

**PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI SMKN 4 JEMBER**

***DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED E-LKPD
IN CLASS XI ACCOUNTING LEARNING AT SMKN 4 JEMBER***

Oleh:

Riska Maratus Sholehah¹, Titin Kartini², Dwi Herlindawati^{3*}

^{1,2,3} Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Jember, Indonesia

Jl. Kalimantan, Kec. Sumpersari, Kab. Jember, Jawa Timur 68121

Email Koresponden: dwiharlindawati@unej.ac.id³

Sejarah Artikel: Diterima Agustus 2024 | Disetujui September 2024 | Dipublikasikan November 2024

ABSTRAK

Pengintegrasian teknologi merupakan salah satu dampak perkembangan zaman yang dirasakan pada proses pembelajaran. Perubahan tersebut menuntut pendidik untuk terus berinovasi dengan mengoptimalkan pemanfaatan TIK mulai dari penyiapan perangkat pembelajaran sampai proses evaluasi. Salah satu perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan dengan baik oleh pendidik adalah LKPD. LKPD merupakan penunjang dan fasilitas pembelajaran untuk mendukung aktivitas belajar dan kinerja peserta didik. Di SMKN 4 Jember LKPD yang digunakan masih bersifat konvensional. Penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional dinilai kurang menarik dan membuat peserta didik merasa jenuh sehingga timbul rasa bosan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan Lembar Kerja Siswa (LKPD) digital berbasis flipbook yang layak dan menarik dari segi materi dan desain. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli desain dan angket respon siswa. Penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan karena tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk LKPD berbasis flipbook dan menguji kelayakan produk. Kelayakan produk dinilai dari bahan dan desain yang masing-masing melibatkan 2 validator. Subjek uji dalam penelitian ini adalah 34 siswa dari kelas. Skor kemenarikan media pada uji coba kelompok luas sebesar 82,4% termasuk dalam kategori "Sangat Menarik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa LKPD digital berbasis flipbook ini layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan E-LKPD, Flipbook, Pembelajaran Akuntansi

ABSTRACT

The integration of technology is one of the impacts of modern developments that is felt during the learning process. These changes require educators to continue to innovate by optimizing the use of ICT starting from preparing learning tools to the evaluation process. One of the learning tools that educators need to prepare well is LKPD. LKPD is a learning support and facility to support learning activities and student performance. At SMKN 4 Jember the LKPD used is still conventional. The use of conventional LKPD is considered less interesting and makes students feel bored and thus creates boredom in learning. The aim of this research is to produce flipbook-based digital LKPD that is feasible and attractive in terms of material and design. The research uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The assessment instruments used are material expert validation sheets, design experts and student response questionnaires. This development research only reached

the development stage because the aim of this research was to produce a flipbook-based LKPD product and test the feasibility of the product. Product feasibility is assessed in terms of material and design, with each involving 2 validators. The test subjects in this research were 34 students from class. The media attractiveness score in the broad group trial was 82,4%, included in the "Very Interesting" category. Therefore, it can be concluded that this flipbook-based digital LKPD is feasible and interesting to use in the learning process.

Keyword: *Developmet of LKPD, Flipbook, Accounting Learning*

PENDAHULUAN

Fenomena kemajuan teknologi saat ini berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin canggih, menuntut setiap pendidik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki pada bidang teknologi dan informasi yang nantinya akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran memiliki peran penting agar pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu perangkat pembelajaran yang perlu dipersiapkan dengan baik oleh pendidik adalah LKPD. LKPD merupakan penunjang dan fasilitas pembelajaran untuk mendukung aktivitas belajar dan kinerja peserta didik (Depdiknas, 2000). LKPD yang terorganisir dengan baik memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi pelajaran dan mendukung mereka berperan dalam proses pembelajaran. (Rakhman et al., 2014)

LKPD membantu peserta didik memahami konsep dan membantu pendidik dalam pembelajaran. LKPD memuat banyak pertanyaan untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami konten yang disajikan. LKPD yang diintegrasikan menggunakan teknologi biasa disebut LKPD digital. LKPD digital merupakan perangkat pembelajaran berbentuk lembaran-lembaran yang didesain menarik untuk kegiatan belajar mengajar yang dikemas dalam format digital agar pembelajaran lebih menyenangkan. LKPD digital juga dapat dijadikan sarana bagi peserta didik agar mudah dalam menguasai materi, terutama pada pelajaran ataupun materi yang dianggap sulit dan membosankan. (Ambarwati et al., 2021)

Akuntansi tergolong pembelajaran yang rumit bagi sebagian peserta didik. Dalam mempelajari materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa, kita perlu memahami konsep-konsep seperti menganalisis transaksi, mencatat, mengklasifikasikan akun, membuat neraca, membuat laporan keuangan,

dan membuat jurnal penutup (Rosmiati & Hutabarat, 2021). Selain pemahaman konsep, disediakan juga latihan dalam bentuk soal untuk mengecek apakah peserta didik mengerti konsep yang dipelajari sehingga pendidik dapat mengevaluasi hasil yang diperoleh peserta didik saat menyelesaikan soal latihan. Untuk itu, perlu adanya perangkat pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman konseptual kepada peserta didik untuk memahami isinya. Hal ini menjadikan penggunaan LKPD digital dapat digunakan pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik akuntansi kelas XI SMKN 4 Jember pada hari Senin, 15 Januari 2024 diperoleh beberapa informasi mengenai LKPD yang digunakan di SMKN 4 Jember pada mata pelajaran akuntansi kelas XI. LKPD yang digunakan masih bersifat konvensional yang didominasi oleh sekolah yaitu menggunakan buku peserta didik terbitan Kemendikbud dan sumber belajar lainnya seperti modul ajar yang sifatnya hanya sebagai tambahan saja. Pendidik tersebut juga mengungkapkan bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran belum pernah menggunakan LKPD yang berbasis digital. Terkadang pendidik tersebut hanya memberikan kuis secara lisan setelah menjelaskan materi, namun peserta didik lebih banyak mengerjakan latihan soal dari buku paket. Pertanyaan yang diberikan hanya kepada beberapa peserta didik saja karena keterbatasan waktu, akhirnya tidak semua peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan tersebut.

Menurut pendidik, karena seringnya latihan soal menggunakan buku paket kurang menunjang peserta didik dalam upaya menguasai materi dan membuat peserta didik merasa jenuh sehingga timbul rasa bosan dalam pembelajaran. Penggunaan LKPD yang masih bersifat konvensional dinilai kurang menarik terlebih di sekolah SMKN 4 Jember yang sudah memperbolehkan peserta didik menggunakan handphone pada saat pembelajaran di kelas.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan perangkat pembelajaran dalam bentuk LKPD berbasis digital yang dapat dioperasikan menggunakan handphone masing-masing peserta didik.

Pengembangan LKPD digital dirasa sangat cocok digunakan dalam pembelajaran akuntansi pada materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa yang dikenal sebagai materi yang rumit bagi peserta didik. Penggunaan LKPD digital memiliki efek positif bagi kegiatan peserta didik dalam belajar yaitu mempermudah peserta didik memahami dan membuat pembelajaran lebih layak dan lebih menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar (Puspita & Dewi, 2021). Handphone merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan di SMKN 4 Jember sehingga sangat membantu peserta didik dalam mengakses LKPD digital. Pendidik akuntansi di SMKN 4 Jember menyatakan sangat setuju dengan pengembangan LKPD digital khususnya yang berbasis Flipbook karena sesuai dengan perkembangan saat ini.

Perangkat pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran ialah LKPD digital yang berbasis Flipbook. LKPD digital berbasis Flipbook dapat menunjang proses pembelajaran. Flipbook merupakan salah satu software serbaguna yang dapat dipadukan dengan beberapa aplikasi desain seperti Canva untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat menstimulus minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan lain dari LKPD berbasis Flipbook ini juga sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri dirumah karena dapat diakses dengan penggunaan handphone miliknya (Fitri & Haryanti, 2020)

LKPD digital mampu membuat peserta didik lebih tertarik pada kegiatan belajar mengajar. Kehadiran LKPD memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang ada sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Berbagai tugas tersedia di LKPD. Keunggulan LKPD digital adalah kemudahan penggunaan dan didukung dengan file gambar, video, dan audio yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan tidak membuat peserta didik bosan. Oleh karena itu, pengembangan perangkat pembelajaran tersebut melalui penelitian diharapkan dapat bermanfaat dimana saja (Maryani et al., 2017).

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) digital berbasis *Flipbook* yang layak dan menarik dari segi materi dan desain agar menumbuhkan ketertarikan serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa di kelas XI SMKN 4 Jember. Penelitian sejenis terkait pengembangan E-LKPD sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Online* Pada Materi Aset di SMKN 6 Surabaya". Hasil penelitian menunjukkan LKPD berbasis online lebih praktis sehingga layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran, dengan kelayakan produk sebesar 84,62%, meliputi kesesuaian isi, bahasa, dan representasi grafis dengan standar. Dan dari segi respon peserta didik, persentase yang memenuhi kriteria adalah 97,2%. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap LKPD yang dikembangkan. Oleh karena itu, LKPD yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran. Pengembangan LKPD ini memiliki manfaat dapat berefek pada pemahaman peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan beragam. Selain itu juga dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam menggunakan LKPD berbasis IT.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*, yaitu melakukan penelitian untuk mengembangkan produk pembelajaran dalam bentuk LKPD berbasis digital pada pembelajaran akuntansi kelas XI SMK. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ini cocok dan bisa diimplementasikan untuk mendesain dan mengembangkan produk pembelajaran yang berbasis teknologi. Maka dari itu, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dalam pengembangan LKPD berbasis digital (Branch, 2009).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Ahli

Produk yang telah dikembangkan akan di validasi oleh validator. Validasi ini dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar validasi kelayakan isi/materi dan ahli desain. Validator dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari dua validator yaitu validator kelayakan isi/materi dan validator ahli desain

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket peserta didik disusun dan disediakan oleh peneliti menggunakan kertas dan dibagikan kepada responden yaitu peserta didik kelas XI AKL 2. Angket respon peserta didik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan *feedback* peserta didik baik berupa penilaian terhadap LKPD yang dikembangkan.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang perangkat pembelajaran berupa LKPD yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Wawancara dilakukan 2 kali yaitu sebelum dan saat penelitian. Wawancara sebelum penelitian dilakukan pada pendidik akuntansi kelas XI yang dilakukan untuk memenuhi tahap analisis pada pengembangan ADDIE yaitu untuk mengetahui informasi kebutuhan yang mencakup permasalahan, karakteristik peserta didik serta informasi capaian pembelajaran yang dimasukkan dalam pengembangan LKPD berbasis *Flipbook* pada pembelajaran akuntansi kelas XI. Wawancara sesudah penelitian dilakukan kepada pendidik akuntansi dan peserta didik kelas XI AKL 1 untuk mengetahui penilaian dan respon peserta didik terkait LKPD digital apabila sudah diujicobakan.

Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang memberikan analisis dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data

yang dikumpulkan tanpa bermaksud menarik kesimpulan yang berlaku untuk masyarakat umum (Sugiyono, 2019). Hasil uji coba yang telah dilakukan dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk menganalisis hasil validasi ahli dan respon pendapat peserta didik terkait E-LKPD yang telah diujicobakan. Skala likert pada lembar validasi dan angket respon peserta didik ini berpedoman pada (Arikunto, 2010) yaitu skor skala 5 yaitu rentang sangat kurang menarik sampai sangat menarik.

Tabel 1:
Skala likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak/Menarik
4	Layak/Menarik
3	Cukup Layak/Menarik
2	Kurang Layak/Menarik
1	Sangat Kurang Layak/Menarik

Data yang diperoleh maka akan ditolak untuk memperoleh nilai validasi dan angket pada LKPD berbasis *Flipbook*. Perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus Perhitungan Lembar Validasi Ahli

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

- V-ah = Validasi Ahli
- Tse = Total Skor Empirik Validator
- Tsh = Total Skor Maksimal

Rumus Perhitungan Angket Respon Peserta Didik

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Presentase
- F = Jumlah skor penilai
- N = Jumlah skor maksimal

Setelah hasil validasi dan angket didapat dan dipresentasikan, selanjutnya disimpulkan menggunakan kriteria yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2:
Kategori Nilai

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak/Menarik	Tidak revisi
61% - 80%	Layak/Menarik	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup Layak/Menarik	Direvisi
21% - 40%	Kurang Layak/Menarik	Direvisi
0% - 20%	Sangat Kurang Layak/Menarik	Direvisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**Kelayakan Isi E-LKPD Berbasis *Flipbook***

LKPD digital yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli, yaitu validator ahli materi dan ahli desain. Validasi dilakukan untuk memperoleh nilai kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, validasi materi/isi ataupun desain dilakukan 2 tahap. Pada validasi ahli materi tahap 1, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3:
Hasil Validasi Isi Tahap 1

No	Aspek Yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Keluasan materi sudah sesuai dengan pokok bahasan yang terkandung pada CP dan ATP	4	4
2.	Kelengkapan materi sudah mencakup semua materi sesuai tujuan pembelajaran	4	4
3.	Kedalaman materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP	4	4
4.	Akurasi konsep dan definisi sudah tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	4
5.	Akurasi fakta dan data berupa penyajian materi sudah sesuai keadaan yang sebenarnya	4	4
6.	Akurasi prosedur yang berupa soal sudah tersusun secara runtut dan sistematis	5	4
7.	Akurasi soal yang diberikan sesuai dengan materi	4	5
8.	Kemasan fitur yang berupa materi sudah disajikan secara runtut dan soal latihan bervariasi	1	1
9.	Penyajian materi sudah sesuai perkembangan ilmu	4	4
10.	Sudah terdapat contoh konkret	4	4
Total Skor		39	38
Persentase		78,0%	76,0%
Rata-Rata Persentase Representasi			77,0% Layak

Hasil validasi materi tahap 1 mendapatkan rata-rata presentase skor sebesar 77%. Dengan besaran persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pada produk yang dikembangkan sudah layak digunakan. Dari validator 1, produk yang dikembangkan memperoleh total skor sebesar 39 (78%) dari skor maksimal 50. Sedangkan dari validator 2 memperoleh total skor sebesar 38 (76%). Pada beberapa aspek yang dinilai, mayoritas kedua validator memberikan skor 4 (layak). Bahkan pada aspek akurasi konsep dan akurasi prosedur

(aspek 4 & 6), validator 1 memberikan skor 5 (sangat layak). Sedangkan pada aspek akurasi soal, validator 2 juga memberikan skor 5 (sangat layak). Akan tetapi, pada aspek kemasan fitur (aspek 8), baik validator 1 dan validator 2 sama-sama memberikan skor 1 (tidak layak) karena memang ada beberapa fitur penting yang tidak tercantum dalam produk yang dikembangkan. Beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh para validator sebagaimana berikut.

Tabel 4:
Saran Tambahan Kelayakan Materi

No	Validator	Aspek Perbaikan	Detail Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Validator 1	Kemasan Fitur	1) Penambahan kisi-kisi soal agar peserta didik mudah dalam pengerjaan soal 2) Penambahan sumber materi yang ada dalam LKPD	Tambahan fitur kisi-kisi telah ditambahkan pada halaman 5 produk sedangkan fitur sumber materi juga ditambahkan pada halaman 14 produk
2.	Validator 2	Kemasan Fitur	1) Penambahan pedoman penskoran untuk mempermudah peserta didik	Tambahan fitur pedoman penskoran dan fitur sumber materi

mengetahui skor yang diperoleh
2) Penambahan sumber materi yang
ada dalam LKPD

telah ditambahkan pada halaman
14 produk

Pada hasil uji kelayakan materi tahap 1 terdapat saran tambahan dari masing-masing validator, khususnya pada aspek kemasan fitur. Masing-masing validator memberikan 2 saran untuk meningkatkan kelayakan produk yang dikembangkan. Terdapat 2 saran yang sama dari kedua validator, yaitu tentang penambahan sumber materi yang terdapat pada LKPD. Sedangkan saran tambahan lainnya adalah validator 1 menyarankan adanya penambahan kisi-kisi soal agar peserta didik mudah dalam pengerjaan soal dan validator 2 menyarankan adanya penambahan pedoman penskoran untuk mempermudah peserta didik mengetahui skor yang diperoleh dari jawab yang dipilih. Setelah produk selesai direvisi sesuai saran, selanjutnya dilakukan uji kelayakan materi tahap 2 dengan hasil:

Tabel 5:
Hasil Validasi Isi Tahap 2

No	Aspek Yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Keluasan materi sudah sesuai dengan pokok bahasan yang terkandung pada CP dan ATP	4	4
2.	Kelengkapan materi sudah mencakup semua materi sesuai tujuan pembelajaran	4	4
3.	Kedalaman materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP	4	4
4.	Akurasi konsep dan definisi sudah tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	4
5.	Akurasi fakta dan data berupa penyajian materi sudah sesuai keadaan yang sebenarnya	4	4
6.	Akurasi prosedur yang berupa soal sudah tersusun secara runtut dan sistematis	5	4
7.	Akurasi soal yang diberikan sudah sesuai dengan materi	4	5
8.	Kemasan fitur yang berupa materi sudah disajikan secara runtut dan soal latihan bervariasi	5	5
9.	Penyajian materi sudah sesuai perkembangan ilmu	4	4
10.	Sudah terdapat contoh konkret	4	4
Total Skor		43	42
Persentase		86,0%	84,0%
Rata-Rata Persentase		85,0%	
Representasi		Sangat Layak	

Hasil uji kelayakan materi pada tahap 2 mendapatkan persentase dari validator 1 sebesar 86% dan validator 2 sebesar 84% sehingga rata-rata persentase yang diperoleh dari validator 1 & 2 sebesar 85%. Dari validator 1, produk yang dikembangkan memperoleh total skor sebesar 43 (86%) dari skor maksimal 50 (100%). Sedangkan validator 2 memberikan total skor sebesar 42 (84%) dari skor maksimal 50 (100%). Indikator nomor 8 yang pada uji kelayakan tahap 1 mendapat skor 1 (tidak layak) setelah di revisi sesuai saran dari validator, mendapat skor 5 (sangat layak) karena kemasan fitur yang berupa kisi-kisi, pedoman penskoran serta sumber materi sudah disajikan secara runtut. Peningkatan persentase

ini berakibat pada representase produk yang pada hasil uji kelayakan materi tahap 1 masuk dalam kategori “Layak” dengan persentase sebesar 75%, setelah dilakukan revisi menjadi “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 85%. Ini menunjukkan bahwa setelah adanya revisi yang dilakukan, produk yang dikembangkan mengalami peningkatan dari segi kelayakan materi. Sesuai hasil uji kelayakan materi tahap 2, LKPD digital berbasis *Flipbook* dinyatakan sangat layak dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik.

Pada validasi tahap 1 sebenarnya materi dalam LKPD Digital yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Akan tetapi untuk menyempurnakan produk tersebut, para

validator ahli materi memberikan saran perbaikan yang berupa penambahan kisi-kisi, pedoman penskoran dan sumber materi. Setelah melakukan perbaikan sesuai saran dari para validator, pada validasi tahap 2 kelayakan materi pada produk mengalami peningkatan menjadi sangat layak. Saran perbaikan yang diberikan oleh validator tentunya menjadi faktor utama peningkatan penilaian kelayakan materi pada LKPD Digital yang dikembangkan. Ketiga saran tersebut memiliki fungsi dan manfaatnya sehingga dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Saran pertama adalah penambahan instrument yang disebut dengan kisi-kisi materi yang akan memberikan bimbingan terarah kepada penyusunan materi. Kisi-kisi akan memberikan bantuan untuk menyiapkan instrumen yang sesuai. Kisi-kisi yang dibuat dengan teliti dan konseptual akan memberikan jaminan bahwa pengajar dapat mengukur penguasaan belajar siswa dengan relevan dan representatif (Kosasih, 2021). Manfaat kisi-kisi yaitu sebagai pedoman dalam penulisan atau penyusunan materi. Manfaat lain dari kisi-kisi ialah untuk menjamin sampel soal yang baik, dalam arti mencakup semua pokok bahasan secara proporsional. Agar item-item atau butir-butir tes mencakup keseluruhan materi (Nofriyandi & Effendi, 2019).

Saran yang kedua adalah penambahan pedoman penskoran. Tujuan dari penambahan pedoman penskoran adalah untuk memastikan bahwa penilaian dilakukan secara konsisten, obyektif, dan adil. Sesuai dengan yang tertera dalam Permendikbut No. 66 Tahun 2013, penilaian harus dilakukan dengan objektif dan akuntabel, yaitu berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi oleh faktor subjektivitas penilai. Penambahan pedoman ini juga bertujuan agar peserta didik dapat mengukur sejauh mana skor yang diperoleh setelah menjawab soal yang ada.

LKPD Digital diharuskan memiliki materi yang layak dan hal tersebut dapat dilihat dari cakupan materi, akurasi materi, dan kemutakhiran materi (BSNP, 2012). Ketiga saran dari validator diatas merupakan bentuk perbaikan pada aspek kemutakhiran materi yang didalamnya mengandung fitur-fitur pendukung agar dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi ataupun dalam pengerjaan soal pada LKPD Digital.

Kelayakan Desain E-LKPD Berbasis Flipbook

Setelah materi dinyatakan layak, yang divalidasi selanjutnya adalah desain. Pada validasi desain tahap 1 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6:
Hasil Validasi Desain Tahap 1

No	Aspek Yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Navigasi antar slide LKPD berfungsi dengan baik	5	4
2.	LKPD memiliki proporsional antar huruf besar dengan ruang slide	5	5
3.	LKPD dilengkapi gambar	4	5
4.	LKPD dilengkapi video pembelajaran	1	1
5.	LKPD dilengkapi audio	1	1
6.	LKPD sudah menggunakan warna yang selaras	4	5
7.	LKPD sudah memiliki tampilan desain yang menarik	5	5
Total Skor		25	26
Persentase		71,4%	74,2%
Rata-Rata Persentase Representasi			72,8%
			Layak

Hasil validasi desain tahap 1 mendapatkan rata-rata presentase skor sebesar 72,8%. Dari validator 1, produk yang dikembangkan memperoleh total skor sebesar 25 (71,4%) dari skor maksimal 35. Tercatat dari 7 aspek yang dinilai, ada 3 aspek yang memperoleh nilai 5 (sangat layak), yaitu aspek navigasi (aspek 1), proposional (aspek 2) dan tampilan desain (aspek 7). Sedangkan dari validator 2 memperoleh total skor sebesar 26

(74,2%) dan tercatat ada 4 aspek yang mendapatkan skor 5 (sangat layak) yaitu proposional (aspek 2), gambar (aspek 3), warna (aspek 6) dan tampilan desain (aspek 7). Akan tetapi, pada aspek video dan audio (aspek 4 & 5), kedua validator sama-sama memberikan skor 1 (tidak layak) karena memang dalam produk yang dikembangkan tidak memuat video. Oleh karena itu, meskipun secara keseluruhan sudah layak digunakan, masih

terdapat saran perbaikan dari masing-masing validator agar dapat lebih menyempurnakan desain produk yang dikembangkan. Beberapa

saran perbaikan yang diberikan oleh para validator desain dapat dilihat sebagaimana berikut.

Tabel 7:
Saran Tambahan Kelayakan Desain

No	Validator	Aspek Perbaikan	Detail Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	Validator 1	Fitur Video, Audio, Gambar & Warna	1) Menambahkan video dan audio meskipun hanya sebatas link youtube 2) Pemilihan gambar mencerminkan symbol-simbol kegiatan akuntansi 3) Kolaborasi warna harus sesuai kembali	Video dan audio yang berupa link youtube telah ditambahkan pada halaman 4 produk. Sedangkan pemilihan gambar dan kolaborasi warna telah disesuaikan kembali.
2.	Validator 2	Fitur Video & Audio	1) Menambahkan video dan audio meskipun hanya sebatas link youtube	Video dan audio yang berupa link youtube telah ditambahkan pada halaman 4 produk.

Pada uji kelayakan desain tahap 1, terdapat 3 saran yang diberikan oleh validator 1 yaitu penambahan video dan audio, pemilihan gambar yang harus disesuaikan dengan symbol-simbol kegiatan akuntansi serta perubahan kolaborasi warna di beberapa halaman sehingga lebih menarik. Sedangkan saran dari validator 2 sama dengan validator pertama mengenai penambahan video dan audio meskipun hanya berbentuk link youtube. Setelah dilakukan revisi, maka dilakukan uji kelayakan desain tahap 2.

Tabel 8:
Hasil Validasi Desain Tahap 2

No	Aspek Yang Dinilai	Validator 1	Validator 2
1.	Navigasi antar slide LKPD berfungsi dengan baik	5	4
2.	LKPD memiliki proporsional antar huruf besar dengan ruang slide	5	5
3.	LKPD dilengkapi gambar	5	5
4.	LKPD dilengkapi video pembelajaran	3	4
5.	LKPD dilengkapi audio	3	4
6.	LKPD sudah menggunakan warna yang selaras	5	5
7.	LKPD sudah memiliki tampilan desain yang menarik	5	5
Total Skor		31	32
Persentase		88,5%	91,4%
Rata-Rata Persentase Representasi		89,9%	
		Sangat Layak	

Hasil uji kelayakan desain pada tahap 2 menunjukkan peningkatan skor rata-rata persentase yang diperoleh, yakni sebesar 89,9% dan dikategorikan sangat layak. Dari validator 1, produk yang dikembangkan memperoleh total skor sebesar 31 (88,5%) dari skor maksimal 35. Sedangkan dari validator 2 memperoleh total skor sebesar 32 (91,4%). Aspek nomor 4 dan 5 pada uji kelayakan desain tahap 1 mendapat skor 1 (tidak layak) dari kedua validator, setelah dilakukan revisi sesuai saran dari kedua validator mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan. Peningkatan persentase ini berakibat pada

representasi produk, pada uji kelayakan desain tahap 1 produk yang dikembangkan dikategorikan “Layak” dengan persentase sebesar 72,8%, setelah dilakukan revisi dikategorikan menjadi “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 89,9%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah adanya revisi yang dilakukan, produk yang dikembangkan mengalami peningkatan persentase dari segi kelayakan desain.

Salah satu komponen penilaian kelayakan desain perangkat pembelajaran berbasis LKPD Digital yaitu penggunaan media audio visual seperti gambar, suara dan video

pembelajaran (BSNP, 2012). Tentunya, baik gambar, suara serta video pembelajaran yang ditampilkan haruslah sama dengan materi yang disampaikan. Pada era saat ini, penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membantu pesetra didik untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan audio visual juga dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik. Selain itu, pemilihan kolaborasi warna yang juga penting dilakukan. Secara psikologis warna dipercaya dapat mempengaruhi mood atau susasana hati seseorang sehingga menimbulkan ketenangan dan ketertarikan pada sesuatu (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2010).

Oleh karenanya, kolaborasi warna pada LKPD Digital harus sangat diperhatikan agar menimbulkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi yang tertulis didalamnya.

Kemenarikan E-LKPD Berbasis *Flipbook*

Lembar kerja peserta didik yang telah layak akan di ujicobakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemenarikan LKPD yang sudah dikembangkan. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI AKL 2 di SMKN 4 Jember yang terdapat 34 peserta didik. Tahap uji kelayakan dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban.

Tabel 9:
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator	Skor (Penilaian)
1.	Penggunaan LKPD dengan Flipbook mudah diakses	80,0%
2.	Kemudahan pengoperasian LKPD digital dengan flipbook	84,4%
3.	LKPD digital yang ditampilkan pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa	75,6%
4.	LKPD digital pada materi ini membuat saya lebih bersemangat	73,3%
5.	Penggunaan LKPD elektronik ini membuat pembelajaran tidak membosankan	73,3%
6.	Saya lebih menyukai LKPD elektronik dengan flipbook	84,4%
7.	Penyajian materi runtut	86,7%
8.	Penyajian materi jelas dan lengkap	91,1%
9.	Soal latihan yang diberikan bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	82,2%
10.	LKPD digital dilengkapi dengan video pembelajaran	66,7%
11.	Layout (tata letak) rapi	86,7%
12.	Komposisi warna dan tampilan menarik	80,0%
13.	Kalimat dan paragraf yang digunakan jelas dan mudah dipahami	75,6%
14.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	77,8%
15.	Tata bahasa yang digunakan komunikatif	84,4%
Rata-Rata Persentase Representasi		80,1%
		Menarik

Tabel 10:
Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Indikator	Skor (Penilaian)
1.	Penggunaan LKPD dengan Flipbook mudah diakses	80,0%
2.	Kemudahan pengoperasian LKPD digital dengan flipbook	84,7%
3.	LKPD digital yang ditampilkan pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa	77,6%
4.	LKPD digital pada materi ini membuat saya lebih bersemangat	73,5%
5.	Penggunaan LKPD elektronik ini membuat pembelajaran tidak membosankan	75,2%
6.	Saya lebih menyukai LKPD elektronik dengan flipbook	85,2%
7.	Penyajian materi runtut	88,8%
8.	Penyajian materi jelas dan lengkap	93,5%
9.	Soal latihan yang diberikan bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	82,3%
10.	LKPD digital dilengkapi dengan video pembelajaran	78,8%
11.	Layout (tata letak) rapi	83,5%
12.	Komposisi warna dan tampilan menarik	78,8%

13. Kalimat dan paragraf yang digunakan jelas dan mudah dipahami	81,1%
14. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	84,7%
15. Tata bahasa yang digunakan komunikatif	88,8%
Rata-Rata Persentase	82,4%
Representasi	Sangat Menarik

Tabel diatas menunjukkan perolehan skor persentase dari hasil uji coba kemenarikan respon peserta didik pada uji coba kelompok luas terhadap LKPD digital berbasis *Flipbook*. Berdasarkan hasil uji coba kelompok luas, LKPD digital berbasis *Flipbook* memperoleh rata-rata skor persentase sebesar 82,4% yang dikategorikan “Sangat Menarik”. Pada kolom komentar dan saran perbaikan juga tidak terdapat saran revisi dari peserta didik. Berdasarkan hasil uji kemenarikan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa LKPD digital berbasis *Flipbook* masuk dalam kategori sangat menarik tanpa revisi.

Setelah LKPD digital selesai melalui tahap uji kelayakan sampai benar-benar layak, kemudian LKPD digital akan diujicobakan kepada sasaran uji coba kelompok terbatas yaitu peserta didik dari kelas XI AKL 1 yang berjumlah 9 peserta didik untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Kemenarikan LKPD digital berbasis *flipbook* dinilai menggunakan angket respon peserta didik yang dibuat berdasarkan indikator kemenarikan LKPD digital.

Selain memiliki unsur kelayakan, LKPD Digital juga harus memiliki unsur kemenarikan. Beberapa aspek kemenarikan yang harus ada dalam pengembangan LKPD meliputi kemudahan penggunaan, ketertarikan, materi, desain dan bahasa. Aspek kemenarikan tersebut memiliki indikatornya masing-masing. Berdasarkan hasil uji coba melalui angket respon peserta didik, masing-masing indikator kemenarikan memperoleh rata-rata sebesar 82,4% yang berarti keseluruhan indikator termasuk dalam kategori sangat menarik (Rizki et al., 2021). Dengan persentase 81%-100% termasuk ke dalam kategori sangat menarik (Arikunto, 2010). Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD digital berbasis *flipbook* dikategorikan sangat menarik.

Apabila dilihat lebih rinci, kemenarikan LKPD Digital yang dikembangkan ini terletak pada penyajian materi yang jelas/lengkap dan runtutan materi yang termasuk indikator dalam aspek ketertarikan dan materi. Dari indikator penyajian materi yang jelas/lengkap, peserta didik memberikan rata-rata persentase nilai

sebesar 93,5%. Sedangkan pada indikator runtutan materi, peserta didik memberikan rata-rata persentase nilai sebesar 88,8%. Besaran persentase nilai di dua indikator tersebut adalah dampak dari penyajian materi yang dilengkapi dengan fitur-fitur pendukung seperti yang disarankan oleh para validator. Peserta didik terlihat begitu terbantu dengan adanya kisi-kisi, pedoman penilaian dan kunci jawaban yang ditampilkan pada LKPD Digital yang dikembangkan. Selain itu, adanya rangkuman materi yang disusun dengan tata bahasa yang komunikatif juga terlihat sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada. Hal ini terlihat dari perolehan nilai pada indikator penggunaan bahasa yang mencapai persentase 88,8%. Tata bahasa yang komunikatif memungkinkan pesan atau informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh penerima.

PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan produk final yang berupa LKPD digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan melalui tahap uji validasi kelayakan materi dan desain. Uji kemenarikan melalui angket respon peserta didik juga dilakukan untuk mendukung kelayakan LKPD digital berbasis *flipbook* serta mengetahui kemenarikan LKPD saat digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa LKPD digital berbasis *flipbook* pada materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa kelas XI di SMKN 4 Jember dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran didasarkan pada penilaian validator ahli materi dengan skor presentase sebesar 85,0% dan penilaian validator ahli desain dengan skor presentase sebesar 89,9% LKPD digital berbasis *flipbook* pada materi penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa kelas XI di SMKN 4 Jember dinyatakan sangat menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada hasil penilaian angket respon peserta didik yang dilakukan pada uji coba kelompok luas dengan skor presentase sebesar 82,4%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, S., Astuti, T., & Azzahra, S. (2021). Determinan Nilai Perusahaan Sebelum dan pada Masa Pandemic Covid-19. *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal*, 3(2), 79–89. <https://doi.org/10.21512/becossjournal.v3i2.7415>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- BSNP. (2012). *Standar Nasional Pendidikan*. Retrieved. <http://bsnpindonesia.org/standar-nasional-pendidikan/>
- Depdiknas. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi Ketii). Balai Pustaka.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2010). *Petunjuk Teknis Pengembangan Media Pembelajaran*. Depdiknas.
- Fitri, agus zaenul, & Haryanti, N. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Reasarch and Development. *Madani Media*, 115.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Maryani, L., Sunyono, & Abdurrahman. (2017). efektivitas LKPD berbasis project based learning untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(3), 1–12.
- Nofriyandi, N., & Effendi, L. A. (2019). Workshop Penyusunan Kisi-Kisi Soal Bagi Guru-Guru SMA PGRI Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 1(1), 73–79. <https://doi.org/10.25299/ceej.v1i1.3667>
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rakhman, A., Farida, N., & Listyorini, S. (2014). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Kepercayaan terhadap Loyalitas Pelanggan dengan Kepuasan Pelanggan sebagai Variabel Intervening Studi Pada Pelanggan CV.AHASS Brahma Motor. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 3(4), 57–69.
- Rizki, D. A. A., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan LKPD Online Berbasis Kontekstual Untuk Kelas III SDN 9 Mataram. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 312–322.
- Rosmiati, R., & Hutabarat, Z. S. (2021). Hasil Belajar Akuntansi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Collaborative Learning Siswa Sma Kota Jambi. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(2), 80–85. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i2.4515>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

