

PEMANFAATAN WIZER.ME UNTUK OPTIMALISASI E-LKPD PADA ELEMEN PENGELOLAAN ADMINISTRASI UMUM DI SMK NEGERI 25 JAKARTA

Dini Pitaloka¹⁾, Henry Eryanto²⁾, Christian Wiradendi Wolor³⁾

¹ Mahasiswi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta

^{2,3} Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta

dinipitaloka93@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to understand the process of creating E-LKPD media, measuring the feasibility and effectiveness of E-LKPD media. This research uses the type of Research & Development (R&D) and the model chosen is the ADDIE model. The data analysis technique used is expert validation sheets, response questionnaires, and test instruments. The data analysis techniques was conducted using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis techniques. The feasibility results from the material expert assessment are 91,18%, media expert assessment are 96,67%, and student responses are 91,11%. Resulting in an average score of 93% which included the "Very Feasible" category. The effectiveness of the E-LKPD ada determined form the pre-test and post test results during the implementation, showed an N-Gain of 0,752 or 75%, categorizing is as "Effective". As a result, the E-LKPD assisted by the Wizer.me website is said to be feasible and effective for the learning process.

Article History

Submitted: 1 Juli 2024

Accepted: 4 Juli 2024

Published: 11 Juli 2024

Key Words

E-LKPD, Wizer.me, General Administration Management

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembuatan media E-LKPD, mengukur kelayakan dan keefektifan media E-LKPD. Penelitian ini menggunakan jenis Research & Development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu lembar validasi ahli, angket respon, dan instrumen tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Hasil kelayakan dari penilaian ahli materi mendapatkan 91,18%, ahli media mendapatkan 96,67%, dan respon siswa 91,11% sehingga rata-rata dari penilaian ahli dan siswa sebesar 93% yang termasuk kategori "Sangat Layak". Keefektifan E-LKPD yang diperoleh dari hasil pengerjaan pre-test dan post-test selama pelaksanaan uji coba mendapatkan N-Gain sebesar 0,752 atau 75% dan termasuk kategori "Efektif". Maka, E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me dikatakan layak dan efektif untuk proses pembelajaran khususnya Elemen Pengelolaan Administrasi Umum.

Sejarah Artikel

Submitted: 1 Juli 2024

Accepted: 4 Juli 2024

Published: 11 Juli 2024

Kata Kunci

E-LKPD, Wizer.me, Elemen Pengelolaan Administrasi Umum

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan saat ini sedang dihadapkan oleh transformasi digital yang dipengaruhi oleh teknologi. Perkembangan teknologi yang kian hari semakin berkembang menyebabkan pembaharuan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan yang semula dilakukan dengan cara yang konvensional, saat ini sudah mulai beralih dengan cara mengaplikasikan perkembangan teknologi saat pembelajaran berlangsung. Transformasi digital ini juga mempengaruhi pola pikir guru sebagai pendidik. Andi Sadriani (2023) menyatakan bahwa agar siswa dapat terlibat dalam

kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan juga menyenangkan, maka guru dalam hal ini dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Terutama pada media pembelajaran yang berisi soal-soal evaluasi seperti Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). Fungsi penerapan LKPD yaitu sebagai sarana untuk memahami konsep materi dan memudahkan guru untuk melihat tingkat kemampuan siswa selama pembelajaran di kelas (Lestari & Muchlis, 2021). Sebelum teknologi berkembang pesat seperti saat ini, guru membuat LKPD masih secara manual dalam bentuk cetak dan lalu dibagikan kepada siswa. Hal tersebut dirasa belum cukup efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran (Lathifah et al., 2021).

Jika melihat pada realita keadaan di sekolah, rata-rata siswa terutama di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih senang jika metode pembelajaran di sampaikan dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan hasil penyebaran kuesioner kepada 30 siswa kelas XI jurusan MPLB di SMK Negeri 25 Jakarta. Masalah utama yang dirasakan siswa selama proses pembelajaran adalah siswa merasa bosan terhadap penggunaan media pembelajaran saat ini. Dengan begitu, siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Maka dari pada itu, guru sebagai pendidik harus selektif dalam menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran karena guru dapat membuat suasana kelas tetap menarik dan tidak membosankan dengan penggunaan media yang sesuai dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Solusi yang tepat dalam hal ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menjadi interaktif salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Peran teknologi disini adalah mengganti sistem pembuatan LKPD yang semula manual dan berbentuk cetak menjadi bentuk digital atau dapat disebut E-LKPD. Penggunaan E-LKPD diharapkan mampu memudahkan guru dalam membuat soal evaluasi yang nantinya dapat diakses oleh seluruh siswa secara *online* melalui handphone maupun laptop sehingga guru tidak perlu mengeluarkan biaya percetakan serta siswa mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Elemen Pengelolaan Administrasi Umum merupakan salah satu elemen yang dipelajari dalam lingkup Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Elemen ini berperan penting dalam penguasaan ilmu Jurusan Manajemen Perkantoran. Dengan mempelajari elemen Pengelolaan Administrasi Umum ini, siswa dapat memahami dasar-dasar administrasi yang terdapat dalam suatu instansi atau perusahaan (Rachmawati & Rosy, 2021). Oleh sebab itulah, E-LKPD memiliki potensi mejadi alternatif media untuk mengajarkan dasar-dasar administrasi kepada siswa. Melihat dari perkembangan teknologi saat ini, maka E-LKPD dapat didesain dengan bantuan website lainnya seperti Website Wizer.me. Website Wizer.me sendiri merupakan website yang dapat digunakan dalam pembuatan lembar kerja siswa (Kumalasari & Julianto, 2021). Website ini memudahkan guru untuk men-*design* tampilan LKPD agar menjadi lebih interaktif karena website ini menyediakan beberapa fitur seperti pengaturan tema, pilihan soal, pilihan background, dan penilaian otomatis.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif yaitu E-LKPD dengan bantuan website wizer.me. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui bagaimana proses dalam suatu pengembangan E-LKPD berbantuan website wizer.me. (2) Mengukur kelayakan E-LKPD berbantuan website wizer.me. (3) Mengukur keefektifan E-LKPD berbantuan website wizer.me.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Research & Development (R&D). Dalam proses pengembangan E-LKPD ini peneliti mengadaptasi model ADDIE yang selama proses pengembangannya melalui lima tahapan utama yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain Produk), *Development* (Pengembangan Produk), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 25 Jakarta dengan subjek uji coba penggunaan E-LKPD yaitu Siswa Fase F Jurusan MPLB. Uji coba dilaksanakan dengan dua tahapan yaitu uji coba terbatas kepada 11 siswa Fase F Jurusan MPLB 1 dan uji coba lapangan kepada 30 siswa Fase F Jurusan MPLB 2. Validator ahli dalam penelitian pengembangan ini yaitu Ahli Materi dan Ahli Media.

Penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket respon, dan instrumen tes untuk mengumpulkan data. Selain itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Lembar validasi dibagikan kepada validator untuk mengukur kelayakan E-LKPD berbantuan website wizer.me. Sementara untuk mengukur keefektifan penggunaan E-LKPD dilakukan dengan mengukur perbandingan (N-Gain) yang didapatkan dari hasil skor *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Media E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me

Tahapan pertama dalam pengembangan E-LKPD pada Elemen Pengelolaan Administrasi Umum adalah dengan mendata kebutuhan pembelajaran dari sudut pandang guru maupun siswa. Peneliti dalam hal ini mendapatkan bahwa guru saat ini rata-rata menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran. Disamping itu, peneliti menemukan bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Siswa juga menyebutkan bahwa mereka lebih senang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga mereka mengharapkan guru dapat memilih media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Tahapan kedua, peneliti mulai membuat desain media E-LKPD dan mengumpulkan elemen-elemen pendukung yang nantinya dimasukkan ke dalam E-LKPD. Setelah tahap desain selesai, dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Tahap pengembangan adalah tahapan inti dari proses pengembangan E-LKPD. Pada tahap ini, media E-LKPD dibuat dengan bantuan website wizer.me sebelum diimplementasikan kepada siswa sebagai pengguna dan komentator. Hasil komentar tersebut nantinya akan dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam menyempurnakan E-LKPD. Berikut tampilan E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me



Gambar 1. 1 Tampilan Media E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Analisis Kelayakan Media E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me

Uji Kelayakan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kelayakan dari aspek materi maupun media E-LKPD. Uji kelayakan didapatkan dari hasil pengisian Lembar Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media serta pengisian angket respon oleh siswa Fase F jurusan MPLB.

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor Persentase	Kategori
1	Penyajian Media	92%	Sangat Layak
2	Penyajian Latihan Soal	100%	Sangat Layak
3	Teknik Penyajian	94%	Sangat Layak
4	Kejelasan Instruksi	100%	Sangat Layak
5	Struktur Kebahasaan	75%	Layak
Rata-rata		91.18%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Sesuai tabel 1.1 diatas, hasil skor yang diperoleh dari Ahli Materi memperoleh persentase sejumlah 91,18% termasuk kategori "Sangat Layak". Sakinah (2023) menegaskan hasil tersebut bahwa minimal persentase skor yang diperoleh untuk mendapatkan kategori layak adalah sebesar 61%.

Tabel 1. 2 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor Persentase	Kategori
1	Tampilan Media	100%	Sangat Layak
2	Desain Cover	100%	Sangat Layak
3	Desain Isi	94%	Sangat Layak
4	Kemudahan Penggunaan	94%	Sangat Layak
Rata-rata		96.67%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Sesuai tabel 1.2 diatas, hasil skor yang diperoleh dari Ahli Media mendapatkan persentase sejumlah 96,67% dengan kategori "Sangat Layak". Rahmatullah (2020) menyebutkan jika media pembelajaran disebut layak berdasarkan hasil penilaian kelayakan media, konten, dan kelengkapan dari desain media pembelajaran tersebut.

Tabel 1. 3 Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Skor Persentase	Kategori
1	Penyampaian Materi dan Latihan Soal	92.77%	Sangat Layak
2	Tampilan Media	88.66%	Sangat Layak
3	Penggunaan Media	90.75%	Sangat Layak
4	Penggunaan Bahasa	92.87%	Sangat Layak
Rata-rata		91.11%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Sesuai tabel 1.3 diatas, hasil skor yang diperoleh dari respon siswa berdasarkan uji coba terbatas dan uji coba lapangan didapatkan persentase sejumlah 91,11% dengan kategori "Sangat Layak". Rahayu (2021) berpendapat dalam penelitiannya bahwa mengembangkan LKPD yang semula berbasis konvensional (cetak) menjadi berbasis digital adalah langkah membantu guru dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran siswa

Analisis Keefektifan Media E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me

Keefektifan E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me didapatkan dari hasil pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum uji coba E-LKPD sedangkan *Post-test* diberikan setelah atau selama uji coba berlangsung. Uji coba dilaksanakan pada dua tahap yaitu Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Lapangan.

Tabel 1. 4 Hasil Perbandingan (N-Gain) Pre-test dan Post-test

	Pre-test	Post-test	N-Gain	Persentase
Uji Coba Terbatas	61.82	88.91	0.739	74%
Uji Coba Lapangan	71.83	93.17	0.765	77%
Rata-rata	66.83	91.04	0.752	75%

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Sesuai tabel 1.4 diatas, hasil dari rata-rata nilai *pre-test* selama uji coba terbatas dan uji coba lapangan sebesar 66,83. Sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* selama uji coba terbatas dan uji coba lapangan sebesar 91,04. Dari kedua rata-rata tersebut didapatkan N-gain atau perbandingan hasil dari keduanya sebesar 0,752 dengan persentase sebesar 75% dan termasuk kategori “Efektif”. Rokhayani berpendapat (dalam Rahmatullah et al., 2020) bahwa faktor yang berdampak pada keberhasilan siswa adalah pemilihan media pembelajaran oleh guru.

Analisis Tanggapan Siswa Selama Penggunaan E-LKPD

Selama pelaksanaan uji coba, siswa juga diberikan angket respon yang harus diisi sesuai dengan tanggapan mereka terhadap penggunaan E-LKPD. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap penggunaan E-LKPD. Selain itu, tanggapan ini dijadikan sebagai tolak ukur apakah E-LKPD ini mewujudkan keinginan siswa atau masih perlu diperbaiki kembali. Selama pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba lapangan, peneliti mendapatkan tanggapan yang beragam dari para siswa yang menggunakan E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me ini. Hampir mayoritas siswa menyampaikan tanggapan yang positif dan sisanya memilih untuk tidak menyampaikan tanggapan apapun. Berikut tanggapan siswa terhadap penggunaan E-LKPD selama pelaksanaan implementasi.

Tabel 1. 5 Tanggapan Siswa Terkait Penggunaan E-LKPD

No	Tanggapan Siswa
1.	Siswa merasa terbantu dengan penggunaan E-LKPD ini untuk media pembelajaran di sekolah
2.	E-LKPD sangat mudah digunakan
3.	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena menggunakan E-LKPD
4.	Dengan E-LKPD, siswa dapat mengakses materi dimanapun
5.	E-LKPD memudahkan siswa dalam memahami materi dengan metode yang menarik
6.	Tampilan E-LKPD menarik sehingga tidak cepat merasa bosan
7.	Tugas-tugas yang diberikan dibuat bervariasi dan interaktif

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Berdasarkan tanggapan sesuai tabel 1.5 diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan dikembangkannya LKPD berbasis teknologi dalam hal ini menggunakan website wizer.me, membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Hal ini bisa dijadikan sebagai evaluasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Salsabila & Agustian (2021) berpendapat bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media berbantuan dalam membuat media pembelajaran agar siswa tetap semangat dan tertarik dengan materi yang akan disampaikan guru. Jika dikaitkan dengan analisis kebutuhan yang sebelumnya telah dilakukan peneliti, maka sesuai tanggapan siswa mereka telah mendapatkan solusi terhadap masalah dan kebutuhan mereka terkait media pembelajaran di kelas.

Website yang dapat digunakan dalam membuat E-LKPD yang interaktif yaitu Wizer.me (Kumalasari & Julianto, 2021). Dengan menggunakan Website Wizer.me guru dapat men-*design* tampilan LKPD agar menjadi lebih interaktif. Hal ini karena Website Wizer.me menyediakan beberapa fitur yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur tersebut seperti, pengaturan tema, pilihan soal, pilihan *background*, dan penilaian yang secara otomatis. E-LKPD dengan bantuan Website Wizer.me membuat siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berbeda. Namun, walaupun media E-LKPD sudah dirasa efektif guru dalam hal ini masih perlu menyempurnakan E-LKPD ini mungkin dari segi desain, tujuan pembelajaran, dan cara implementasi kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa di tengah perkembangan teknologi masih terdapat guru yang belum mampu menguasai pemanfaatan teknologi sebagai pendukung media pembelajaran. Website Wizer.me menjadi opsi media yang dapat guru gunakan, baik yang sudah menguasai teknologi ataupun belum cukup menguasai teknologi. Hal ini didasari oleh penggunaannya yang mudah dan output yang dihasilkan juga sesuai dengan keperluan pembelajaran. Hasil pengujian keefektifan mendapatkan persentase sebesar 75% yang menandakan bahwa terjadi peningkatan terhadap pemahaman siswa sebelum menggunakan E-LKPD dengan sesudah menggunakan E-LKPD. Indriani (2022) mengatakan jika jumlah siswa yang lulus dalam uji coba lapangan lebih banyak dibanding uji coba terbatas, maka dinyatakan efektif. Selain itu, siswa merasa bahwa dengan E-LKPD materi dapat dengan mudah dibaca dimanapun serta mereka mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Ketut Sri Puji Wahyuni (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran harus didesain secara menarik agar siswa merasa tertarik untuk menggunakannya. Hal ini dikarenakan media yang digunakan berbasis teknologi yang mana hal tersebut berguna untuk bekal mereka di masa depan terlebih elemen pengelolaan administrasi umum merupakan salah satu elemen yang penting khususnya dalam mempelajari tentang dasar-dasar ilmu administrasi seperti surat-menyurat, mengatur rapat, notulensi, dan lain sebagainya.

REFERENSI

- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Indriani, S., Nuryadi, Marhaeni, N. H., & Kurniati, R. (2022). Efektivitas Penggunaan E-LKPD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3959–3966.
- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476

- Kumalasari, O. D., & Julianto. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(07), 2827–2837. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41382>
- Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 25–30. <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.995>
- Lestari, D. D., & Muchlis, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Berorientasi Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.30987>
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rahayu, S., Ladamay, I., Kumala, F. N., Susanti, R. H., & Ulfatin, N. (2021). LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6110–6119. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1791> ISSN
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Sakinah, Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Development of Contextual-Based E-LKPD to Improve the Ability to Understand Fraction Concepts. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 71–82.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>