

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

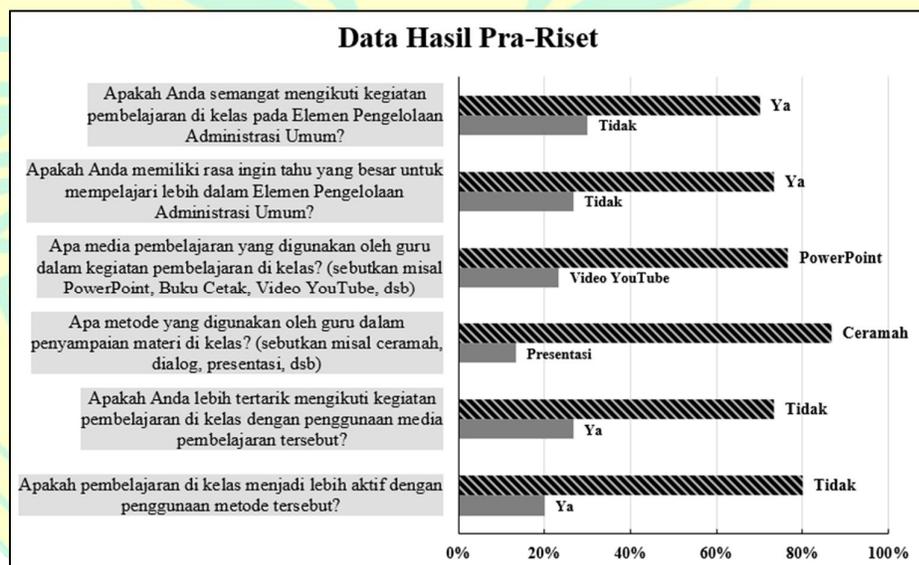
Dunia Pendidikan saat ini sedang dihadapkan oleh transformasi digital yang dipengaruhi oleh teknologi. Perkembangan teknologi yang kian hari semakin berkembang menyebabkan pembaharuan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan yang semula dilakukan dengan cara yang konvensional, saat ini sudah mulai beralih dengan cara mengaplikasikan perkembangan teknologi saat pembelajaran berlangsung. Teknologi yang diterapkan pada saat Pandemi Covid-19 seperti penggunaan Google Drive, Google Form, Classroom, Canva, dan media lainnya mulai menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan. Transformasi digital ini juga mempengaruhi pola pikir guru sebagai pendidik. Guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran di kelas agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan aktif, interaktif, dan menarik bagi siswa (Andi Sadriani et al., 2023). Penggunaan bahan ajar yang interaktif serta memanfaatkan teknologi bukan sekadar membantu guru dalam pemberian materi ajar kepada siswa namun juga membuat siswa menjadi lebih tertarik pada apa yang akan guru sampaikan sehingga kegiatan di kelas menjadi hidup dan menyenangkan (Nurfadhillah et al., 2021).

Guru biasanya menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint, Peta Konsep, Buku Ajar, Modul, dan juga Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD). Dari beberapa media tersebut, terdapat media yang bisa guru kembangkan untuk membuat kegiatan di kelas menjadi lebih interaktif yaitu LKPD. Secara umum, LKPD berisi ringkasan materi dan soal-soal atau tugas berupa evaluasi atau pekerjaan rumah yang harus siswa kerjakan. Fungsi penerapan LKPD untuk siswa yaitu sebagai sarana dalam menangkap konteks pembelajaran dan mempermudah guru dalam melihat keaktifan siswa 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). Disamping itu, penggunaan LKPD yang masih berbentuk cetak menimbulkan berbagai masalah terutama dalam segi biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk mencetak seluruh lembar LKPD tidaklah sedikit karena guru pastinya mencetak untuk kelas-kelas yang diajarnya sedangkan kenyataannya satu guru bukan hanya memegang satu kelas saja tetapi beberapa kelas. 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.

SMK Negeri 25 Jakarta adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berlokasi di Jakarta Selatan tepatnya di wilayah Pasar Minggu. SMK Negeri

25 Jakarta untuk tahun ajaran 2023/2024 menggunakan dua kurikulum dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka untuk Fase E dan Fase F serta menggunakan Kurikulum 2013 untuk kelas XII. Berdasarkan pengamatan peneliti di SMK Negeri 25 Jakarta masih terdapat beberapa guru yang belum terampil dan belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas. Salah satu contohnya pada Elemen Pengelolaan Administrasi Umum Fase F Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa PowerPoint atau video YouTube dan untuk cara penyampaian dilakukan dengan metode ceramah.

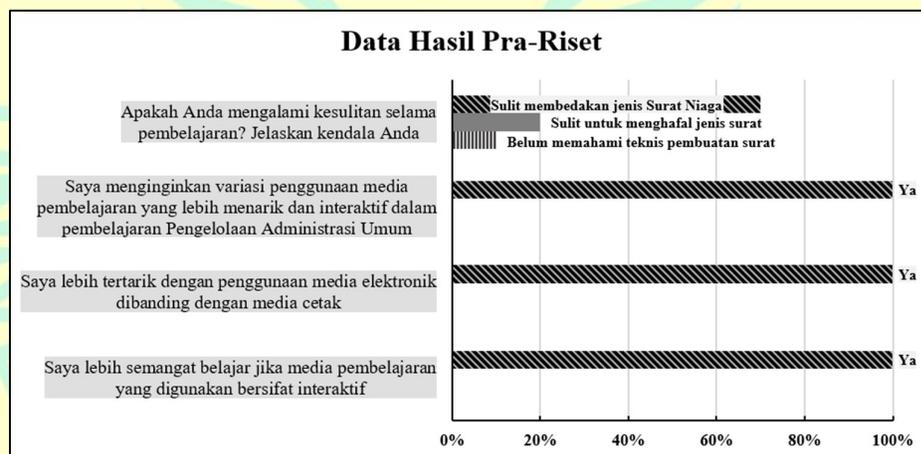


Gambar 1.1 Data Hasil Pra-Riset Aspek Media Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Dari hasil pra-riset dengan bantuan beberapa siswa fase F jurusan MPLB SMK Negeri 25 Jakarta, peneliti mendapatkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dan tidak maksimal selama pembelajaran. Kondisi ini

dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan guru selama pembelajaran. Sebagai pendidik guru dituntut untuk dapat membuat suasana pembelajaran berjalan dengan menarik agar siswa dapat memahami penjelasan guru dan tidak cepat merasa bosan (Wulandari et al., 2023). Guru juga harus memahami bahwa sangat penting memperhatikan media pembelajaran yang digunakan karena jika pembelajaran tanpa media maka akan terkesan monoton dan tidak efektif. Maka dari pada itu, guru sebagai pendidik harus selektif dalam menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran mudah dicapai.



Gambar 1.2 Data Hasil Pra-Riset Aspek Peserta Didik

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Selain itu, peneliti juga mendapatkan bahwa siswa menginginkan variasi penggunaan media pembelajaran. Siswa cenderung tertarik dengan penggunaan media elektronik dibanding media cetak. Hal ini dapat dilihat pada karakteristik siswa yang kerap memainkan *handphone* dibanding membaca buku saat waktu luang. Kondisi tersebut bisa menjadi bahan

evaluasi bagi guru dalam hal memilih media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar siswa tetap semangat dan tertarik dengan topik pembahasan yang guru sampaikan (Salsabila & Agustian, 2021).

Dalam hal ini, inovasi diperlukan guna menunjang kegiatan belajar. Inovasi yang tepat untuk masalah tersebut yaitu pengembangan E-LKPD Interaktif dengan memanfaatkan media-media teknologi salah satunya yaitu 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.

Penelitian ini memanfaatkan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode dengan lima tahapan ini peneliti pilih dikarenakan penyusunan produk dapat dilakukan secara terstruktur dan berprogres. Hal ini dilihat dari evaluasi serta revisi yang dilakukan di setiap tahapan sehingga produk yang nantinya dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan valid.

Pengembangan media pembelajaran berbasis LKPD pernah diteliti oleh penelitian lainnya seperti pengembangan LKPD yang dilakukan oleh Rahmawati & Wulandari (2020) berbasis *Scientific Approach*/pembelajaran langsung pada mata pelajaran Administrasi Umum. Dari pengembangan tersebut, diperoleh persentase akhir yaitu 92,7% dan dapat digolongkan

sebagai sangat baik. Pada penelitian tersebut, mempunyai kesamaan dengan penelitian ini terletak pada mata pelajaran Administrasi Umum. Namun terdapat pula perbedaannya yaitu jika penelitian sebelumnya menghasilkan Buku Ajar Terpadu Mata Pelajaran Administrasi Umum sedangkan peneliti ingin mengembangkan melalui website Wizer.me dan nantinya akan menghasilkan E-LKPD Interaktif yang dapat di akses secara *online*.

Selain itu, pengembangan juga dilakukan oleh Vonna (2022) yang memanfaatkan website Liveworksheet dalam pembuatan E-LKPD. Dari pengembangan tersebut, didapatkan hasil bahwa E-LKPD yang dibuat dinyatakan layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dengan rata-rata nilai kevalidan 3,8625; kepraktisan 3,476; dan N-Gain 0,5. Hal yang membedakan pengembangan tersebut yaitu media perbantuan yang digunakan. Penelitian Vonna memanfaatkan website Liveworksheet sebagai media pengembangan E-LKPD sedangkan pengembangan yang akan dilaksanakan memanfaatkan website Wizer.me.

Pengembangan juga dilakukan oleh Safitri & Mulyani (2022) yang mengembangkan E-LKPD pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan menggunakan website Wizer.me. Hasil dari pengembangan tersebut didapatkan bahwa pengembangan E-LKPD yang dilakukan dikatakan layak digunakan dengan persentase keefektifan sebesar 97%; Validasi media sebesar 91%; dan Kepraktisan sebesar 92%. Persamaan yang terdapat dari penelitian ini yaitu memanfaatkan website wizer.me sebagai media

berbantuan pengembangan E-LKPD. Namun terdapat pula perbedaannya yaitu mata pelajaran sebagai topik E-LKPD.

Sehubungan dengan penelitian yang telah diteliti sebelumnya oleh Rahmawati & Wulandari (2020); Vonna (2022); dan Safitri & Mulyani (2022), maka peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD Interaktif dengan berbantuan website Wizer.me. Alasan peneliti ingin mengembangkan E-LKPD Interaktif karena peneliti ingin memberikan inovasi bagi guru dengan menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan. Ridwan (2020) menyebutkan jika keberadaan media pembelajaran penting karena memudahkan guru dalam proses penyampaian materi ajar. Selain itu, peneliti memilih website Wizer.me karena peneliti melihat bahwa website Wizer.me memiliki fitur-fitur yang menarik seperti, pilihan soal yang beragam, tampilan yang menarik, dan penilaian otomatis, serta dapat digunakan dalam mengasah kemampuan berpikir siswa. Website ini juga mudah untuk di akses di semua platform seperti Android, iPhone, Laptop, atau pun Tablet. Oleh sebab itulah peneliti menuliskan judul penelitian yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-LKPD Berbantuan Website Wizer.me Pada SMK Negeri 25 Jakarta”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini dapat diidentifikasi permasalahan yang menjadi landasan penelitian pengembangan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan:

1. Masih kurangnya pemanfaatan teknologi pada guru di SMK Negeri 25 Jakarta sehingga pembelajaran di kelas kurang interaktif.
2. Siswa yang menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan dengan media yang guru gunakan saat ini.
3. Sarana Prasarana berupa teknologi di sekolah yang kurang mendukung sehingga menyulitkan siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka dalam bentuk praktik.

1.3 Pembatasan Masalah

Terdapat pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini agar fokus penelitian tidak terlalu luas, diantaranya:

1. Mata Pelajaran (Elemen) yang dikembangkan dalam website hanya pada Elemen Pengelolaan Administrasi Umum.
2. Pengembangan E-LKPD berbantuan website Wizer.me hanya untuk Fase F dan berpusat pada SMK Negeri 25 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian yang didapatkan dari latar belakang penelitian antara lain:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis E-LKPD berbantuan Website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis E-LKPD berbantuan website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis E-LKPD berbantuan website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berikut tujuan penelitian yang akan dilakukan di SMK Negeri 25 Jakarta, diantaranya:

1. Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis E-LKPD berbantuan website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta.
2. Mengukur kelayakan E-LKPD berbantuan website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta.
3. Mengukur keefektifan terhadap E-LKPD berbantuan website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta.

1.6 Kegunaan Hasil Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini memiliki beberapa manfaat yang dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk memperkuat wawasan tentang pemanfaatan teknologi serta pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis E-LKPD berbantuan website Wizer.me di SMK Negeri 25 Jakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini berguna sebagai inovasi media pembelajaran agar semangat mengerjakan tugas pada diri siswa meningkat dan juga berguna untuk mengasah kemampuan praktik surat-menyurat pada Elemen Pengelolaan Administrasi Umum.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat berguna sebagai pilihan media pemberian tugas atau soal evaluasi yang interaktif dan disenangi oleh siswa. Dengan begitu pembelajaran akan berlangsung dengan aktif dan menarik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat berguna sebagai bekal keterampilan peneliti serta memperkuat wawasan peneliti tentang tahapan pengembangan media pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan memanfaatkan website Wizer.me sebagai media utama pengembangan E-LKPD.

d. Bagi SMK Negeri 25 Jakarta

Penelitian pengembangan ini sebagai bentuk kontribusi media yang dapat guru-guru di SMK Negeri 25 gunakan pada saat KBM agar situasi kelas lebih interaktif dan selaras dengan penerapan Kurikulum yang diampu yaitu Kurikulum Merdeka.