaran produk yang dihasilkan dalam format APK (*Application Package File*). Tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan (*Development*) dengan merealisasikan produk sesuai rancangan yang telah dibuat pada tahap *design* untuk menjadi E-LKPD.

Lembar kerja peserta didik Elektronik ini dapat diakses melalui aplikasi ataupun *web* yang dapat dilakuan *scan* pada QR Code yang disediakan di E-LKPD. setelah E-LKPD dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi, bahasa dan media untuk mendapatkan saran , perbaikan serta masukan untuk memperbaiki E-LKPD. Saran perbaikan dan masukan dari ahli materi adalah penggunaan teknik tulisan dan kalimat baku serta perlunya

mengganti soal no 9 yang terlihat ambigu. Ahli Bahasa memberikan hasil telaah untuk memperhatikan penataan kalimat yang efektif, penggunaan tanda baca, dan penulisan ejaan sesuai PUEBI dan KBBI untuk mengupayakan bahasa Indonesia yang baku. Hasil validasi dari ahli media memperoleh semua komponen sesuai dengan standart sehingga tidak ada revisi.



Gambar 1.

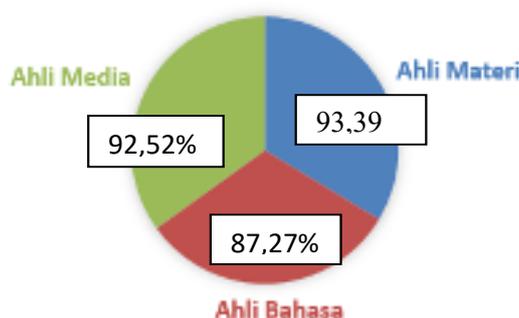
Tampilan Cover Depan E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker*

Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi dan di revisi oleh para validator materi, bahasa dan media. Beberapa aspek yang dinilai validator menggunakan skala *likert* dengan skor pencapaian 1-5. Lembar validasi para validator disusun berdasarkan pedoman penyusunan bahan ajar oleh BSNP (2014). Skor penilaian dari lembar validasi tersebut akan ditotal dan dikaji dengan persentase kemudian diinterpretasikan mengacu pada teori Riduwan.

Hasil penilaian validasi materi diketahui rerata persentase dari seluruh ahli materi sebesar 93,39%. Rincian perolehan rerata tersebut antara lain dari validator 1 selaku dosen Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Surabaya dengan hasil kelayakan isi sebesar 88,57%. Validator 2 selaku guru Ekonomi di SMAN 15 Surabaya memperoleh hasil kelayakan isi sebesar 100%, maka kelayakan bahan ajar kedua validator tersebut yakni 93,39% yang menggambarkan interpretasi sangat layak. Menurut kelayakan isi disimpulkan bahwasanya materi tersebut sesuai dengan kompetensi dasar yang tercantum pada kurikulum. Materi yang terdiri dari konsep, fakta, definisi, gambar, istilah dan referensi, sudah sesuai dengan indikator, berkesinambungan dan diakui akurat.

Validitas dari segi bahasa yang dinilai dari dosen Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Sastra di Universitas Negeri Surabaya memperoleh hasil 87,27% yang dinilai sebagai interpretasi yang sangat layak. Hasil validasi tercapai karena bahasa yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan berkomunikasi peserta didik. Bahasa yang lugas, sehingga mudah difahami peserta didik. Tata bahasanya mengikuti kaidah bahasa Indonesia (KBBI dan PUEBI) dan penggunaan istilah, lambang serta simbol yang cukup konsisten.

Proses Validasi yang dilakukan ahli media mendapat rerata persentase kelayakan 96,92% yang termasuk interpretasi sangat layak. Pengkajian kelayakan yang dilakukan selaku dosen Teknologi pendidikan fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya didasarkan dengan alasan ukuran bahan ajar yang dipakai sudah selaras dengan materi isi. Tata letak cover termasuk ilustrasi, logo, ukuran, dan warna disajikan sangat baik, proporsional, dan konsisten. Tipografi cover bahan ajar menggunakan ukuran huruf yang proporsional dan tidak banyak menggunakan kombinasi jenis huruf supaya tidak mengganggu tampilan serta ilustrasi *cover* sudah menggambarkan isi materi. Tata letak, tipografi, dan ilustrasi isi sudah tercantum pada desain isi. Penyusunan tatanan paragraph, judul, sub judul, ilustrasi, gambar, dan angka halaman pada tata letak isi bahan ajar sudah jelas dan rapi.



Gambar 2. Rerata Perolehan Hasil Validasi

Sumber : Data diolah peneliti (2023)

Merujuk rekapitulasi dari penilaian validasi para ahli, dapat diperoleh hasil final validasi ahli materi sebanyak 93,39%, perolehan final validasi bahasa sebesar 87,27%, dan perolehan final validasi ahli media sebesar 96,92%. Hasil seluruh perhitungan yang dilakukan oleh ahli validasi ialah 92,52% dengan interpretasi sangat layak sehingga dapat dikatakan layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Tahap selanjutnya yakni dilakukannya menguji cobakan E-LKPD terhadap peserta didik. Peneliti melakukan 2 percobaan, yaitu percobaan kecil dan percobaan besar. Sebelum peneliti melakukan percobaan peneliti menguji validitas dan reabilitas pada soal *pretest dan postest* untuk mengetahui tingkat validitas soal yang dibuat dan diolah menggunakan SPSS. 35 Soal yang diuji kevalidan memenuhi valid akan digunakan sedangkan soal yang tidak valid tidak digunakan. Peneliti melakukan uji validitas pada peserta didik kelas XI IPS 2 di SMAN 15 Surabaya dengan mengajukan 35 soal kepada 36 peserta didik. Validitas dapat diketahui jika nilai r hitung lebih besar atau sama dengan tabel. Nilai signifikan tabel ialah 0,05 untuk data sampai dengan $(n)=35$, maka r tabel = 0.334. soal dengan nilai korelasi lebih besar dari r tabel $>0,334$ dinyatakan valid, sedangkan soal dengan nilai korelasi kurang dari 0,334 dinyatakan tidak valid. Oleh karena tersebut Hasil data yang diperoleh oleh peneliti terdapat

25 soal dinyatakan valid dari 35 butir soal. Setelah mengetahui menguji validitas dari setiap soal, Selanjutnya yakni uji Realibilitas.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Quantitative	Qualitative
Alpha	N of Items
0.943	25

Sumber : Data diolah peneliti (2023)

Dari hasil uji realibilitas pada 25 butir soal valid menghasilkan 0.943. Jika nilai *Cronchbach's Alpha* $>0,7$ maka dinyatakan reliabel, sedangkan jika nilai *Cronchbach's Alpha* $<0,7$ maka dinyatakan tidak reliabel. Tahap selanjutnya yakni menguji tingkat kesukaran pada soal agar mengetahui soal sukar, sedang dan mudah. Dari hasil data yang diperoleh oleh peneliti, terdapat 20 soal dengan kriteria soal sedang, sedangkan 5 soal dengan kriteria Soal Mudah.

Tahap selanjutnya yakni menguji cobakan pada uji coba kelompok kecil pada peserta didik. Sebelum diujikan pada kelompok besar, peneliti mengujikan pada kelompok kecil di kelas XI IPS 2 terlebih dahulu dengan jumlah 20 peserta didik. Setelah diujikan soal *pretest* dan *posttest* untuk menguji Efektifitas dan kemenarikan pada kelompok kecil memperoleh uji N-Gain sebesar $0,76 > 0,7$ maka dapat di kategorikan "Tinggi". Lalu dilakukannya Uji-*t* yang digunakan yakni *paired sample t-test* menyatakan bahwasannya nilai sig.(2 tailed) ialah $0,00 < 0.396$ yang artinya terdapat perbedaan pada hasil pembelajaran pada kelompok kecil. Oleh karena hal tersebut dapat di interpretasikan bahwasannya E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker* Menarik dan Efektif untuk digunakan serta layak digunakan untuk di uji pada kelompok besar.

Setelah dilakukan Uji N-Gain dan Uji-*t* lalu dilakukannya uji coba pada kelompok besar sebanyak 33 peserta didik di kelas XI IPS 3, perolehan keseluruhan hasil belajar peserta didik pada soal *pretest* (sebelum diberikan E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker*) sebanyak 27 peserta didik yang nilainya <78 atau kurang dari KKM dan hanya 5 peserta didik yang nilainya >78 atau diatas KKM. Sedangkan dari uji soal *posttest* (Setelah diberikan E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker*) sebanyak 30 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKM dan hanya 3 dari peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dapat disimpulkan bahwasannya hasil nilai rata-rata *pretest* yakni 67,15%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* yakni 91,51%. Maka dapat ditunjukkan bahwa hasil *posttest* mengalami peningkatan sebesar 24,36%. Hasil kelayakan tersebut selaras dengan Riduwan (2016), apabila persentase lebih dari sama dengan 81% maka dikatakan sangat layak.

Hasil uji N-Gain mendapatkan nilai sebesar $0,76 < 0,7$ dapat di interpretasikan bahwasannya hasil belajar pada peserta didik kelas XI IPS 3 sangat tinggi ketika menggunakan

E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker*. Setelah diuji N-Gain pada soal tersebut di ujikan uji hipotesis berupa *paired sample t-test* yang memperoleh nilai dari Sig.(2-tailed) yakni 0.000 < 0.396. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan artian hasil tersebut dengan penjelasan data-data yang ada, menyimpulkan bahwasannya E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker* signifikan dan dapat memberi pengaruh yang efektif pada pembelajaran Ekonomi materi ketenagakerjaan.

Apabila peserta didik sudah menginstal dan mempraktikan produk, selanjutnya peserta didik mengisi angket respon terhadap produk melalui *google form* dengan memberikan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Hasil respon peserta didik akan dikaji menggunakan *Guttman Scale* dengan metode persentase untuk mengetahui perolehan interpretasinya. Aspek isi mendapatkan presentase 92,5%, bahwasannya sajian dan isi yang dilengkapi materi pembelajaran membantu untuk memahami peserta didik terhadap materi. Presentase 93,75% diperoleh pada aspek bahasa dikarenakan bahasa yang digunakan tidak multitafsir dan sesuai dengan KBBI dan PUEBI, sehingga sesuai dengan cara berfikir pesertad didik untuk memudahkan pemahaman materi. Dari segi media mencapai persentase 94,62% yang menunjukkan bahwa beberapa cover , isi dan cover penutup menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Hasil jawaban ketiga peserta didik rata-rata 93,62% dengan interpretasi “sangat dipahami”. Dengan hasil tersebut, E-LKPD berbasis *kvisoft flipbook maker* diakses melalui android dan sangat cocok sebagai sarana pembelajaran untuk menunjang pada mata pelajaran Ekonomi materi Ketenagakerjaan kelas XI Riset ini selaras juga dengan (Najuah et al., 2022) yang memperlihatkan rerata respon peserta didik terhadap E-Modul yang dibuat sebesar 86,32% sehingga E-modul dikategorikan sangat baik.

Penelitian ini menjadi penguat pada riset sebelumnya bahwa bahan ajar yang disajikan secara digital sangat menunjang pembelajaran dalam jaringan karena mendorong kemandirian belajar peserta didik sehingga tidak selalu bergantung pada guru (Fuadi et al., 2021). Hamid & Alberidaa (2021) juga menyatakan bahwa sajian dalam bentuk *flipbook* memberi kemudahan pemahaman peserta didik karena terdapat gambar dan animasi yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andani & Yulian, 2018). Pembelajaran adaptif di sekolah dengan penggunaan teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan peserta didik dalam menghadapi tuntutan globalisasi (Mardhiyah et al., 2021; Mustika & Sophia, 2019). Bersumber pada pembahasan diatas, E-LKPD menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang dapat diakses diandroid sangat cocok sebagai sumber belajar yang menunjang pembelajaran Ekonomi pada materi Ketenagakerjaan

Simpulan

Dari penyajian diatas dapat di simpulkan bahwasannya berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi ketenagakerjaan mata pelajaran ips kelas XI IPS 3 ekonomi di SMA Negeri 15 surabaya menurut para ahli "sangat layak". Dari ketiga validator tersebut, rata-rata diterima sebesar 92,52%. Kelayakan tersebut dikaji dalam aspek materi, bahasa dan media berdasarkan

bns (2014). Dari hasil belajar 33 peserta didik xi ips 3 sman 15 surabaya sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran lembar kerja elektronik (E-LKPD), bila menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* terdapat perbedaan yang dapat dilihat pada nilai rata-rata pretest sebesar 67,15%, sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 91,51%. Jadi, dapat ditunjukkan bahwa hasil posttest mengalami peningkatan sebesar 24,36%. Hasil uji-*t* membuktikan bahwa *t* hitung = 0,000, sedangkan *t* hitung < = 0,396. Hal ini menunjukkan bahwa *t* hitung lebih besar dari *t* tabel, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran lembar kerja elektronik siswa (E-LKPD) dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dikatakan berkualitas baik karena memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan menggunakan media pembelajaran (E-LKPD) berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* memuat media yang sangat praktis. Analisis tersebut dapat dibuktikan melalui hasil respon terhadap siswa XI IPS 2 yang mendapat 93,62%. Sehingga produk tersebut sangat layak menjadi rujukan belajar yang efektif.

Saran untuk penelitian selanjutnya perlu disempurnakan lebih lanjut agar mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas, diharapkan dapat digunakan dan diterapkan oleh tenaga pendidik sebagai media pembelajaran bagi peserta didik, diharapkan mampu mengembangkan e-lkpd dengan materi satu semester, dan lembar kerja peserta didik (E-LKPD) pada mata pelajaran ekonomi dapat diuji lebih dari satu sekolah.

Referensi

- Ahad, M. A. *et al.* (2020) 'Enabling technologies and sustainable smart cities', *Sustainable Cities and Society*, 61(March) *Sustainable Cities and Society*, 61(March).
- Andani, D. T., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantou Aceh Barat. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 1–6
- Daryanto, J., Rustopo and Sunarto, B. (2020) 'Contribution and innovation of paku buwana X in education', *ACM International Conference Proceeding Series*, Surakarta: Association for Computing Machinery.
- Firmadani, F. (2020) 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', Yogyakarta: *Prosiding Konferensi Pendidikan*
- Fuadi, H., Melita, A. S., Siswadi, S., Jamaluddin, J., & Syukur, A. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital Sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 167–174
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918.
- Hayati, S., Setyo Budi, A. and Handoko, E. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik'. Jakarta : *Prosiding seminar Nasional Fisika (E-Journal)*.
- Kuncoro, K. S. (2014) 'Four-D Model - Model Pengembangan Perangkat', pp. 1–8.

- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Najuah, N., Azhari, I., Suhendro Lukitoyo, P., Ikhwal, M., Sabrina Simamora, R., & Pendidikan Sejarah, J. (2022). Development Of Historical Electronic Module On The Impact Of European Colonization For The Indonesian Nation For Senior High School. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 3(1), 91–100.
- Nufus, V. F. and Sakti, N. C. (2021) ‘Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI’, Surabaya : *Jurnal PTK dan Pendidikan*.
- Schreurs, K. (2013) ‘Children’s E-books are Born: How E-books for Children are Leading E-book Development and Redefining the Reading Experience.’, *Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research*, 8(2).
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/RnD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono (2010) ‘Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran’. Universitas Negeri Yogyakarta: *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, pp. 5–1.
- Susilawati, Suyanto, E. and Samhati, S. (2019) ‘Pengembangan LKPD Menyimak Berita Bahasa Lampung (Pungo Pandai) Melalui Pendekatan Discovery Learning Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI’. Lampung : *Jurnal Tiyuh Lampung*, 2(1).
- Wati, I. and Kamila, I. (2016) ‘Pentingnya guru profesional dalam mendidik siswa milenial untuk menghadapi revolusi 4.0’, 15(1). Palembang : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang
- Yulaika, N. F., Harti and Sakti, N. C. (2020) ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik’. Universitas Negeri Surabaya *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 4(1), pp. 67–76.