



Pengembangan LKPD Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk

Elva Rohmatul Fitri

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: elvafitri16080314044@mhs.unesa.ac.id

Triesninda Pahlevi

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: triesnindapahlevi@unesa.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to describe the process of developing LKPD and to find out the feasibility of LKPD which is assisted by Kvisoft Flipbook Maker in the X class OTKP office technology subjects at SMKN 2 Nganjuk. This study uses a 4D development model that is defining, designing, developing, and distributing. The assessment instruments used are material expert validation sheets, graphic expert validation sheets, and linguist validation sheets. This LKPD research development only reached the development stage because the purpose of this study was to produce products and test the feasibility of these products. At the development stage the researcher conducts this LKPD assessment to material, language and graphic expert validators. The results of research on the feasibility of LKPD assisted by makers of Kvisoft Flipbooks show that the appropriateness of the content of the material obtained an assessment of 88.00% with the criteria of "very strong", the feasibility of the language obtaining an assessment of 87.14%, with the criteria of "very strong", and the eligibility of the graphic obtained an assessment of 87.06% with the criteria of "very strong". Recapitulation of all validation results, the LKPD assisted by Flipoft Maker Koftoft for office technology subjects in SMKN 2 Nganjuk received a worthiness of 87.40% with the criteria of "very strong" and said to be suitable for use in learning activities.

Keywords: Assesment Instruments; Development; LKPD; Kvisoft Flipbook Maker; Office Technology

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses yang harus ditempuh untuk mampu mencerdaskan kehidupan bangsa serta dapat terciptanya SDM yang dapat bersaing di abad 21. Melalui pendidikan mampu menciptakan SDM yang tidak hanya mengetahui tentang pengetahuan teoretis melainkan juga mampu menguasai teknologi, serta memiliki keahlian khusus (Sudarsana, 2016). Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menciptakan SDM yang berkompeten, sehingga mampu meningkatkan daya saing di era global. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas tersebut maka perlu diadakannya inovasi dalam pendidikan. Inovasi dalam bidang pendidikan perlu dilakukan supaya dapat terciptanya SDM yang berjiwa kreatif, inovatif dalam pemecahan masalah, dan mampu memiliki daya saing tinggi di era global.

Salah satu inovasi pendidikan yang saat ini telah dilaksanakan di Indonesia adalah dengan adanya perubahan kurikulum. Kurikulum di Indonesia terus diperbarui karena disesuaikan dengan tuntutan globalisasi yang semakin maju. Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi maka kurikulum diperbarui menjadi kurikulum 2013 revisi 2017. Sehingga pada pelaksanaan kurikulum 2013 revisi 2017 diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.

Guru yang berfungsi sebagai penyedia fasilitas pembelajaran dituntut untuk mampu menyiapkan dan mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman pengajaran.

Perangkat pembelajaran terdiri dari atas silabus, RPP, alat evaluasi, serta bahan ajar. Pengadaan bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan serta harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik (Susilawati, Suyanto, & Samhati, 2018). Sehingga adanya bahan ajar tersebut mampu menjadi pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Terdapat berbagai macam jenis bahan ajar, diantara beberapa macam bahan ajar yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan bahan ajar berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik. Menurut Prastowo (2011:204), Lembar Kegiatan Siswa adalah gabungan lembaran yang berisikan berbagai materi serta berbagai pedoman dalam melakukan pengerjaan tugas, serta materi dan penugasan harus berpacuan pada silabus. Namun, di dalam Undang-undang No.20 (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional, istilah yang dipakai untuk menyebutkan pembelajar adalah peserta didik. Sehingga istilah dalam Lembar Kegiatan Siswa diganti menjadi peserta didik atau diubah menjadi Lembar Kegiatan Peserta Didik.

LKPD ini mampu membuat peserta didik lebih aktif pada kegiatan belajar mengajar. Menurut Maryani, Sunyono, & Abdurrahman (2017) dengan adanya LKPD ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan dengan proses pembelajaran biasa karena dengan adanya penggunaan LKPD ini mampu menjadikan peserta didik lebih berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran melalui berbagai tugas yang tersedia dalam LKPD. Namun menurut Prastowo (2011:18) yang terjadi secara nyata dalam pendidikan di Indonesia yaitu banyak guru yang memakai bahan ajar tinggal pakai tanpa ada usaha untuk melakukan perencanaan, penyiapan, dan penyusunan sendiri bahan ajar tersebut. Dengan adanya hal tersebut membuat bahan ajar menjadi kurang menarik minat peserta didik dan membuat suasana menjadi monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Selain itu bahan ajar yang diperoleh dari penerbit kurang sesuai dengan silabus dalam kurikulum. Menurut Lestari Majid (dalam Sari, Syamsurizal, & Asrial, 2016) menyarankan supaya LKPD sebaiknya disusun oleh pendidik atau guru disesuaikan dengan silabus pada kurikulum yang digunakan. Hal tersebut bertujuan supaya LKPD yang digunakan dapat sesuai dengan silabus kurikulum sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh pemerintah bisa tercapai. Permasalahan yang sama juga terjadi di SMKN 2 Nganjuk pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran dimana guru menggunakan LKPD yang diperoleh dari penerbit.

Peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 2 Nganjuk. Dari hasil wawancara dengan guru Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk didapatkan informasi bahwa LKPD yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran kurang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Materi dalam LKPD tersebut belum tersusun secara lengkap sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Selain itu dalam LKPD tersebut belum memuat *jobsheet* (lembar kerja) dalam kompetensi dasar 4.6 - 4.11. Pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran ini memuat beberapa materi terkait dengan praktik-praktik teknologi yang digunakan dalam menunjang kegiatan perkantoran. Dalam LKPD yang dijadikan pedoman oleh guru gambar yang digunakan untuk panduan melakukan praktik kurang jelas karena hanya dua warna yaitu hitam dan putih. Sehingga membuat peserta didik merasa kurang jelas ketika akan melihat gambar untuk kegiatan praktik. Maka dibutuhkan suatu bahan ajar digital yang memiliki berbagai fitur untuk menambahkan gambar, video, atau fitur yang lain supaya dapat menarik minat peserta didik sehingga merasa bersemangat mengikuti pelajaran.

Salah satu perangkat lunak yang bisa dipakai untuk membuat tampilan buku supaya lebih menarik yaitu *kvisoft flipbook maker*. *Kvisoft flipbook maker* merupakan satu perangkat lunak yang sesuai apabila dipergunakan sebagai media pembelajaran karena dalam aplikasi ini dapat untuk menambahkan berbagai fitur seperti animasi gerak, video, gambar, serta audio yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik dan membuat kegiatan belajar mengajar tidak monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018). Pemilihan *kvisoft flipbook maker* dirasa cocok dengan karakteristik mata pelajaran teknologi perkantoran. Dimana pada mata pelajaran perkantoran selain memuat teori juga terdapat beberapa tugas praktik bagi peserta didik. Dalam perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* ini terdapat beberapa fitur untuk menambahkan *hyperlink*, gambar, video, dan audio. Sehingga dengan adanya fitur ini mampu memudahkan peserta didik ketika akan memahami materi terkait dengan video teknologi dalam dunia perkantoran di era digital saat ini.

Pengembangan bahan ajar berbantuan *kvisoft flipbook maker* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang disertai dengan keberhasilannya didalam penelitiannya. Salah satunya adalah penelitian oleh Oktaviara & Pahlevi (2019) menunjukkan bahwa e-modul berbantuan *kvisoft flipbook maker* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata. Penelitian lain dilakukan oleh Wibowo & Pratiwi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker* layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan pengembangan bahan ajar berupa LKPD yang memuat berbagai materi dan penugasan secara lengkap sesuai dengan silabus kurikulum 2013 revisi 2017 serta mampu menampilkan gambar dan video supaya membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi terkait penggunaan *teknologi* dalam dunia perkantoran. Maka peneliti memilih menggunakan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* untuk membuat LKPD supaya lebih menarik dengan berbagai tampilan desain serta mampu menambahkan berbagai gambar dan video supaya memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah: 1) mendeskripsikan LKPD berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk; 2) mengetahui kelayakan pengembangan Lembar LKPD berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Kegiatan belajar pasti dilakukan peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran. Menurut Al-Tabany (2014:17-18) belajar merupakan proses perubahan yang dapat berupa perilaku atau tindakan seseorang dari yang semula belum mengerti menjadi mengerti, dari yang kurang pandai menjadi pandai, serta dari perilaku lama menjadi perilaku baru yang lebih baik, dan perubahan tersebut mampu bermanfaat bagi lingkungan maupun individu tersebut. Selanjutnya menurut Hamdani (2011:21) belajar yaitu perubahan tindakan pada suatu individu melalui berbagai proses aktivitas. Menurut Slamet (dalam Hamdani, 2011:20) belajar merupakan suatu tindakan yang dilaksanakan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku, sehingga individu tersebut mendapatkan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan tersebut. Berdasarkan penjelasan dari ketiga ahli maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa belajar adalah proses perubahan terhadap beberapa peningkatan seperti peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan ketrampilan dalam interaksi dengan lingkungannya serta perubahan tersebut mampu memberikan manfaat terhadap lingkungan ataupun individu tersebut.

Pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran didalam kelas tentunya akan terjadi proses interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan proses belajar yang terjadi secara berkali-kali sehingga menyebabkan perubahan perilaku yang bersifat tetap (Thobroni, 2015:19). Sedangkan menurut pendapat Al-Tabany (2014:18), pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seseorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya menurut Hamdani (2011:23) pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membuat perilaku siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, melalui pemberian lingkungan belajar yang baik atau stimulus untuk mendorong minat belajar siswa. Dari ketiga uraian tentang definisi pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang terjadi secara berulang-ulang sehingga menghasilkan perubahan perilaku pada peserta didik sesuai dengan keinginan guru dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang baik.

Bahan Ajar

Pada saat kegiatan pembelajaran untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih terstruktur maka dibutuhkan bahan ajar. Bahan ajar merupakan berbagai gabungan materi yang tersusun secara terstruktur serta penggunaannya dapat digunakan guru sebagai pedoman pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana belajar yang terstruktur (Hamdani, 2011:219). Bahan ajar merupakan berbagai materi yang bisa dipakai oleh guru untuk dijadikan pedoman dalam proses belajar mengajar (Depdiknas, 2008:7). Sedangkan menurut Prastowo (2011:28) bahan ajar adalah kumpulan materi yang tersusun secara terstruktur dan telah dikumpulkan dari berbagai sumber belajar. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah berbagai bentuk bahan atau kumpulan materi yang diperoleh melalui beberapa sumber belajar dan tersusun secara sistematis sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman pembelajaran.

Jenis-Jenis Bahan Ajar

Terdapat berbagai macam bahan ajar yang dapat dipergunakan guru sebagai acuan untuk melakukan pembelajaran yang terstruktur sesuai dengan silabus dalam kurikulum. Menurut Depdiknas (2008:11), macam-macam bahan ajar berdasarkan teknologi yang digunakan, dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu: 1) bahan cetak (*printed*) seperti handout, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto atau gambar, model/maket; 2) bahan ajar dengar (audio) seperti antara lain kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*; 3) bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti *video compact disk*, *film*; 4) bahan ajar multimedia interaktif seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Menurut Prastowo (2011:40-43) terdapat berbagai jenis bahan ajar yang dapat dikembangkan serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Menurut bentuknya bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:
 - a. Bahan cetak (*printed*), yaitu bahan ajar berbentuk cetak dalam kertas seperti modul, *handout*, lembar kegiatan siswa;
 - b. Bahan ajar dengar atau program audio, yaitu seluruh sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*;
 - c. Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), yaitu segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial;
 - d. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yaitu gabungan dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dikendalikan melalui suatu perintah dari suatu presentasi.

2. Bahan ajar menurut cara kerjanya

Bahan ajar menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu:

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang tidak membutuhkan perangkat proyektor untuk memproyeksikan isi di dalamnya, sehingga peserta didik bisa langsung mempergunakan (membaca, melihat, dan mengamati) bahan ajar tersebut;
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang memerlukan proyektor agar dapat dimanfaatkan dan atau dipelajari peserta didik;
- c. Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam suatu media rekam. Untuk menggunakan media ini maka diperlukan alat pemain (*player*) media rekam tersebut, seperti *tape compo*, *CD player*, *VSD player*, *multimedia player*, dan lain sebagainya;

- d. Bahan ajar video, yaitu bahan ajar yang memerlukan alat pemutar yang biasanya berbentuk video tape player, VCD player, dan sebagainya;
- e. Bahan ajar (media) komputer, yaitu berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menampilkan suatu informasi atau materi untuk belajar.

Lembar Kegiatan Peserta Didik

Bahan ajar yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Menurut Prastowo (2011:204), LKPD merupakan gabungan lembaran yang berisikan berbagai materi serta berbagai pedoman dalam melakukan pengerjaan tugas, serta materi dan penugasan harus berpacuan pada silabus. Sedangkan menurut Hamdani (2011:74) LKPD merupakan bahan ajar yang berisikan berbagai informasi materi pelajaran serta terdapat berbagai soal yang harus dikerjakan siswa dan dijadikan sebagai pendukung proses pembelajaran. LKPD merupakan kumpulan kertas yang berisi tugas dan materi yang wajib dikerjakan siswa (Depdiknas, 2008:13). Berdasarkan ketiga uraian diatas maka disimpulkan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang berisikan berbagai materi serta tugas disertai dengan petunjuk pengerjaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Kvisoft Flipbook Maker

Pada era digital saat ini dimana perkembangan teknologi maju begitu pesat sehingga mampu membawa pengaruh cukup besar pada semua bidang. Salah satunya membawa pengaruh dalam bidang pendidikan yaitu dengan adanya bahan ajar berupa *flipbook* yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran di dalam kelas. *Flipbook* yaitu termasuk jenis animasi klasik yang terbuat dari berbagai kertas sehingga terlihat seperti buku tebal, dan pada setiap halamannya terdapat gambar yang saat dipegang ujung lembar dapat terlihat seperti bergerak (Oktaviara & Pahlevi, 2019). Bahan ajar *flipbook* ini diinovasi dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

Kvisoft flipbook maker merupakan perangkat lunak yang didalamnya memiliki fungsi editing dan berbagai fitur menarik serta dapat membuat halaman buku yang dapat dibolak-balikkan (Ihsan, 2014). Melalui *kvisoft flipbook maker* dapat tercipta buku yang lebih menarik karena dalam perangkat lunak ini dilengkapi berbagai fitur seperti *hyperlink*, gambar, video, youtube, serta memiliki berbagai desain template, *background*, tombol kontrol, dan navigasi bar. Perangkat lunak *kvisoft flipbook maker* adalah perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk menukung kegiatan pembelajaran dikarenakan dalam perangkat lunak ini dapat ditambahkan video, gambar, animasi bergerak, dan audio yang bisa menjadi media interaktif yang mampu menarik minat peserta didik sehingga dapat membuat proses belajar mengajar menjadi tidak monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Kvisoft flipbook maker ini memiliki beberapa kelebihan apabila digunakan untuk LKPD pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran diantaranya yaitu: 1) peserta didik akan lebih mudah dalam melakukan praktik karena terdapat fitur gambar dan video yang nantinya bisa diisi materi yang mampu memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi terkait penggunaan teknologi dalam dunia perkantoran; 2) dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik karena aplikasi ini didukung oleh berbagai fitur dan pilihan tampilan buku yang menarik; 3) penggunaan media *kvisoft flipbook maker* dapat diakses secara offline sehingga mudah dalam pemakaiannya. Selain itu juga terdapat kelemahan diantaranya yaitu: 1) untuk pemakaian bahan ajar ini membutuhkan perangkat tambahan seperti laptop atau komputer; 2) tidak dapat mengisi jawaban secara langsung dalam *flipbook*.

Model Pengembangan 4-D

Model pengembangan yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, & Semmel adalah model pengembangan 4-D (Al-Tabany, 2014:232). Menurut Al-Tabany (2014:232) model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*),

pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap pertama yaitu pendefinisian merupakan tahapan yang digunakan untuk melakukan analisis terhadap syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap pendefinisian ini terdiri atas lima langkah yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yaitu melakukan desain produk. Tahap pengembangan yaitu melakukan penilaian untuk kelayakan produk tersebut serta melakukan revisi dari para ahli. Tahap yang keempat yaitu penyebaran produk pada jangkauan yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*). Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk, serta menilai kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Penelitian ini memakai model pengembangan 4-D yang mempunyai empat tahapan, namun peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap pengembangan dikarenakan tujuan dari pengembangan ini sebatas untuk memperoleh *prototype* produk berupa LKPD pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap validasi para ahli dikarenakan terdapat peliburan sekolah akibat pandemik global sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan uji coba produk kepada peserta didik.

Jenis data yang dipakai adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan cara wawancara, observasi, serta kritik dan saran dari validator. Wawancara dilakukan kepada guru Teknologi Perkantoran untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran tersebut. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui penilaian para validator dengan menggunakan lembar validasi kemudian dianalisis menggunakan persentase.

Instrumen penelitian adalah salah satu alat yang dipergunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016:102). Instrumen penelitian yang dipakai meliputi lembar validasi ahli materi, bahasa, serta grafis untuk menilai kelayakan pada bahan ajar berupa lembar kegiatan peserta didik berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan LKPD menggunakan ukuran skala likert. Skala tersebut berupa tabel berikut ini:

Tabel 1.
KRITERIA PENILAIAN VALIDASI PARA AHLI

Kriteria	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup	3
Kurang Sesuai	2
Sangat tidak sesuai	1

Sumber: Diadaptasi dari Ridwan (2015)

Teknik Analisis Data

Analisis data dipakai guna menganalisis data yang telah didapatkan dari penilaian para validator. Data tersebut kemudian dianalisis dengan memakai perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Diadaptasi dari Ridwan (2015)

Hasil persentase kelayakan LKPD yang telah didapatkan kemudian diinterpretasikan menggunakan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.
KRITERIA INTERPRETASI SKOR VALIDASI

Penilaian	Kriteria interpretasi
0% - 20 %	Sangat lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61% - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat kuat

Sumber: Ridwan (2015)

Dari interpretasi yang telah didapatkan dari para validator terhadap LKPD Teknologi Perkantoran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan layak apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan LKPD Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk

Pada LKPD yang dipakai guru dan peserta didik untuk pembelajaran belum memuat materi secara lengkap. Dalam LKPD tersebut belum pula memuat tugas-tugas praktik yang sesuai dengan silabus pada kurikulum 2013 revisi 2017. Selain itu materi mata pelajaran teknologi perkantoran didalamnya memuat berbagai materi tentang penggunaan dan pengoperasian komputer dan internet yang berhubungan dengan pekerjaan perkantoran. Sehingga untuk membuat peserta didik lebih memahami materi maka dibutuhkan suatu bahan ajar yang didalamnya mampu memuat gambar, video, dan berbagai fitur tambahan lain. Maka dari hal tersebut peneliti mengembangkan LKPD yang didalamnya mampu memuat gambar, video, dan berbagai fitur tambahan lain yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi dan membuat tampilan lebih menarik.

Pada LKPD mata pelajaran Teknologi Perkantoran ini sudah disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 revisi 2017. Dalam LKPD ini juga dilengkapi dengan penugasan tertulis dan penugasan praktik yang dilengkapi dengan pedoman penilaian. Serta terdapat soal yang berjumlah sebanyak 10 pilihan ganda dan 5 uraian di setiap akhir bab. LKPD ini juga dilengkapi desain template yang menarik yang dapat membuat siswa semangat mengikuti pelajaran. Hal tersebut serupa dengan tujuan pembuatan bahan ajar menurut (Prastowo, 2011:27) yaitu supaya proses belajar mengajar dapat lebih menarik melalui berbagai bahan ajar yang inovatif.

Pengembangan LKPD ini menggunakan model pengembangan 4D menurut Al-Tabany (2014). Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap penyebaran saja dikarenakan tujuan dari pengembangan ini sebatas untuk memperoleh *prototype* berupa LKPD Teknologi Perkantoran dan untuk mengetahui kelayakan LKPD tersebut.

Pada tahap pendefinisian ini terdiri atas lima langkah mulai dari analisis ujung depan hingga analisis tujuan pembelajaran. Pada analisis ujung depan peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang dipergunakan di SMKN 2 Nganjuk. Kurikulum yang digunakan di SMKN 2 Nganjuk yaitu kurikulum 2013 revisi 2017. Analisis peserta didik diperoleh dengan cara wawancara terhadap guru Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. Dari wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa LKPD yang dipakai guru sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran belum memuat materi secara lengkap serta belum memuat tugas-tugas praktik yang sesuai dengan tuntutan dalam silabus. Pada analisis tugas

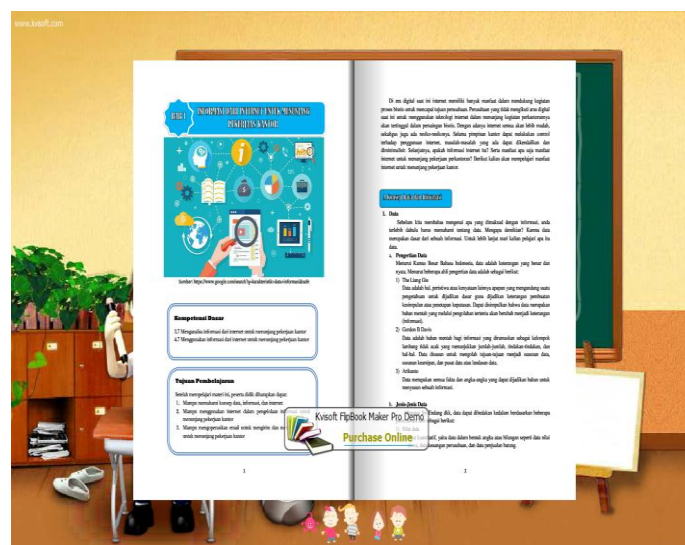
peneliti melakukan perincian terhadap tugas-tugas baik tugas tertulis dan tugas praktik yang terdapat dalam KD 3.7 hingga KD 4.11. Pada analisis konsep peneliti menyusun dan memilah materi yang digunakan dalam LKPD yang didasarkan pada materi pelajaran teknologi perkantoran kelas X semester 2. Dalam analisis tujuan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang harus tercapai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran ini diperoleh dari analisis silabus kurikulum 2013 edisi revisi 2017.

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan perancangan terhadap LKPD berbantuan *kvisoft flipbook maker* dimulai dengan mendesain sampul depan LKPD, menyusun materi dalam mata pelajaran teknologi perkantoran di semester 2, menyusun tugas dan soal, serta membuat desain sampul belakang LKPD. Setelah penyusunan LKPD sudah selesai tahap selanjutnya yaitu menggabungkan kesemua file tersebut. Awalnya peneliti membuat LKPD ini dalam Microsoft Word dengan format doc, kemudian peneliti menggabungkan beberapa file tersebut menjadi satu dan diubah dengan format pdf. Setelah itu file tersebut dimasukkan di aplikasi *kvisoft flipbook maker* dengan format file EXE. Berikut adalah tampilan LKPD yang sudah dipindai dalam *kvisoft flipbook maker*:



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2020)

Gambar 1. TAMPILAN SAMPUK DEPAN LKPD



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2020)

Gambar 2. TAMPILAN MATERI LKPD

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi kebeberapa ahli yaitu materi, bahasa, dan kegrafikan untuk mengetahui kelayakan LKPD pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Dalam penelitian ini tidak dilakukan uji coba kepada peserta didik, dikarenakan saat penelitian ini sekolah diliburkan sebab terdapat pandemi global sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba kepada 20 peserta didik.

Tahap terakhir yaitu tahap penyebaran terhadap LKPD yang sudah dibuat. Dimana dalam tahap penyebaran yang jangkauannya lebih luas. Namun, penelitian ini tidak melakukan tahapan ini dikarenakan tujuan dari pengembangan sebatas untuk memperoleh *prototype* produk serta untuk mengetahui kelayakan LKPD Teknologi Perkantoran.

Kelayakan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk.

Kelayakan LKPD ini disesuaikan dengan kelayakan yang terdapat dalam BSNP (2014). Kelayakan tersebut meliputi kelayakan isi materi, bahasa, dan kegrafikan. Kelayakan LKPD ini diketahui dari validasi para ahli. Dari tabel 3 tersebut dapat diketahui bahwa kelayakan materi memperoleh penilaian sebesar 88,00% dengan kriteria “sangat kuat”. Untuk kelayakan bahasa memperoleh penilaian sebesar 87,14% dengan kriteria “sangat kuat”, serta untuk kelayakan kegrafikan memperoleh penilaian sebesar 87,06% dengan kriteria “sangat kuat”.

Dari semua hasil penilaian para ahli jika direkapitulasi maka LKPD ini memperoleh penilaian sebesar 87,40% dengan kriteria “sangat kuat”. Kriteria sangat kuat ini diadaptasi dari Ridwan (2015) dimana apabila interpretasi memperoleh penilaian sebesar 81% - 100% maka dinyatakan “sangat kuat”. Sehingga LKPD ini layak untuk dipakai sebagai bahan ajar pada proses belajar mengajar dikarenakan mendapat nilai 87,40% yang melebihi $\geq 61\%$.

Berikut ini adalah tabel yang memuat hasil dari validasi para ahli sebagai berikut:

Tabel 3.
HASIL VALIDASI TERHADAP LKPD

No	Komponen	Persentase	Kriteria Interpretasi
1	Kelayakan Materi	88,00%	Sangat Kuat
2	Kelayakan Bahasa	87,14%	Sangat Kuat
3	Kelayakan Kegrafikan	87,06%	Sangat Kuat
Rata-Rata Keseluruhan		87.40 %	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah peneliti (2020)

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviara & Pahlevi (2019) judul “Pengembangan E-modul Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar”. Dari penelitian tersebut memperoleh persentase sebesar 90% dari ahli bahasa, 83,15% dari ahli kegrafikan, serta memperoleh 90% dari ahli materi dengan interpretasi sangat kuat. Selain itu memperoleh respon peserta didik dengan persentase 94,4% dengan interpretasi sangat kuat. Sehingga menunjukkan bahwa e-modul layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian berikutnya yaitu dari Wibowo & Pratiwi (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan. Pada penelitian tersebut mendapatkan skor dari ahli materi sebesar 3,23 dengan kriteria baik, ahli media memperoleh skor sebesar 3,28 dengan kriteria sangat baik, serta dari ahli bahasa mendapatkan skor sebesar 3,02 dengan kriteria baik. Respon peserta didik memperoleh skor rata-rata sebesar 3,33 uji coba kelompok kecil dan

memperoleh skor rata-rata sebesar 3,49 pada uji coba lapangan. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul ini dianggap layak untuk digunakan sebagai bahan untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada materi himpunan. Penelitian selanjutnya oleh Oktaviara & Pahlevi (2019) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran OTK Humas & Keprotokolan Kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang”. Hasil validasi terhadap *E-Book* yang dikembangkan adalah mendapat skor sebesar 95,00% untuk materi, 94,00% untuk bahasa yang digunakan, dan 96,25 untuk aspek grafis. Serta mendapat respon yang baik dari peserta didik dengan memperoleh skor sebesar 97,66% dengan kriteria “sangat kuat”. Sehingga menunjukkan bahwa *e-book* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini yaitu : 1) hasil pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran semester genap kelas X OTKP di SMKN 2 Nganjuk yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi 2017 dengan berbantuan perangkat lunak *kvisoft flipbook maker*. Lembar Kegiatan Peserta Didik ini memiliki tampilan buku menarik yang dilengkapi dengan berbagai tugas dalam KD 4.7-4.11 dan soal yang berjumlah 10 pilihan ganda dan 5 soal uraian; 2) Lembar Kegiatan Peserta Didik layak digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran semester genap kelas X OTKP di SMKN 2 Nganjuk. Kelayakan LKPD berbantuan *kvisoft flipbook maker* diperoleh dari penilaian para validator. Kelayakan isi materi memperoleh penilaian sebesar 88,00% dengan kriteria “sangat kuat”, kelayakan kebahasaan memperoleh penilaian sebesar 87,14%, dengan kriteria “sangat kuat”, serta kelayakan kegrafikan memperoleh penilaian sebesar 87,06% dengan kriteria “sangat kuat”. Dari semua hasil penilaian para ahli jika direkapitulasi maka LKPD ini memperoleh penilaian sebesar 87,40% dengan kriteria “sangat kuat”. Sehingga LKPD ini layak untuk dipakai sebagai bahan ajar pada proses belajar mengajar dikarenakan mendapat nilai 87,40% yang melebihi $\geq 61\%$.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu pada LKPD ini hanya dilakukan pengembangan di semester genap. Selain itu dalam penelitian ini tidak dilakukan uji coba kepada peserta didik dikarenakan saat penelitian ini dilaksanakan sedang terjadi peliburan yang disebabkan oleh pandemi global. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan saja dikarenakan tujuan dari pengembangan sebatas untuk memperoleh *prototype* produk serta untuk mengetahui kelayakan LKPD Teknologi Perkantoran.

Berdasarkan uraian tersebut maka agenda untuk penelitian selanjutnya yaitu: 1) dapat mengembangkan LKPD untuk semester gasal; 2) dapat melakukan uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dibuat; 3) untuk penelitian berikutnya dapat dilakukan hingga sampai pada tahap penyebaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- BSNP. (2014). *Instrumen 1 Penilaian Buku Tes Pelajaran Ekonomi (Buku Siswa) Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ihsan, M., N. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Maryani, L., Sunyono, & Abdurrahman. (2017). Efektivitas LKPD Berbasis *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3), 1-12.
- Oktaviara, R. A. & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60-65.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, E., Syamsurizal, & Asrial. (2016). The Development of Students' Worksheets Based on Character Values on Chemistry for Senior High School. *Edu Sains*, 5(2), 8-17.
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah dalam Upaya Pembangunan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1-3.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, Suyanto, E., & Samhati, S. (2018). Pengembangan LKPD Menyimak Berita Bahasa Lampung (Pungo Pandai) melalui Pendekatan *Discovery Learning* untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *Jurnal Tiyuh Lampung (Pend. Bahasa, Sastra, & Budaya Daerah)*, 1-13.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibowo, E. & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 148-155.