

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA  
DIDIK ELEKTRONIK (LKPD-E) PADA MATA  
PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:**  
Ririn Safitri  
NIM. 19004117

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
ELEKTRONIK (LKPD-E) PADA MATA  
PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS VII SMP**

Nama : Ririn Safitri  
NIM/BP : 19004117/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan


Padang, 10 Juni 2024

Disetujui Oleh:  
Pembimbing



Drs. Syafril, M.Pd.  
NIP. 196004141984031004

Kepala Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198301262008122002



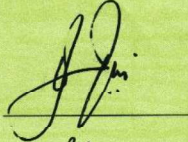
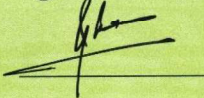
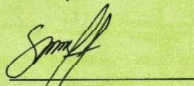
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E)  
Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP  
Nama : Ririn Safitri  
NIM/BP : 19004117/2019  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Juni 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd. NIP. 196004141984031004	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. NIP. 195805171985032001	
Anggota	: Septriyen Anugrah, S.Kom., M.Pd.T NIDN. 0029099005	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Safitri  
NIM/BP : 19004117/2019  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

**Padang, 10 Juni 2024**

**Yang menyatakan**



**Ririn Safitri**

**NIM. 19004117**

## ABSTRAK

Ririn Safitri. 2024. Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (LKPD-E) pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Liveworksheet merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, karena dengan media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran dan memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan guru. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran LKPD-E pada mata pelajaran Informatika sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan yang dikenal dengan istilah (*Research & Development*). Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model 4D, yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop, Disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada peserta didik SMP Negeri 25 Padang tahun ajaran 2023/2024 pada semester II. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 30 orang peserta didik untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran LKPD-E yang dirancang dengan aplikasi *Liveworksheet*.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan “**Valid dengan revisi ringan**” untuk digunakan dengan rata-rata penilaian ahli media yaitu 98%. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan “**Valid dengan revisi ringan**” untuk digunakan dengan rata-rata penilaian yaitu 95,1%. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media pembelajaran LKPD-E berada pada kategori “**Praktis**” digunakan dengan rata-rata keseluruhan 91%. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran LKPD-E menggunakan aplikasi Liveworksheet telah Valid dan Praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran Informatika kelas VII.

Kata Kunci: lkpd-e, liveworksheet, bahan ajar, pengembangan

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu dengan sabar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirma, M.Pd., Ph.D. selaku penguji I dan Bapak Dedi Supendra, S.Pd., M.A. selaku penguji II yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi saya.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Novrianti, M.Pd. dan Bapak Septriyon Anugrah, S.Kom., M.Pd. T. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Bapak Alfarisdon, M.Kom. yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Lilis Suwanti, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 25 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Teristimewa kepada orang tua tercinta Jon Refdi dan Mama Julaini, S. Pd. SD yang memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, dan semangat

serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus, sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

9. Bagus Defsry, partner yang selalu sabar dalam menghadapi mood saya saat menulis skripsi, walaupun sebenarnya dia juga tidak memotivasi tapi setidaknya selalu ada untuk saya.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan terutama sekali kepada Tasya Eliandi Putri, Wil Aini, Dina Hanifa, Ilfa Mardianti, Fadlulrahman Attifa, Datul Arya Ridho, Yovie As-Sami Ajis, Gozul Fikrian dan Rizaldi Saputra semua teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada saya.
11. Adik tersayang Muhammad Rasyid Ridho dan Auliya Ahmad yang telah memberikan dukungan kepada penulis dengan doa dan semangat yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
12. *Last but no least, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank for doing this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, Aamiin. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Padang, 26 Februari 2024

Ririn Safitri

Nim. 19004117

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Pengembangan .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
G. Manfaat Pengembangan .....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
I. Definisi Istilah .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
A. Bahan Ajar.....	13
B. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	14
C. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E) .....	19
D. Informatika .....	23
E. Penelitian yang Relevan .....	25
F. Kerangka Berfikir.....	27
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>29</b>
A. Prosedur Pengembangan .....	29
B. Model Pengembangan.....	29
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	33
D. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Pengembangan .....	38
B. Pembahasan .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan.....	61



B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

### Halaman

<b>Tabel 1.</b> Nilai Rata-rata Penilaian Harian (PH) Informatika Kelas VI Materi Aplikasi Perkantoran.....	5
<b>Tabel 2.</b> Kisi-kisi Angket Validitas LKPD-E Ahli Materi .....	33
<b>Tabel 3.</b> Kisi-kisi Angket Validitas LKPD-E Ahli Media .....	34
<b>Tabel 4.</b> Kisi-kisi Angket Praktikalitas .....	35
<b>Tabel 5.</b> Hasil Penilaian Validitas Ahli Media.....	47
<b>Tabel 6.</b> Rata-rata Validitas Ahli Media.....	48
<b>Tabel 7.</b> Hasil Penilaian Validitas Ahli Materi .....	49
<b>Tabel 8.</b> Rata-rata Validitas Ahli Materi .....	50
<b>Tabel 9.</b> Hasil Revisi Validasi Ahli Media.....	51
<b>Tabel 10.</b> Rata-rata Revisi Validitas Ahli Media .....	52
<b>Tabel 11.</b> Revisi Produk Validasi Media.....	52
<b>Tabel 12.</b> Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik.....	55
<b>Tabel 13.</b> Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas .....	58

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 1.</b> Kerangka Konseptual.....	28
<b>Gambar 2.</b> Cover.....	42
<b>Gambar 3.</b> Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	42
<b>Gambar 4.</b> Petunjuk Belajar.....	43
<b>Gambar 5.</b> Video Pembelajaran.....	43
<b>Gambar 6.</b> Soal Pilihan Ganda .....	44
<b>Gambar 7.</b> Soal Benar atau Salah.....	44
<b>Gambar 8.</b> Soal Menjodohkan.....	45
<b>Gambar 9.</b> Soal Pratikum di Laboratorium Komputer .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1.</b> Penilaian Praktikalitas.....	66
<b>Lampiran 2.</b> Flowchart .....	67
<b>Lampiran 3.</b> Storyboard.....	68
<b>Lampiran 4.</b> Capaian Pembelajaran Fase D Kelas 7,8,9 SMP Negeri 25 Padang Mata Pelajaran Informatika .....	71
<b>Lampiran 5.</b> Materi Berdasarkan Capaian Pembelajaran dan Elemen Mata Pelajaran Informatika Fase D Kelas 7,8,9 SMP Negeri 25 Padang Mata Pelajaran Informatika .....	73
<b>Lampiran 6.</b> Alur dan Tujuan Pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran Fase D Tahun Pelajaran 2022-2023 .....	76
<b>Lampiran 7.</b> Alur dan Tujuan Pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran Fase D Tahun Pelajaran 2022-2023 .....	81
<b>Lampiran 8.</b> Validasi Ahli Media 1 .....	87
<b>Lampiran 9.</b> Validasi Ahli Media 2.....	93
<b>Lampiran 10.</b> Validasi Ahli Materi .....	99
<b>Lampiran 11.</b> Uji Praktikalitas .....	102
<b>Lampiran 12.</b> Surat Penugasan Validator Media.....	106
<b>Lampiran 13.</b> Surat Izin Penelitian Kepada SMP Negeri 25 Padang.....	107
<b>Lampiran 14.</b> Surat Izin Penelitian Kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang .....	108
<b>Lampiran 15.</b> Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang .....	109
<b>Lampiran 16.</b> Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMP Negeri 25 Padang .....	110
<b>Lampiran 17.</b> Dokumentasi Penelitian .....	111

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang tak terlepas dari kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat berproses menjadi suatu individu yang memiliki wawasan luas. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik merupakan faktor yang paling utama dalam mensukseskan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan dan berlangsung dengan aktif. Agar pembelajaran berlangsung dengan aktif, pendidik harus menciptakan metode pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik dalam menerima dan mengetahui materi yang akan disampaikan (Nasution, 2017).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih memudahkan pendidik untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Pendidik dapat memanfaatkan ilmu teknologi untuk membuat sumber belajar yang menarik dan menyenangkan untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar disesuaikan dengan kebutuhan, penyediaan bahan ajar, dan bentuk interaksi dengan bahan ajar yang digunakan. Dengan pemilihan dan pemanfaatan sumber belajar tersebut, kegiatan pembelajaran menjadi lebih



bermakna. Sumber belajar harus bisa memberikan kontribusi dan keefektifan dalam setiap mata pelajaran termasuk juga dalam mata pelajaran Informatika.

Informatika merupakan studi tentang desain dan konstruksi sistem komputer, serta ide-ide yang mendukung desain tersebut. Informatika mencakup komponen teoretis dan praktis yang mendorong pengembangan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghasilkan ide yang terhubung ke komputer dan sistem komputasi. Memahami bagaimana komputer dan sistem digital berbasis komputer berfungsi merupakan tujuan utama mempelajari informatika (Wisnubhadra, dkk 2021). Saat ini komputer dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu para pendidik dalam menyampaikan pelajaran informatika yang sedang berlangsung. Adakalanya di suatu sekolah hanya menerapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar seperti buku paket saja saat proses belajar mengajar. Menurut penelitian Desmawati (2015) mengatakan bahwa penyebab umum peserta didik kurang atau bahkan tidak mengerti materi adalah sulitnya materi, serta kurang efektifnya guru dalam menggunakan bahan ajar sehingga minat peserta didik dalam proses pembelajaran berkurang. Dalam memberikan pemahaman mengenai mata pelajaran Informatika dibutuhkan kreativitas, inovasi, kemampuan pendidik dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik yang interaktif (LKPD-E).

LKPD elektronik adalah lembar kerja peserta didik yang disajikan dalam bentuk elektronik. LKPD elektronik dapat digunakan untuk

mendukung berbagai strategi pembelajaran, termasuk pembelajaran informatika. LKPD elektronik merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik. Di dalamnya terdapat animasi, gambar, video, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.

Media elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau dari manfaatnya, media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik (Puspitasari, 2019). LKPD-E memiliki peranan penting dalam pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima suapan, melainkan mencari sendiri dengan turut andil dalam proses pembelajaran.

Guru perlu merangkai pembelajaran dengan menerapkan student center melalui penggunaan LKPD-E dalam pembelajaran. LKPD-E bertujuan memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik. Seorang guru dapat terbantu dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dan bagi peserta didik LKPD-E dapat dijadikan sebagai media untuk belajar aktif dan dapat memiliki sikap mandiri serta tanggung jawab (Lathifah & Hidayati, 2021). LKPD-E tersebut harus dijadikan upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. LKPD-E dengan pemanfaatan teknologi menjadi lebih efisien sebab peserta didik telah biasa berada di dunia digitalisasi. Sejalan dengan itu, Navarre (2018) mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat membantu menyesuaikan pengalaman

belajar yang menarik berbagai tingkat kemampuan, gaya belajar, dan kebutuhan emosional atau sosial peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SMP Negeri 25 Padang pada kelas VII pada bulan Juni 2023, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran mata pelajaran informatika di sekolah tersebut yang masih belum optimal. Permasalahan yang ditemukan meliputi: Pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan bahan ajar konvensional, seperti buku cetak, modul, dan LKPD. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga minat dan keaktifan peserta didik menurun. Dampaknya, peserta didik menjadi jenuh, kurang fokus, dan sulit memahami materi secara mandiri. Ketergantungan pada guru pun tinggi, sehingga kemandirian, kreativitas, dan inovasi peserta didik terhambat.

Dari uraian permasalahan di atas, maka dapat dilihat nilai rata-rata Penilaian Harian (PH) Semester I pada mata pelajaran informatika peserta didik kelas VII. SMP Negeri 25 Padang diperoleh nilai rata-rata 57,12.

**Tabel 1.** Nilai Rata-rata Penilaian Harian (PH) Informatika Kelas VII Materi Aplikasi Perkantoran.

KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK	KKTP	NILAI RATA-RATA
VII.1	33 Orang	80	54,06
VII.2	33 Orang	80	46,72
VII.3	33 Orang	80	70,06
VII.4	33 Orang	80	56,06
VII.5	33 Orang	80	53,45
VII.6	33 Orang	80	52,54
VII.7	33 Orang	80	50,36
VII.8	33 Orang	80	73,68
Rata-rata			57,12

*Sumber: Guru Informatika Kelas VII SMP 25 Negeri Padang Ta 2022/2023*

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik, yaitu 57,12 belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 80. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami materi pelajaran Informatika.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui proses belajar yang amat penting, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar (Arsyad, 2017).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. LKPD yang baik harus memandu peserta didik dalam belajar secara mandiri dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan sebuah inovasi yang dapat meningkatkan semangat belajar, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan. Inovasi tersebut adalah LKPD Elektronik (LKPD-E). LKPD-E merupakan versi elektronik dari LKPD yang sudah dicetak dan dapat dibaca pada komputer. LKPD-E dirancang dengan software yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. LKPD-E merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. LKPD-E disusun dengan tingkat kompleksitas yang bervariasi, sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Pengembangan LKPD Elektronik (LKPD-E) adalah salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. LKPD-E adalah LKPD yang dikemas dalam bentuk elektronik. LKPD-E memiliki beberapa kelebihan dibandingkan LKPD konvensional, yaitu:

1. LKPD-E lebih menarik dan interaktif.
2. LKPD-E dapat diakses kapan saja oleh guru maupun peserta didik.
3. LKPD-E dapat dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
4. LKPD-E dapat memberikan umpan balik yang langsung dan akurat.



Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan LKPD-E pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di lapangan dengan cara mengembangkan salah satu bahan ajar berbentuk LKPD-E. Diharapkan dengan pengembangan LKPD-E ini, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas VII dapat meningkat. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan dapat lebih aktif dalam kelas. Pengembangan LKPD-E ini menggunakan *software* Canva dalam membuat desain, kemudian diunggah ke *website liveworksheet.com*. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket dalam pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kejenuhan. Kejenuhan peserta didik disebabkan oleh media yang digunakan tidak mampu menampilkan dan memperjelas materi Informatika. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran berupa LKPD-E.
2. Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.
3. Hasil belajar peserta didik yang masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

4. Belum adanya penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E) dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan bahan ajar LKPD-E untuk mata pelajaran Informatika kelas VII SMP.
2. Materi yang digunakan dalam LKPD-E ini adalah Aplikasi Perkantoran pada kelas VII Semester 1.
3. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan LKPD-E ini adalah Canva, website Liveworksheet dan aplikasi berbantuan lainnya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD-E pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP semester 1?
2. Bagaimana validitas bahan ajar LKPD-E yang dikembangkan pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP semester 1?
3. Bagaimana pratikalisasi pengembangan bahan ajar LKPD-E pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP semester 1?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan bahan ajar LKPD-E untuk peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Informatika.
2. Menghasilkan bahan ajar LKPD-E yang valid untuk peserta didik kelas VII SMP pada mata pelajaran Informatika.
3. Menghasilkan bahan ajar LKPD-E yang praktis pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar LKPD-E pada mata pelajaran Informatika adalah sebagai berikut:

1. LKPD-E ini berupa tautan dengan tampilan yang menarik dan dapat diakses secara daring menggunakan laptop, komputer, atau smartphone.
2. Materi yang disajikan pada LKPD-E adalah materi Aplikasi Perkantoran.
3. Produk yang dikembangkan berupa LKPD-E dengan pendekatan *Research and Development (R&D)*.
4. LKPD-E terdiri dari sampul depan, kemudian terdapat capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran sesuai dengan modul yang ada, dan dilanjutkan dengan isi materi dan bagian tugas-tugas dari bab yang ditampilkan.
5. LKPD-E menggunakan *Liveworksheet* sebagai media pembelajaran Informatika untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih

aktif dan menarik.

6. Hasil jawaban peserta didik pada LKPD-E menggunakan *Liveworksheet* dapat dilihat melalui akun pendidik selama 30 hari.
7. Bahasa yang digunakan pada LKPD-E menggunakan *Liveworksheet* adalah Bahasa Indonesia agar mudah dipahami peserta didik kelas VII SMP pada mata pelajaran Informatika.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Melalui pengembangan media pembelajaran ini, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi tenaga pendidik, khususnya bagi guru Informatika, diharapkan dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran serta dapat menambah wawasan pendidik.
2. Bagi peserta didik, dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang mampu menarik minat peserta didik dalam belajar dan dapat memudahkan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Informatika.
3. Bagi mahasiswa, khususnya bagi peneliti, media ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengasah dan mendalami keterampilan dalam mendesain atau mengembangkan produk pembelajaran yang baru, dan mampu menciptakan bahan ajar atau media yang lebih kreatif serta sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum Dan Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa bahan ajar LKPD-E pada mata pelajaran Informatika di SMP dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di kelas. LKPD-E ini juga dapat membantu peserta didik fase D untuk belajar kapan saja dan di mana saja. LKPD-E ini memiliki peran yang sangat besar untuk membantu peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami materi pembelajaran dengan mudah secara mandiri. Dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka bahan ajar tersebut dapat menjadi alat atau penghubung pesan kepada peserta didik yang memudahkan mereka memahami materi. Pemahaman terhadap materi pembelajaran dalam bahan ajar yang dikembangkan ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar serta motivasi peserta didik.

Keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar LKPD-E ini adalah keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti hanya membuat LKPD-E ini untuk materi Aplikasi Perkantoran yang dianggap memiliki tingkat kesulitan tinggi dan kurang dipahami oleh peserta didik. Pengembangan LKPD-E yang berbantuan website Liveworksheets juga memiliki keterbatasan, yaitu hanya bisa digunakan saat terhubung dengan jaringan internet.

## **I. Definisi Istilah**

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar LKPD-E, yaitu:



1. Pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada berdasarkan ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan suatu fungsi dan manfaat ilmu pengetahuan itu sendiri (Sugiyono, 2019).
2. LKPD-E merupakan lembaran tugas berupa langkah-langkah yang harus dikerjakan peserta didik agar memperoleh pemahaman pada materi pembelajaran dan sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran dengan bantuan digital (Trianto,2013).
3. Aplikasi Perkantoran adalah jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dokumen, seperti surat, laporan dan presentasi. Aplikasi Perkantoran yang umum digunakan di mata pelajaran Informatika kelas VII seperti *Microsoft Word*, *Microsoft Excel* dan *Microsoft Power Point* (Wisnubhadra,dkk, 2021).
4. *Liveworksheet* adalah *platform* dalam bentuk situs web yang menyediakan layanan kepada pendidik untuk dapat menggunakan E-LKPD yang tersedia dan membuat LKPD-E sendiri secara *online* (Rohmah, 2022)
5. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat diukur dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti tes, non tes, dan portofolio (Sudjana, 2017).