

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS APLIKASI ANDROID KOMPETENSI BUMBU DASAR UNTUK MASAKAN INDONESIA DAN TURUNANNYA

¹Diajeng Nabella*, ²Any Sutiadiningsih, ³Sri Handajani, ⁴Niken Purwidiani

^{1,3} Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

^{2,4} Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Keyword:

Pengembangan, LKPD, *Android*, Kompetensi Dasar Bumbu Dasar untuk Masakan Indonesia dan Turunannya

Corresponding author:

diajeng.17050394029@mhs.unesa.ac.id

Pendidikan di era digital perlu dilakukan pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya mengembangkan LKPD berbasis *android*. Dibandingkan dalam bentuk cetakan, LKPD berbasis *android* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: *paperless*, *user friendly*, praktis, serta menarik. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan media LKPD berbasis *android* menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4-D. Subyek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 03 Kediri. Data yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna dengan menggunakan angket berskala 1-5. Analisis data kelayakan oleh ahli dan pengguna menerapkan perhitungan skor interval dan deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari segi ahli materi dan media dinyatakan layak dengan skor rata-rata 90% dan 83,9%, sedangkan kelayakan oleh pengguna dinyatakan sangat layak. Secara keseluruhan LKPD berbasis *android* dinyatakan layak digunakan menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi macam-macam bumbu dasar untuk masakan Indonesia dan turunannya.

PENDAHULUAN

Memasuki era digital, hampir seluruh aspek kehidupan manusia memanfaatkan basis teknologi, tidak terkecuali pendidikan di Indonesia [1]. Teknologi dalam pendidikan diperlukan untuk melakukan pembaharuan terhadap proses pembelajaran salah satunya pembaharuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai bagian dari bahan ajar [2]. LKPD yang digunakan dalam SMK biasanya masih berupa cetakan, hal tersebut dimungkinkan guru belum mampu memaksimalkan pendayagunaan teknologi [3].

Upaya yang dilakukan untuk pendayagunaan teknologi pada LKPD, maka dikembangkan LKPD berbasis *android*. Hal tersebut untuk mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan yang ada saat ini [3]. Dibandingkan dalam bentuk cetakan, LKPD berbasis *android* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) *paperless*, 2) *user friendly* karena bisa digunakan dimana saja dan kapan saja, 3) praktis, serta 4) menarik [2], [3]. Selain itu, LKPD juga membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari [4].

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan gabungan dari kegiatan siswa yang disusun sistematis untuk meningkatkan pemahaman dalam rangka mewujudkan kompetensi yang ingin dicapai [5], [6]. Berkaitan dengan penyusunan LKPD, terdapat struktur yang perlu diperhatikan: 1) judul, 2) petunjuk, 3) kompetensi yang harus dicapai, 4) ringkasan materi, dan 5) tugas [4]. LKPD mengandung banyak pertanyaan di dalamnya, sehingga dalam penggunaannya mampu membimbing siswa memahami konsep materi [4]. Salah satu materi kompleks yang membutuhkan usaha penyampaian menarik adalah macam-macam bumbu dasar untuk masakan Indonesia dan turunannya [7].

Materi macam-macam bumbu dasar dan turunannya merupakan bagian dari mata pelajaran Boga Dasar yang diberikan pada siswa kelas X Tata Boga [8]. Materi tersebut penting dituntaskan dan dipahami siswa karena akan digunakan kembali pada mata pelajaran lanjutan [7]. Proses penguasaan materi pada kompetensi ini akan memberikan pengetahuan berupa: 1) mampu menyimpulkan definisi dari bumbu dan rempah, 2) menguraikan fungsi/ khasiat bumbu dan rempah pada makanan, 3) mengelompokkan berbagai jenis bumbu dan rempah, 4) menganalisis cara penyimpanan, 5) menganalisis bumbu dasar dan turunannya, serta 6) mengaplikasikan bumbu pada masakan Indonesia [7]. Hal tersebut memperlihatkan bahwa materi tersebut memerlukan media

menarik untuk mempermudah siswa dalam menguasainya yaitu LKPD berbasis *android* [9].

Pemilihan LKPD berbasis *android* dimaksudkan agar siswa dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja serta dapat dipelajari kembali [7]. Hal tersebut dilakukan dengan cara memanfaatkan kepemilikan *smartphone* oleh siswa, sehingga kecenderungan siswa terhadap *smartphone* bisa dialihkan pada hal yang positif [3], [1]. Selain itu, penggunaan LKPD berbasis *android* di sekolah dipermudah dengan adanya pemberian akses wifi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil *survey* Kominfo tahun 2017 [10] menyatakan sebanyak 70,98% pelajar menggunakan *smartphone* [10]. Sementara, jumlah pengguna *smartphone* dengan *android* mencapai 90,82% terhitung Juli 2020-Juli 2021 [10]. Berdasarkan data tersebut penggunaan *smartphone* jenis *android* banyak digemari oleh para siswa. Besarnya jumlah pengguna *android* dikarenakan biaya kuota yang dibutuhkan jauh lebih sedikit jika dibandingkan menggunakan *personal computer* [3]. *Android* sendiri merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang bersifat fleksibel, oleh karenanya memberikan kemudahan bagi para pengembang untuk membuat aplikasi sendiri [11].

Memperkuat pernyataan di atas, peneliti merujuk pada hasil penelitian terdahulu, yaitu: 1) menurut Nadiroh (2018) [3] tentang pengembangan LKPD berbasis *android* pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah dinyatakan sangat valid tanpa revisi oleh ahli dan pengguna, 2) menurut Diani (2019) [1] tentang pengembangan LKPD menulis cerpen berbasis aplikasi *android* memperoleh hasil valid. Hal tersebut ditunjukkan adanya peningkatan nilai tes awal dan akhir, dan 3) menurut Jazuli (2017) [11] tentang pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *android* sebagai media interaktif oleh ahli materi dan media dinyatakan sangat baik dan mendapat respon positif dari mahasiswa sebagai pengguna.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media LKPD berbasis *android* kompetensi macam-macam bumbu dasar dan turunannya menurut: 1) ahli materi, 2) ahli media, dan 3) pengguna.

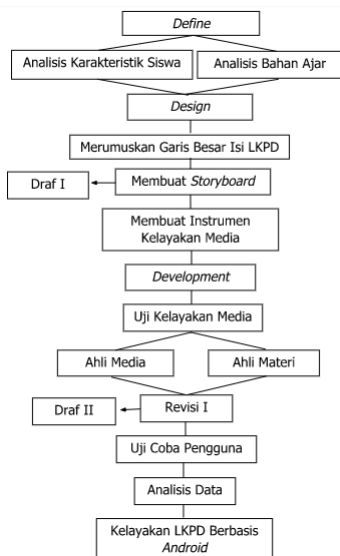
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tahapan pengembangan yang digunakan mengacu pada Model 4-D meliputi empat tahapan penelitian, yaitu: *define*, *design*, *development*, dan *disseminate* [12]. Mengingat fokus tujuan awal penelitian adalah mengetahui tingkat kelayakan media dari segi ahli dan

Dikomentari [DTB1]: Jarak spasi diatur lebih rapat

pengguna serta tidak ada tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media lebih lanjut, maka tahap penelitian pengembangan disederhanakan hanya pada tahap *development* [3], [13].

Skema tahapan pengembangan pada penelitian ini tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Tahapan Penelitian Pengembangan Menggunakan Model 4-D (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap ini dilakukan pendefinisian terhadap karakteristik siswa. Pada dasarnya karakteristik umum menggambarkan kondisi siswa secara umum seperti usia, kelas, pekerjaan dan gender [14]. Menurut tahap perkembangan kognitif Piaget, siswa SMK masuk kedalam tahapan operasional formal [15]. Tahap ini terjadi pada rentang usia 11 tahun-dewasa. Pada fase ini siswa sudah mampu berpikir logis, abstrak dan idealistis. Selain itu, siswa juga mampu membayangkan kemungkinan-kemungkinan sehingga bisa membayangkan solusi alternatif dari masalah yang dihadapi. Oleh sebab itu, pada tahap ini dikenal juga dengan masa remaja yang penuh semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi [15], [16].

Berdasarkan karakter siswa di atas, peneliti mengembangkan LKPD berbasis *android* untuk menghindari kebosanan dalam kegiatan pembelajaran karena kecenderungan siswa pada hal baru. Selain itu, penggunaan *android* pada

LKPD dimaksudkan pada fungsi kemudahannya yang praktis dibawa kemana-mana dan dapat diakses berulang kali tanpa harus menginstal ulang aplikasi tersebut, sehingga memudahkan siswa dalam belajar [3], [11].

Tahap Perencanaan (Design)

Proses perencanaan produk LKPD berbasis *android* melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) merumuskan garis besar isi LKPD, 2) merancang *design/ storyboard*, dan 3) menentukan indikator instrumen kelayakan media. Tahap merumuskan garis besar isi LKPD meliputi: 1) menentukan judul, 2) membuat petunjuk pengerjaan, 3) merancang aktivitas siswa, 4) membuat ringkasan materi, dan 5) membuat latihan. Tahap merancang *design/ storyboard* digunakan sebagai acuan dalam pembuatan LKPD berbasis *android* yang menggambarkan tata letak tombol navigasi dan menu serta alur pengoperasian.

Terdapat empat menu utama pada LKPD berbasis *android*, yaitu 1) menu aktivitas siswa sebagai petunjuk kegiatan yang harus dikerjakan siswa selama menggunakan LKPD berbasis *android*, 2) menu capaian pembelajaran berisi KD, tujuan pembelajaran serta indikator pencapaian kompetensi, 3) menu materi mengacu pada indikator yang telah ditentukan kemudian dijabarkan secara ringkas, dan 4) menu latihan disusun dengan mengacu pada indikator pencapaian kompetensi. Menu latihan berisi soal-soal yang mengarah pada dimensi kognitif C4 (menganalisis). Berikut gambar *Home* media tersaji pada Gambar 2-6.

Dikomentari [DTB2]: Bagan dibuat lebih jelas



Gambar 2. Home LKPD berbasis *android* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Menu Aktivitas Siswa



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 4. Menu Capaian Pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Menu Materi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Menu Latihan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sementara tahap membuat instrumen kelayakan LKPD berbasis *android* dilakukan dengan menentukan indikator-indikator kelayakan yang disesuaikan dengan ahli yang menilai.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi: 1) validasi instrumen penilaian kelayakan, 2) tahap uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi digunakan untuk mendapatkan penilaian serta saran perbaikan dari ahli, dan 3) uji kelayakan oleh pengguna dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atau respon siswa. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD berbasis *android* dilihat dari penilaian ahli dan pengguna.

Teknik Pengambilan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini terdiri dari 3 macam, yaitu 1) hasil uji kelayakan oleh ahli materi yang terdiri dari empat aspek yang diadaptasi dari depdiknas 2002 dalam Sar'iyah [17], yaitu: kelayakan isi, tata bahasa, penyajian, dan kegrafikan, 2) hasil uji kelayakan oleh ahli media terdiri dari empat aspek yang diadaptasi dari Sar'iyah [17], yaitu: kualitas tampilan, *interface*, *maintainable*, dan *compatibility*, serta 3) hasil uji kelayakan oleh pengguna/ siswa meliputi dua aspek yang diadaptasi dari ISO 9126 [18], yaitu: *effectiveness* dan *satisfaction*. Seluruh proses pengambilan data menggunakan instrumen angket berskala 1-5.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dibagi menjadi dua, yaitu: 1) subyek validasi LKPD berbasis *android* yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, masing-masing ahli terdiri dari dua validator, dan 2) subyek pengguna terdiri dari 10 siswa SMK Negeri 03 Kediri yang dipilih secara random dengan kategori kelas XI Tata Boga. Lokasi pengambilan data oleh pengguna dilakukan secara *online* dikarenakan siswa dalam masa libur sekolah.

Teknik Analisis Data

Data kelayakan oleh ahli media dan materi dibuat sesuai dengan aspek yang ditentukan. Setiap aspek dicari skor minimum dan skor maksimum. Perhitungan yang peneliti gunakan untuk menentukan kategori kelayakan setiap aspek antara lain: 1) menentukan skor maksimum, 2) menentukan skor minimum, 3) menentukan range, 4) menghitung interval yang dikehendaki, 5) menentukan lebar interval, dan 6) mengkonversikan dalam bentuk persentase [19]. Selanjutnya hasil perhitungan tersebut digolongkan ke dalam tabel kriteria kelayakan.

Data kelayakan oleh pengguna memakai perhitungan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media LKPD berbasis *android* [9]. Langkah-langkah perhitungan yang peneliti gunakan antara lain: 1) menentukan skor rata-rata per indikator, 2) mengkonversikan skor rata-rata pada rumus deskriptif persentase:

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

3) menentukan kategori kelayakan berdasarkan hasil perhitungan. Semakin besar skor yang

diperoleh maka semakin baik tingkat kelayakan media. Mengadaptasi tabel kriteria yang ada, peneliti menetapkan tabel kriteria kelayakan media yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor Kelayakan	Kategori Kelayakan
1.	<50%	Sangat Tidak Layak
2.	51 - 70%	Tidak Layak
3.	71 – 80%	Cukup Layak
4.	81 – 90%	Layak
5.	91 – 100%	Sangat Layak

Sumber: Sekiningsih (2016) [9]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas dua hasil uji kelayakan LKPD berbasis *android*, yaitu: hasil uji kelayakan oleh ahli dan pengguna. Hasil uji kelayakan oleh ahli dan pengguna berupa penilaian dilengkapi dengan kritik dan saran untuk perbaikan LKPD berbasis *android* hingga layak digunakan menurut ahli maupun pengguna.

Kelayakan LKPD Berbasis *Android* Menurut Ahli Materi

Hasil uji kelayakan oleh ahli materi tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan	Persentase Kelayakan
Kelayakan Isi	29,5	35	84%
Penyajian	24	25	96%
Tata Bahasa	4,5	5	90%
Kegrafikan	9	10	90%
Skor Rata-Rata			90%
Kategori Kelayakan			Layak

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Uji kelayakan LKPD berbasis *android* oleh ahli materi dilakukan dua validator. Berdasarkan Tabel 2, skor rata-rata setiap aspek memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak. Aspek kelayakan isi meliputi indikator: 1)

kesesuaian ringkasan materi dengan tujuan pembelajaran, 2) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD, 3) ketepatan penggunaan contoh kasus pada ringkasan materi, 4) kesesuaian ilustrasi dan gambar dengan ringkasan materi, 5) data dan fakta yang digunakan akurat, 6) ketepatan acuan yang digunakan dalam ringkasan materi, dan 7) kesesuaian latihan dengan kemampuan siswa diperoleh kategori sangat layak artinya penyusunan LKPD berbasis *android* selaras antara tujuan pembelajaran, KD, ringkasan materi, dan latihan sehingga LKPD berbasis *android* mempermudah siswa untuk memahami materi serta mencapai kompetensi yang ditetapkan [3].

Aspek penyajian meliputi indikator: 1) kejelasan deskripsi LKPD berbasis *android*, 2) kejelasan petunjuk penggunaan, 3) kejelasan daftar pustaka, 4) ringkasan materi disusun runtut berdasarkan tujuan pembelajaran, 5) ringkasan materi dibuat dengan padat diperoleh kategori sangat layak artinya LKPD berbasis *android* berisi prosedur berkenaan dengan penggunaan media dan kegiatan siswa sehingga dari segi penyajian mampu memotivasi siswa dan mempermudah siswa mempelajari LKPD berbasis *android* [3].

Aspek tata bahasa meliputi indikator bahasa yang digunakan lugas diperoleh kategori sangat layak yang artinya dari segi bahasa LKPD berbasis *android* mudah dimengerti dan dibaca oleh siswa [3]. Selanjutnya aspek kegrafikan meliputi keruntutan konsep dan tampilan ringkasan materi diperoleh kategori sangat layak artinya LKPD berbasis *android* menjabarkan ringkasan materi maupun latihan secara terstruktur sehingga siswa bisa mempelajarinya dari mudah ke susah [4], [11].

Menurut penilaian ahli materi menyatakan bahwa LKPD berbasis *android* menarik, bervariasi, materi yang dicantumkan cukup lengkap dan ringkas, serta penggunaan kalimat pada soal/ latihan mudah dimengerti. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi macam-macam bumbu dasar untuk masakan Indonesia dan turunannya serta membantu siswa untuk belajar mandiri melalui menu-menu yang ada di dalamnya [20]. Selain penilaian terhadap LKPD berbasis *android* terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan ahli materi yaitu: penyederhanaan indikator pencapaian kompetensi (IPK), penambahan referensi materi, dan penyesuaian jumlah latihan dengan jam pertemuan (JP).

Kelayakan LKPD Berbasis *Android* Menurut Ahli Media

Hasil uji kelayakan oleh ahli media tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

Aspek	Skor yang Diharapkan	Skor yang Diharapkan	Persentase Kelayakan
Kualitas Tampilan	21	25	84%
Interface	24,5	30	81,6%
Maintainable	4	5	90%
Compatibility	8	10	80%
Skor Rata-Rata			83,9%
Kategori Kelayakan			Layak

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Uji kelayakan LKPD berbasis *android* oleh ahli media dilakukan dua validator. Berdasarkan Tabel 3, skor rata-rata setiap aspek memperoleh persentase 83,9% dengan kategori layak. Aspek kualitas tampilan meliputi indikator: 1) ketepatan urutan penyusunan menu, 2) kemudahan penggunaan tombol menu dan navigasi, 3) kemudahan dalam mengakses bantuan/ petunjuk penggunaan, 4) kejelasan petunjuk LKPD berbasis *android*, dan 5) kejelasan judul LKPD berbasis *android* diperoleh kategori layak karena LKPD berbasis *android* mudah dioperasikan oleh siswa karena tersedia banyak *tools* bantuan [19].

Aspek *interface* meliputi indikator: 1) konsistensi penggunaan warna pada halaman latar, 2) kesesuaian penggunaan *background* dengan ringkasan materi, 3) ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf, 4) konsistensi penggunaan jenis dan ukuran huruf, 5) kesesuaian penggunaan ilustrasi/ gambar dengan ringkasan materi, dan 6) konsistensi tata letak tombol navigasi diperoleh kategori layak dikarenakan LKPD berbasis *android* disusun dengan memperhatikan keserasian dan konsistensi setiap komponen yang ada di dalamnya [19].

Aspek *maintainable* meliputi indikator kemudahan dalam pengunduhan diperoleh kategori layak yang karena siswa dengan mudah mengunduh dan menginstal aplikasi LKPD berbasis *android* di *smartphone* masing-masing. Sementara aspek *compatibility* meliputi indikator bahasa yang digunakan lugas dan bahasa yang digunakan komunikatif diperoleh kategori layak yang karena LKPD berbasis *android* interaktif

sehingga menimbulkan komunikasi dua arah antara siswa dan media [11].

Menurut ahli media yang memvalidasi menyatakan bahwa LKPD berbasis *android* mudah digunakan, petunjuk penggunaan yang diberikan jelas serta konsistensi penggunaan warna latar pada LKPD berbasis *android*. Hal ini memperlihatkan bahwa LKPD berbasis *android* dapat mendukung proses pembelajaran karena kemudahan dan keefektifannya [20]. Selain itu, pengembangan lembar kerja didesain *user friendly*, sehingga bisa digunakan dimana saja serta kapan saja dengan atau tanpa bimbingan dari guru karena adanya *tools* bantuan [20], [11].

Terdapat beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu: media LKPD berbasis *android* perlu dilengkapi oleh video, dubbing suara serta tampilan *cover* yang diperinkas. Proses selanjutnya dilakukan perbaikan pada media sesuai saran dan kritik yang diberikan oleh ahli. LKPD berbasis *android* yang sudah diperbaiki kemudian akan dinilai kembali kepada ahli media, jika telah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi, selanjutnya dilakukan uji kelayakan media oleh pengguna.

Kelayakan LKPD Berbasis *Android* Menurut Pengguna

Proses uji kelayakan media oleh siswa/ pengguna dilaksanakan secara *online* dengan tahapan: 1) membuat Whatsapp grup yang beranggotakan peneliti beserta siswa, 2) peneliti memperkenalkan diri secara singkat serta penelitian yang diangkat, 3) menjelaskan tahapan penilaian media kepada siswa, 4) mengirimkan petunjuk penggunaan untuk mempermudah siswa mempelajari LKPD berbasis *android*, 5) mengirimkan link LKPD berbasis *android* dan mempersilahkan siswa untuk mempelajari serta mengeksplor LKPD berbasis *android*, 6) siswa diminta menilai LKPD berbasis *android* melalui angket yang dikirim via google form, dan 7) setelah semua angket terkumpul, selanjutnya data akan dianalisis untuk mengetahui hasil uji kelayakan oleh pengguna. Hasil uji kelayakan media oleh pengguna tersaji di Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media oleh Pengguna

Aspek	Indikator	Persentase
Effectiveness	Video yang ditambahkan memperjelas materi	92%

Aspek	Indikator	Persentase
	Gambar mendukung dalam memahami materi	100%
	Meningkatkan motivasi siswa	100%
	Ringkasan materi mudah dipahami	98%
	Latihan menguji pemahaman siswa terhadap ringkasan materi	98%
	Penyajian ringkasan materi membantu menjawab soal	96%
	Proses pengunduhan mudah	90%
	LKPD berbasis <i>android</i> mudah digunakan	94%
Skor Rata-Rata		96%
Kategori Kelayakan		Sangat Layak
<i>Satisfaction</i>	Desain LKPD berbasis <i>android</i> menarik	98%
	Kejelasan petunjuk penggunaan	98%
	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan konsisten	98%
	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	100%
	Penggunaan kombinasi warna latar tepat dan konsisten	98%
Skor Rata-Rata		98,4%
Kategori Kelayakan		Sangat Layak

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Aspek *Effectiveness* diperlukan untuk mengukur keberhasilan serta efektivitas media

ketika digunakan. Terdapat delapan indikator yang memperoleh skor rata-rata 96% dengan kategori sangat layak. Aspek *satisfaction* diperlukan untuk mengukur kenyamanan dan kepuasan dalam menggunakan media LKPD berbasis *android*. Terdapat lima indikator yang memperoleh skor rata-rata 98,4% dengan kategori sangat layak.

Hal tersebut didukung oleh tanggapan siswa yang menyatakan media LKPD berbasis *android*: 1) mampu meningkatkan minat belajar, 2) didesain menarik dan mudah digunakan, dan 3) penyajian materi mudah dan membantu menjawab latihan. Selain itu, LKPD berbasis *android* membantu siswa untuk belajar mandiri dengan adanya menu aktivitas siswa dan petunjuk penggunaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media LKPD berbasis *android* sesuai pada fungsinya yakni sebagai panduan bagi siswa untuk melakukan tahapan kegiatan belajar sehingga siswa mampu belajar mandiri dengan atau tanpa guru [20], [3].

Hasil uji kelayakan media tidak hanya berupa penilaian namun terdapat kritik dan saran yang diberikan oleh pengguna, yaitu: proses pengunduhan tidak berjalan lancar pada semua merk *smartphone* dan proses pembukaan *hyperlink* video tidak berjalan lancar, sehingga media perlu diperbaiki untuk meningkatkan keefektifannya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat disimpulkan: 1) dilihat dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi LKPD berbasis *android* memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori layak, 2) dilihat dari hasil uji kelayakan oleh ahli media LKPD berbasis *android* memperoleh skor rata-rata skor 83,9% dengan kategori layak. Hal tersebut menunjukkan LKPD berbasis *android*, dan 3) hasil uji kelayakan oleh pengguna/ siswa memperoleh skor rata-rata 97,2% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *android* layak digunakan menurut ahli materi, ahli media, dan pengguna sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi macam-macam bumbu dasar dan turunannya.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu: 1) pemakaian LKPD berbasis *android* terbatas pada *smartphone* dengan sistem *android*, sehingga untuk

penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media yang bisa dioperasikan pada seluruh jenis *smartphone*, 2) LKPD berbasis *android* tidak dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis, sehingga guru harus mengoreksi jawaban siswa secara manual. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan LKPD berbasis *android* dengan sistem penilaian otomatis, sehingga siswa bisa melihat skor/ nilai yang mereka peroleh setelah mengerjakan latihan.

REFERENSI

- [1] Destiana, "Pengaruh Teknologi Informasi Berbasis *Android* (Smartphone) Dalam Pendidikan Industry 4.0," in *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*, 2019, vol. 2, no. pendidikan, hal. 999–1015.
- [2] F. Farizka, R. Yogica, dan S. Fuadiyah, "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Pembelajaran Sistem Gerak Manusia Kelas XI SMA," *Univ. Negeri Padang*, vol. 1, hal. 1058–1065, 2021.
- [3] S. M. F. Nadiroh, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI Perbankan Syariah Di SMK Negeri 1 Lamongan," *J. Pendidik. Akunt.*, vol. 6, no. 3, hal. 355–359, 2018.
- [4] D. R. Diani, N. Nurhayati, dan D. Suhendi, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi *Android*," *Basastra J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 7, no. 2, hal. 1–13, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.uns.ac.id/Basastra/article/view/37800>
- [5] N. M. R. dan S. R. Ali, "Practice of Fostering 4Cs Skills in Teaching and Learning," 2019.
- [6] dan R. Ariyessa Dinantia, Elva Yasmi Amran, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Hierarki Konsep Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan," 2017.
- [7] H. R. Umar dan S. Sulandjari, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning Pada Materi Bumbu Dasar dan Turunannya dalam Makanan Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Mojokerto," *e-journal Boga*, vol. 5, no. 1, hal. 175–181, 2016.
- [8] M. P. D. K. R. Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan"
- [9] T. Sekiningsih dan Marwanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Untuk Kompetensi Garnish Pada Boga Dasar Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 6 Yogyakarta," *J. Pendidik. Tek. Boga 2016 terarah*, hal. 52, 2016.
- [10] K. K. dan I. R. Indonesia, "Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat," 2017.
- [11] N. M. M. Moh. Jazuli, Lutfiana Fazat Aizah, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Android* Sebagai Media Interaktif," *J. Pendidik. IPA*, vol. 7, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563/1737>
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta, 2015.
- [13] S. Latifah, Y. Yuberti, dan V. Agestiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire," *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, vol. 11, no. 1, hal. 9–16, 2020, doi: 10.26877/jp2f.v11i1.3851.
- [14] J. Alfin, "Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar," 2014, hal. 190–205.
- [15] L. Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar," *J. An-Nisa J. Kaji. Peremp. Keislam.*, vol. 13, no. 1, hal. 116–152, 2020.
- [16] B. Suryani, "Pengembangan Media Berbasis *Android* Kompetensi Dasar Telur dan Hasil Olahannya Bagi Siswa SMK," *J. Tata Boga*, hal. 6, 2021.
- [17] N. wangge, yuliana sepe, sar'iyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Larning Berbasis *Android* Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar," *J. basicedu*, vol. 5, no. 6, hal. 6349_6356, 2021.
- [18] D. Structures, I. Preparation, dan T. Practice, "ISO / IEC 9126 in Software

- Engineering,” 2022
- [19] A. Fauzan, “Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan,” *Skripsi*, hal. 1–107, 2011.
- [20] I. Sukmawati dan K. G. Permadani, “Pengembangan LKPD Mobile Learning Berbasis *Android* Dengan PBL Untuk Meningkatkan Critical Thingking Materi Lingkungan,” *J. Pendidik. Biol.*, vol. 11, no. 2, hal. 77–82, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPB>