

Pemanfaatan LKS Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar KKPI di SMK Negeri 1 Gesi Kabupaten Sragen

Taufiqurrohman¹, Nunuk Suryani², Suharno³

¹Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret (umriyaku@yahoo.co.id)

² Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
(nunuk_suryani_uns@yahoo.com)

³ Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Lembar Kerja Siswa (LKS) digital adalah salah satu jenis bahan ajar berbasis aplikasi komputer yang dapat diakses siswa secara *offline* menggunakan komputer dan *handphone* dengan tampilan yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) hasil belajar siswa pada Mata pelajaran KKPI menggunakan LKS konvensional dan (2) langkah-langkah menyusun LKS digital. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subyek penelitian ini adalah kelas XI SMKN 1 Gesi Kabupaten Sragen. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan LKS konvensional sebesar 49% tuntas dan 51% tidak tuntas (2) mendeskripsikan langkah-langkah menyusun LKS digital.

Kata kunci: LKS; digital; hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada semua siswa di Sekolah Menengah Kejuruan jenjang 3 tahun sesuai dengan struktur kurikulum KTSP spektrum 2006. Pelajaran ini mengajarkan kepada semua siswa tentang pengetahuan mendasar tentang komputer dan pengelolaan informasi yang bersumber dari internet. Keberadaannya sangat membantu para siswa SMK, disamping karena memberikan pengetahuan secara teori dan praktik tentang dunia komputer dan aplikasi praktis yang sangat dibutuhkan sehari-hari, mata pelajaran ini juga akan sangat membantu mereka ketika memasuki dunia kerja, apalagi jika mereka mengikuti uji kompetensi yang dilakukan oleh Tempat Uji Kompetensi (TUK) bekerja sama dengan Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP).

Tujuan dari pelajaran KKPI siswa akan mampu menyelesaikan banyak pekerjaan administrasi seperti surat menyurat, perhitungan gaji, nilai, olah data base, presentasi sampai kepada pengolahan informasi dari internet sehingga menjadi data yang siap digunakan. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sekolah menghajikan laboratorium komputer yang terhubung internet. Dengan laboratorium tersebut para siswa akan mampu melakukan praktik dan mengembangkan ketrampilan komputernya.

Selain laboratorium komputer, pembelajaran KKPI di SMK pada umumnya juga menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS ini kebanyakan tidak disusun oleh guru sendiri, namun dibeli di toko buku yang ada. Walaupun juga ada guru kreatif yang menyusun LKS baik secara pribadi maupun kolektif seperti mereka yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau forum lain.

Pembelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Gesi Kabupaten Sragen masih menggunakan LKS konvensional. LKS didapatkan dari agen penyalur buku sebagai kepanjangan tangan dari penerbit. Sehingga guru hanya menggunakan LKS tersebut untuk melaksanakan tugas mengajar. Dipilihnya LKS ini karena beberapa pertimbangan seperti (1) LKS mudah didapatkan, karena banyaknya penyalur yang menawarkan ke sekolah, kemudian (2) LKS dipilih karena harga yang relative terjangkau jika dibanding dengan buku pegangan, selain itu (3) dalam LKS banyak latihan soal bisa digunakan untuk mengukur keterserapan materi yang disampaikan oleh guru.

KKPI masuk dalam kelompok mata pelajaran normatif yang diberikan ke semua program keahlian dan semua tingkat. Berdasarkan nilai yang didapatkan dari guru KKPI pada tahun pelajaran 2015/2016, banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran KKPI dengan KKM 7.50. Data tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Pencapaian KKM Kelas XI Mata Pelajaran KKPI UAS Tahun Pelajaran 2015/2016

Jumlah Siswa	Rentang Nilai			
	0-74	75-85	86-95	96-100
247	125	57	40	25
Persentase	51%	23%	16%	10%

Sumber: Guru KKPI SMK N 1 Gesi

Rendahnya hasil belajar tersebut tentunya dipengaruhi banyak faktor. Hal tersebut dapat dilihat diantaranya adalah karena (1) kurangnya sarana dan pra sarana berupa laboratorium komputer (2) tidak berimbang antara jumlah siswa dengan jumlah komputer yang tersedia, sehingga menjadikan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (3) bahan ajar yang kurang menarik (4) proses pembelajaran yang kurang berkualitas.

Dengan melihat dari beberapa hal tersebut, maka perlu mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Diantara solusi yang bisa ditempuh adalah (1) mengadakan laboratorium komputer tambahan, sehingga semua siswa bisa melakukan praktik komputer di laboratorium (2) memenuhi kebutuhan perangkat komputer sehingga terwujud *one student one machine*, satu siswa satu komputer, (3) melakukan perubahan dan pengembangan terhadap bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari berbagai solusi yang dipaparkan di atas, bahan ajar adalah solusi yang paling tepat karena bahan ajar yang digunakan saat ini masih perlu dikembangkan dari bahan ajar cetak menjadi bahan ajar elektronik, dari bahan ajar yang hanya berisi teks ke bahan ajar yang di muat video, dari bahan ajar konvensional ke bahan ajar digital. Bahan ajar digital yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran KKPI adalah bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik atau sering juga dikenal dengan buku digital (*e book*) adalah bentuk digital dari bahan ajar cetak. Ia berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, *handphone*, *smartphone* ataupun alat komunikasi elektronik lainnya. Bahan ajar LKS digital selain memiliki tampilan menarik yang memuat teks, audio, video, dan animasi lainnya, bahan ajar digital memiliki kelebihan lain dimana bahan ajar LKS digital dapat di desain semenarik mungkin dengan warna yang bervariasi tanpa memperhatikan biaya cetak

melainkan menggunakan perangkat komputer atau perangkat lain yang dapat membaca program *adobe reader* (PDF). Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pemanfaatan LKS digital untuk meningkatkan hasil belajar KKPI di SMK Negeri 1 Gesi Kabupaten Sragen”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Lestari, 2013:1). Sementara itu menurut *National Center for Vocational Education Research* bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (*National Center for Vocational Education Research*, 1998).

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian, kualitas pembelajaran juga akan menjadi lebih baik, yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Januszewski & Molenda (2008:213) mendefinisikan sumber belajar “*the term resources is understood to include the tools, materials, devices, setting and people that learners interact with facilitate learning and improve performance*”. Menurut pendapat ini sumber belajar dapat diartikan segala bentuk yang berupa alat, bahan, latar, dan orang yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Senada dengan Januszewski & Molenda Andi Prastowo (2015:17) menyatakan bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang tersusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan, bahan ajar adalah segala bahan baik bahan tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dan siap disajikan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran

2.2 LKS Digital

LKS digital adalah bahan ajar elektronik yang penggunaannya membutuhkan perangkat seperti komputer, *hanphone*, laptop, dan perangkat lain yang dapat membaca program *adobe reader* (PDF). Dhari dan Haryono (1988) yang dimaksud dengan lembar kerja siswa adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Setiap LKS berisikan antara lain: uraian singkat materi, tujuan kegiatan, alat/ bahan yang diperlukan dalam kegiatan, langkah kerja pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan, kesimpulan hasil diskusi, dan latihan ulangan. Jadi, Lembar Kerja Siswa (LKS) bisa diartikan lembaran-lembaran yang digunakan siswa sebagai pedoman dalam

proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh siswa baik berupa soal maupun kegiatan yang akan dilakukan siswa.

Pada prinsipnya Lembar Kerja Siswa (LKS) tidak dinilai sebagai dasar perhitungan rapor, tetapi hanya diberi penguat bagi yang berhasil menyelesaikan tugasnya serta diberi bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan.

2.3 Langkah-langkah Menyusun LKS Digital

LKS digital yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran KKPI adalah LKS digital yang di desain menggunakan *program corel draw*, *program microsoft power point*, dan *adobe reader*. Program *corel draw* digunakan untuk mendesain sampul LKS dan layout LKS. *Program microsoft power point* digunakan untuk mengupload video pembelajaran, dan program *adobe reader* digunakan untuk membuka dan menggunakan LKS digital yang sudah di desain.

Langkah-langkah menyusun LKS digital adalah (1) desain cover dan isi, (2) siapkan video dan audio pembelajaran, (3) upload desain cover, isi, dan video audio ke power point, (3) kemudian naskah yang sudah dilayout dan video audio yang sudah di upload ke power pont selanjutnya disimpan dalam bentuk PDF. Berikut ilustrasi singkat cara membuat LKS



Gambar 1. Contoh sampul yang sudah di desain dengan *corel draw*

Setelah mendesain sampul selanjutnya disusun standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, menyiapkan video dan audio, dan tes. Berikut adalah contoh isi dari LKS digital

01
ENTRY DATA APLIKASI
DENGAN KEYBOARD

STANDART KOMPETENSI
MENGOLAH DATA APLIKASI

KOMPETENSI DASAR
MELAKUKAN ENTRY DATA APLIKASI MENGGUNAKAN KEYBOARD

NILAI KARAKTER

- Rasa ingin tahu
- Bersahabat/komunikatif
- Kerja keras
- Bertanggung jawab
- Mandiri

PENJAGAAN

Jawablah pertanyaan dibawah ini untuk mengukur pemahaman awal anda mengenai materi dalam modul ini!

- Sebutkan macam-macam tombol pada keyboard!
- Pernahkah anda menggunakan keyboard untuk entry data pada aplikasi basis data?
- Apakah yang dimaksud record itu?

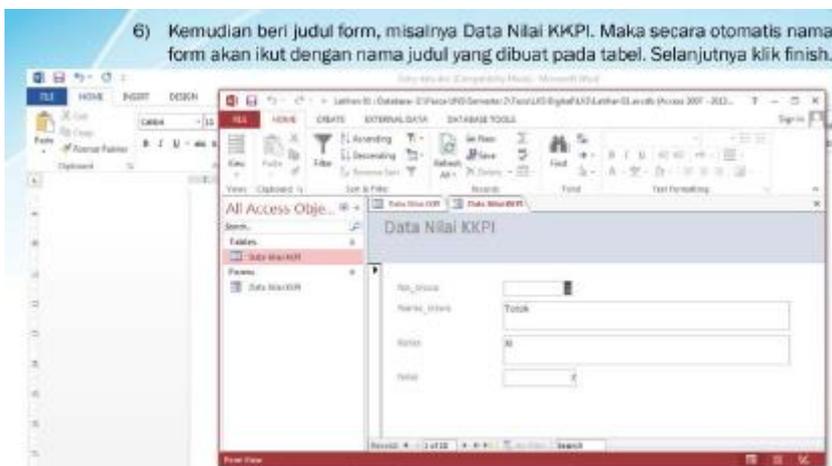
Setelah menjawab pertanyaan di atas, cobalah anda bandingkan dengan informasi dari berbagai sumber referensi pendukung yang lain!

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu mengenal alat input data keyboard.
- Peserta didik mampu membuat basis data.

Gambar 2. Contoh Desain Isi

Kemudian siapkan video dan audio yang ingin di upload, video dan audio yang sudah siap selanjutnya diupload melalui program power point. Berikut tampilan contoh video yang sudah diupload dalam bentuk PDF



Gambar 3. Tampilan video yang sudah diupload dalam bentuk PDF

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi bahan ajar yang digunakan di sekolah saat ini dan mendeskripsikan langkah-langkah menyusun bahan ajar digital. Subyek penelitian ini adalah kelas IX SMKN 1 Gesi yang terdiri dari tiga kelas dan masing-masing kelas terdiri dari 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah obsevasi, wawancara,

dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif presentase.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, bahan ajar akan membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan bahan ajar dimulai dari (1) menganalisis karakteristik peserta didik yang meliputi gaya belajar, kemampuan awal, kehidupan sosial ekonomi dan budaya, (2) menganalisis kurikulum mulai dari menentukan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan menentukan tujuan pembelajaran.

Bahan ajar yang digunakan dilapangan umumnya menggunakan bahan ajar cetak yang dibeli dari penerbit yang datang ke sekolah-sekolah. Bahan ajar yang digunakan di sekolah saat ini kurang efektif karena presentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih rendah. Hasil Ujian Semester (UAS) mata pelajaran KKPI di SMKN 1 Gesi tahun ajaran 2015/2016 diperoleh 51% siswa yang tuntas sedangkan 49% siswa tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan karena bahan ajar yang digunakan kurang menarik dan tidak bervariasi mulai dari warna, gambar, dan teks. Hal ini terjadi karena siswa di SMKN 1 Gesi tidak mampu membeli bahan ajar yang berkualitas. Untuk itu, guru yang harus menyusun bahan ajar secara mandiri agar kualitas pembelajaran dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Lembar Kerja Siswa (LKS) digital merupakan bahan ajar elektronik yang memungkinkan guru dapat mendesain bahan ajar dengan sangat menarik tanpa memperhatikan biaya karena bahan ajar tersebut dapat dinikmati melalui perangkat komputer, *hand phone*, laptop, dan perangkat lainnya yang dapat mengakses program PDF. Penyusunan LKS digital banyak sekali macamnya serta cara pembuatannya berbeda-beda. Pemanfaatan LKS digital di SMKN 1 Gesi ini disusun dengan menggunakan *corel draw* dan *power point* yang disimpan dalam bentuk PDF. LKS digital tentu lebih menarik dibanding LKS konvensional karena di dalamnya memuat teks, gambar, dan warna yang menarik serta didukung audio dan video pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran KKPI.

5. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditarik disimpulkan sebagai berikut

- 5.1 Hasil belajar dengan LKS konvensional menyebabkan rendahnya hasil belajar mata pelajaran KKPI di SMKN 1 Gesi Sragen. Hasil Ujian Semester (UAS) tahun ajaran 2015/2016 diperoleh presentase ketuntasan hasil belajar mencapai 51%, sedangkan 41% siswa belum mencapai ketuntasan hasil belajar.
- 5.2 Langkah-langkah menyusun LKS digital adalah (1) desain cover dan isi, (2) siapkan video dan audio pembelajaran, (3) upload desain cover, isi, dan video-audio ke power point, (3) kemudian naskah yang sudah dilayout dan video audio yang sudah di upload ke *power point* selanjutnya disimpan dalam bentuk PDF.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Dhari H.M & Haryono (1998). *AP Metodologi Pembelajaran*. Malang: Depdikbud.
- Molenda, Michael & Januszewski, Alan. (2008). *Educational Technology a Definition with Commentary*. New York: Taylor & Francis Group, LLC.

Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata