



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1675 - 1683

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Software iSpring Suite 10* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Febrilian Anggita Pramesty^{1✉}, Han Tantri Hardini²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail: febrilian.19038@mhs.unesa.ac.id¹, hanhardini@unesa.ac.id²

Abstrak

Kurikulum merdeka membutuhkan inovasi bahan ajar berbasis teknologi. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan dan menganalisis kelayakan serta respon peserta didik terhadap E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10*. Metode penelitian ini yakni *research and development (R&D)* menggunakan model ADDIE dengan tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Hasil kelayakan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* ialah sangat layak dengan rerata persentase mencapai 92% mencakup aspek isi mencapai 95%, aspek penyajian mencapai 95%, aspek kebahasaan mencapai 95%, dan aspek kegrafikan mencapai 83%. Hasil respon peserta didik ialah sangat memahami dengan rerata persentase mencapai 99%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* sangat layak dijadikan bahan ajar.

Kata Kunci: Bahan ajar, E-LKPD, Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

Abstract

The independent curriculum requires innovative technology-based teaching materials. This research was conducted to develop and analyze the feasibility and response of students to the E-LKPD assisted by *iSpring Suite 10* software. The research method, namely *research and development (R&D)*, uses the ADDIE model with the stages of *analysis, design, development, implementation and evaluation*. The results of this study indicate that the development of E-LKPD assisted by *iSpring Suite 10* software is adapted to the flow of learning objectives in the independent curriculum. The feasibility results of the E-LKPD assisted by the *iSpring Suite 10* software are very feasible with an average percentage of 92% covering content aspects reaching 95%, presentation aspects reaching 95%, linguistic aspects reaching 95%, and graphical aspects reaching 83%. The results of the students' responses were very understanding with an average percentage reaching 99%. Thus, it can be concluded that the E-LKPD assisted by the *iSpring Suite 10* software is very suitable as teaching material.

Keywords: Teaching Materials, E-LKPD, Trading Company Accounting Cycle.

Copyright (c) 2023 Febrilian Anggita Pramesty, Han Tantri Hardini

✉Corresponding author :

Email : febrilian.19038@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5867>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 3 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak lebih besar terhadap aspek pendidikan (Saputri & Susilowibowo, 2020). Pendidikan di Indonesia harus mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing dan memiliki kompetensi 4C (Kahar dkk., 2021). Pendidikan karakter, moral, dan keteladanan lebih diperhatikan selama proses pembelajaran di era *society 5.0* (Astini, 2022). Pendidikan di Indonesia harus lebih bermutu agar dapat memenuhi tuntutan era *society 5.0* dan menghasilkan *output* yang unggul dan kompetitif (Haryati dkk., 2022). Evaluasi dan penyempurnaan kurikulum pendidikan secara berkelanjutan menjadi salah satu langkah pemerintah dalam memajukan sistem pendidikan (Hamdi dkk., 2022). Kurikulum yang dikembangkan harus mampu mendukung kemampuan pedagogik, kecakapan hidup, dan kerja tim (Lase, 2019).

Melihat berbagai tantangan yang terjadi, Pemerintah secara resmi mencanangkan kebijakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini dihadirkan untuk mengatasi *learning loss* yang diakibatkan oleh kondisi khusus, yaitu pandemi Covid-19 (Kemendikbudristek, 2021). Kurikulum merdeka ialah kurikulum pendidikan yang memberi peserta didik kebebasan untuk belajar (Rahayu dkk., 2022). Konsep kurikulum merdeka yang ditetapkan adalah pembelajaran berbasis aktivitas proyek guna mengembangkan karakter dan kompetensi peserta didik berdasarkan nilai-nilai Pancasila, berfokus mempelajari materi esensial, serta memberi keleluasaan kepada pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan belajar peserta didik (Wiguna & Trisnangrat, 2022).

Kurikulum merdeka tidak lepas dari pemanfaatan teknologi dan informasi sehingga peserta didik dituntut agar memiliki kemampuan literasi digital, kecakapan pengetahuan, serta penguasaan teknologi (Sakdiah & Maryam, 2022). Pendidik harus lebih kreatif dan menggunakan teknologi sebagai alat bantu ketika mengajar di kelas (Ariani & Syahrani, 2022). Guru juga diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar yang menarik dan berbasis teknologi (Astuti dkk., 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo didapatkan informasi bahwa peserta didik kelas X telah menerapkan kurikulum merdeka. Pembelajaran menggunakan buku paket dan *fotocopy* soal UKK. Selain itu, fasilitas dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi sangat memadai seperti *Wi-Fi*, ruang laboratorium jurusan memiliki 36 *personal computer (PC)*, ruang kelas yang memiliki LCD proyektor permanen, dan pelaksanaan UAS yang telah menerapkan *Computer Based Test (CBT)*.

Persoalan yang terjadi pada saat pembelajaran ialah dibutuhkan variasi bahan ajar yang relevan dengan kurikulum merdeka dan mampu mengembangkan kompetensi 5C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication, dan character*) untuk menghadapi era *society 5.0*. Selain itu, materi siklus akuntansi perusahaan dagang sulit dipahami dan kemandirian peserta didik dalam mengerjakan soal masih kurang. Guru juga belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan kepada 36 peserta didik kelas X AK 2 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban Responden (%)
1.	Kesulitan memahami materi siklus akuntansi pada perusahaan dagang	66,7
2.	Perlu variasi bahan ajar yang menarik dan tepat guna	86,1
3.	Belum pernah menggunakan E-LKPD berbantuan <i>software iSpring Suite 10</i>	100
4.	Tertarik apabila pembelajaran menggunakan E-LKPD berbantuan <i>software iSpring Suite 10</i>	91,7
5.	Fasilitas <i>Wi-Fi</i> , LCD proyektor, dan lab komputer jurusan sudah memadai	80,6

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa peserta didik membutuhkan inovasi dan variasi bahan ajar serta pemanfaatan teknologi dalam rangka mendorong keaktifan, kemandirian, minat belajar, serta mampu mengembangkan kompetensi 5C. Dalam hal ini peneliti mengembangkan E-LKPD yang memuat materi sesuai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), menyajikan berbagai fitur seperti gambar, video, dan kuis sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi.

Pembelajaran yang didukung dengan penggunaan LKPD mampu mendorong kreativitas dan keaktifan, sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara mandiri (Kardena & Mawardi, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi, LKPD dapat mengalami inovasi penyajian dalam bentuk elektronik (Indriani dkk., 2023). LKPD yang berwujud digital dapat mudah diakses melalui komputer ataupun *smartphone* tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat (Rachmania & Listiadi, 2022).

iSpring Suite 10 ialah salah satu *software* yang bisa digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang memuat fitur suara, gambar, dan video (Dewi dkk., 2021). Media pembelajaran berbasis *iSpring* hanya membutuhkan koneksi internet saat proses instalasi saja, kemudian bisa digunakan secara *offline* (Rhomadhoni & Sulaikho, 2022). Keunggulan lain dari *software iSpring Suite 10* ialah memungkinkan pembuatan kuis, meliputi: benar/salah, pilihan ganda, mencocokkan, dan sebagainya (Caesari & Wiratsiwi, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik berbantuan *iSpring Suite* berhasil digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Cahyani, dkk. (2022) menunjukkan bahwa E-LKPD berbantuan *iSpring* terbukti layak digunakan. Selanjutnya, penelitian oleh Ninawati, dkk. (2021) menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *iSpring Suite 9* terbukti layak digunakan. Penelitian lainnya oleh Yuniasih, dkk. (2018) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *iSpring* terbukti layak digunakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Software iSpring Suite 10* pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan dan menganalisis kelayakan serta respon peserta didik terhadap E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10*.

Kebaruan penelitian ini ialah E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* dibuat untuk mengembangkan kompetensi 5C sesuai dengan keterampilan abad 21 melalui kegiatan ayo berpikir kritis (*critical thinking*), ayo berpikir kreatif (*creativity*), ayo bekerja sama (*collaboration*), dan ayo berkomunikasi (*communication*), serta penguatan karakter (*character*) yang diintegrasikan pada kegiatan inti pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan peneliti ialah penelitian dan pengembangan guna menghasilkan dan menilai kelayakan dari produk pengembangan (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang dimodifikasi oleh Branch dengan 5 (lima) tahapan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap *analysis* mencakup analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* mencakup penyusunan materi dan asesmen, penentuan *software*, pemilihan format dan penyusunan E-LKPD. Tahap *development* dilakukan telaah dan validasi oleh para ahli terhadap draf I E-LKPD yang dirancang pada tahap *design*. Tahap *implementation* dilakukan pengujian terbatas kepada 20 orang peserta didik. Tahap *evaluation* dilakukan analisis kelayakan E-LKPD berdasarkan hasil telaah dan validasi para ahli, serta respon peserta didik.

Subjek uji coba dalam pengembangan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* ini adalah ahli materi, ahli bahasa, ahli grafis dan peserta didik. Ahli materi yaitu dosen Prodi Pendidikan Akuntansi FEB UNESA dan guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMKN 2 Buduran

Sidoarjo. Ahli bahasa yaitu dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNESA. Ahli grafis yaitu dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNESA. Peserta didik yaitu kelas X AK 2 sebanyak 20 orang.

Jenis data yang digunakan oleh peneliti ialah data kualitatif bersumber dari wawancara guru dan telaah ahli, sedangkan data kuantitatif bersumber dari validasi ahli dan angket respon peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah angket tertutup berupa lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik, sedangkan angket terbuka berupa lembar wawancara guru dan telaah ahli. Lembar telaah dan validasi ahli dibuat berdasarkan kriteria kelayakan menurut BSNP (2014).

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti ialah deskriptif kualitatif pada analisis lembar telaah para ahli untuk mendapat perbaikan dari ahli dan deskriptif kuantitatif pada analisis lembar validasi ahli didasarkan ketentuan skor penilaian *likert scale* dengan kriteria skor 5 = “sangat baik”, skor 4 = “baik”, skor 3 = “sedang”, skor 2 = “buruk”, dan skor 1 = “buruk sekali”. Sedangkan analisis angket respon didasarkan ketentuan skor penilaian *guttman scale* dengan kriteria skor 1 = “Ya” dan skor 0 = “Tidak”.

Berdasarkan hasil analisis skor validasi ahli didapat persentase yang menunjukkan kelayakan E-LKPD sesuai kriteria kelayakan oleh Riduwan (2015) yakni 0-20% diinterpretasikan “sangat tidak layak”, 21-40% diinterpretasikan “tidak layak”, 41-60% diinterpretasikan “cukup layak”, 61-80% diinterpretasikan “layak”, dan 81-100% diinterpretasikan “sangat layak”. Sedangkan kriteria interpretasi hasil respon peserta didik yang diadaptasi dari Riduwan (2015) yakni 0-20% diinterpretasikan “sangat tidak memahami”, 21-40% diinterpretasikan “tidak memahami”, 41-60% diinterpretasikan “cukup memahami”, 61-80% diinterpretasikan “memahami”, dan 81-100% diinterpretasikan “sangat memahami”. Dalam hal ini E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* dapat dikatakan layak dan memahami jika persentase yang didapatkan sebanyak $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN







Pengembangan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada kurikulum merdeka dengan model ADDIE. Tahap analisis (*analysis*) ialah tahap pertama dalam model ADDIE yang diawali dengan analisis kinerja guna mengidentifikasi masalah dalam belajar. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa dibutuhkan bahan ajar yang relevan dengan kurikulum merdeka dan guru belum pernah menggunakan bahan ajar yang terintegrasi dengan teknologi. Selanjutnya, langkah analisis kebutuhan guna menganalisis karakteristik peserta didik sehingga E-LKPD yang dikembangkan sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan diketahui bahwa materi siklus akuntansi perusahaan dagang sulit dipahami dan peserta didik cenderung bergantung pada penjelasan guru saat mengerjakan soal. Selanjutnya, langkah perumusan tujuan pembelajaran guna merumuskan tujuan pembelajaran disesuaikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada kurikulum merdeka.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan peneliti guna merancang prototipe E-LKPD. Tahap ini menghasilkan draf I yang memuat bagian pendahuluan, isi, dan penutup dilengkapi tombol navigasi seperti *next*, *back*, *menu*, dan *exit*. Bagian pendahuluan mencakup *cover* depan, halaman identitas, kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan menu E-LKPD. Bagian isi mencakup menu kegiatan belajar dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan belajar mencakup judul bab, elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, kata kunci, peta konsep, pertanyaan pemantik, apersepsi, ringkasan materi, tahukah kalian, ayo berpikir kritis, ayo berpikir kreatif, ayo bekerja sama, ayo berkomunikasi, dan ayo berlatih. Sedangkan, evaluasi pembelajaran mencakup soal pilihan ganda dan esai. Bagian penutup mencakup kunci jawaban, penguatan karakter, umpan balik dan tindak lanjut, refleksi, daftar pustaka, glosarium, profil pengembang, dan *cover* belakang.

Tahap pengembangan (*development*) guna menghasilkan draf II E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10*. Pada tahap ini draf I yang dirancang pada tahap *design* direalisasikan ke dalam bentuk elektronik,

selanjutnya ditelaah guna mendapat komentar dan saran dari para ahli untuk direvisi. Peneliti menggunakan saran dari para ahli untuk merevisi E-LKPD yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Revisi Para Ahli

No.	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	 <p>Belum ada perbedaan perusahaan jasa dan dagang pada bagian apersepsi.</p>	 <p>Terdapat perbedaan perusahaan jasa dan dagang pada bagian apersepsi.</p>
2.	 <p>Penulisan kata ganti “anda” tidak sesuai PUEBI.</p>	 <p>Penulisan kata ganti “anda” telah direvisi menjadi “Anda”.</p>
3.	 <p>Pemilihan objek kurang sesuai dengan karakteristik usia peserta didik.</p>	 <p>Objek anak kecil diganti dengan siswa SMK.</p>

Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* divalidasi guna dinilai kelayakannya. Pengkajian kelayakan materi dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Akuntansi FEB Unesa yakni Vivi Pratiwi, S.Pd., M.Pd. dan guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMKN 2 Buduran yakni Aminatussuhra, S.Pd. Pengkajian kelayakan bahasa dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unesa yakni Prof. Dr. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd. Pengkajian kelayakan grafis dilakukan oleh dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP Unesa yakni Dr. Syaiputra

Wahyuda Meisa Diningrat, M.Pd. Lembar validasi bersumber dari kriteria kelayakan menurut BSNP (2014) yang selanjutnya hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan teori Riduwan (2015). Adapun rekapitulasi hasil validasi para ahli sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Validasi Para Ahli

Gambar di atas menunjukkan kelayakan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* memperoleh interpretasi “sangat layak” dengan rincian aspek isi mencapai 95%, aspek penyajian mencapai 95%, aspek kebahasaan mencapai 96%, dan aspek kegrafikan mencapai 83%. Hal ini berarti E-LKPD telah sesuai dengan kelayakan BSNP (2014) yakni dari segi materi (cakupan materi, keakuratan materi, kemutakhiran dan kontekstual, serta dimensi keterampilan), segi penyajian (teknik penyajian, pendukung penyajian materi, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian), segi kebahasaan (kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, komunikatif, kelugasan, koherensi dan keruntutan alur pikir, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan penggunaan istilah), dan segi kegrafikan (ukuran, desain kulit dan desain isi E-LKPD).

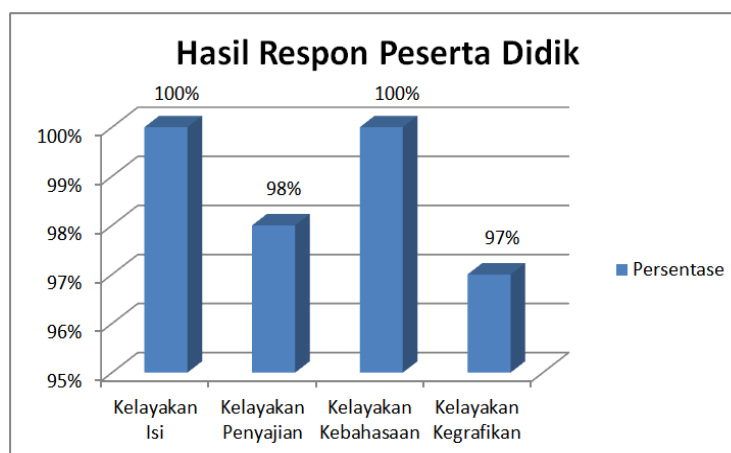
Keseluruhan hasil validasi para ahli didapat rerata persentase mencapai 92% dengan interpretasi “sangat layak” dan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* sangat layak dijadikan bahan ajar. Hasil validasi selaras dengan penelitian Sulistyorini & Listiadi (2022) yang memperoleh interpretasi sangat layak dengan rincian validasi materi mencapai 99,28%, validasi bahasa mencapai 90,66%, dan validasi grafis mencapai 87,19%.

Tahap implementasi (*implementation*) dilaksanakan melalui pengujian terbatas diselenggarakan tanggal 22 Mei 2023 pada 20 peserta didik kelas X AK 2 yang dipilih acak. Pada tahap implementasi, peserta didik diberi *softcopy* E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* dan diberikan penjelasan mengenai E-LKPD yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peserta didik diarahkan dalam menggunakan E-LKPD melalui *smartphone* dan komputer. Terakhir, pengisian angket respon oleh peserta didik. Adapun pengujian terbatas yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Pengujian Terbatas Produk E-LKPD

Data hasil respon peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan teori Riduwan (2015). Adapun rekapitulasi hasil respon peserta didik sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Respon Peserta Didik

Gambar di atas menunjukkan respon peserta didik pada aspek isi didapat persentase mencapai 100% dengan interpretasi “sangat memahami”. Hal ini berarti materi E-LKPD mudah dipahami peserta didik. Aspek penyajian didapat persentase mencapai 98% dengan interpretasi “sangat memahami”. Hal ini berarti E-LKPD mampu menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya karena terdapat fitur-fitur menarik seperti gambar dan video. Aspek kebahasaan didapat persentase mencapai 100% dengan interpretasi “sangat memahami”. Hal ini berarti bahasa E-LKPD mudah dipahami. Aspek kegrafikan didapat persentase mencapai 97% dengan interpretasi “sangat memahami”. Hal ini berarti E-LKPD memiliki desain dan warna yang menarik, mudah dioperasikan, dan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Keseluruhan hasil respon peserta didik didapat rerata persentase mencapai 99% dengan interpretasi “sangat memahami” dan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* memperoleh tanggapan positif dari peserta didik yaitu sangat memahami dan sangat layak dijadikan bahan ajar. Hasil respon peserta didik selaras dengan penelitian Ninawati, dkk. (2021) menunjukkan respon peserta didik terkait modul elektronik berbasis *software iSpring Suite 9* didapat skor perolehan sebanyak 88% dalam kategori layak dan menarik untuk digunakan.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan pada setiap tahapan sesuai kebutuhan (evaluasi formatif) yaitu dengan adanya telaah, revisi produk, dan validasi. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil validasi para ahli dan angket respon peserta didik, selanjutnya dilakukan analisis dan didapat rerata persentase keseluruhan validasi para ahli mencapai 92% dengan interpretasi “sangat layak” dan respon peserta didik mencapai 99% dengan interpretasi “sangat memahami” sesuai kriteria interpretasi dari Riduwan (2015).

KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yakni pengembangan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Kelayakan E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* yakni sangat layak berdasarkan hasil validasi para ahli pada kelayakan aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Respon peserta didik terhadap E-LKPD berbantuan *software iSpring Suite 10* yakni sangat memahami berdasarkan hasil respon peserta didik. Saran untuk penelitian selanjutnya sebaiknya perlu dilakukan pengembangan pada materi pembelajaran yang lain dan diharapkan dapat menguji efektivitas penggunaan E-LKPD yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaida, R., Noorhidayati, & Azijah, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik 3D Pageflip Berbasis Problem Based Learning Pada Sub Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan di SMA. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 59–71.
- Ariani, D., & Syahrani. (2022). Manajemen Pesantren dalam Persiapan Pembelajaran 5.0. *Cross-Border: Journal of International Border Studies, Diplomacy and International Relations*, 5(1), 611–621.
- Astini, N. K. S. (2022). Tantangan Implementasi Merdeka Belajar pada Era New Normal Covid-19 dan Era Society 5.0. *Jurnal Lampuhyang*, 13(1), 164–180.
- Astuti, N., Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring di Era New Normal pada Guru SMA Negeri 2 Dewantara. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(2), 445–457.
- BSNP. (2014). *Deskripsi Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Geografi SMA/MA (Buku Siswa)*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Caesari, A. T., & Wiratsiwi, W. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis iSpring Suite 8 pada Tema Makanan Sehat untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 524–527.
- Cahyani, W. E., Mudiono, A., & Putra, A. P. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Menggunakan iSpring untuk Siswa Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 44–55.
- Dewi, I. P., Akbar, H., Jalinus, N., Waskito, & Irfan, D. (2021). Development of Android-Based Interactive Learning Media Using Ispring Suite Application. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(3), 49–55.
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, 7(1), 10–17.
- Haryati, L. F., Anar, A. P., & Ghufiron, A. (2022). Menjawab Tantangan Era Society 5.0 melalui Inovasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 5197–5202.
- Indriani, S., Nurlina, & Basri, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 363–375.
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78.
- Kardena, H., & Mawardi. (2021). The Development of Guided Inquiry Based Student Worksheet of Chemical Equilibrium Towards Student Activities. *Journal of Physics: Conference Series PAPER*, 1788(1), 1–8.
- Kemendikbudristek. (2021). *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Ninawati, M., Burhendi, F. C. A., & Wulandari. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 47–54.
- Perwitasari, D., & Surya, E. (2017). The Development of Learning Material Using Problem Based Learning to Improve Mathematical Communication Ability of Secondary School Students. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 33(3), 200–207.

- 1683 *Pengembangan E-LKPD Berbantuan Software iSpring Suite 10 pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang di SMKN 2 Buduran Sidoarjo – Febrilian Anggita Pramesty, Han Tantri Hardini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5867>
- Rachmania, A. U., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Online Pada Materi Asset Tetap di SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 126–137.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol.*, 7(1), 1–17.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sakdiah, H., & Maryam, J. (2022). Digital Literacy Students Facing to Independent Learning Independent Campus Curriculum. *Community Medicine and Education Journal*, 3(1), 217–222.
- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 154–162.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126.
- Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17–26.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94.