

PENGEMBANGAN *JOB SHEET* MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIK SISWA KELAS X DKV DI SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

JOB SHEET DEVELOPMENT AS SUBJECT SIMULATION OF DIGITAL MEDIA PRACTICE LEARNING IN CLASS X DKV AT SMK NEGERI 5 YOGYAKARTA

Oleh : Nabila Sella Agusta
Universitas Negeri Yogyakarta
Nabila.sella18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk: (1) mengembangkan *job sheet* praktik mata pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X DKV SMK Negeri 5 Yogyakarta; (2) mengetahui kelayakan *job sheet* praktik mata pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X DKV SMK Negeri 5 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan *4-D models* dengan empat tahapan pokok yaitu, (1) pendefinisian (*Define*); (2) perancangan (*Design*); (3) pengembangan (*Develop*); (4) penyebaran (*Disseminate*). Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan kuisioner atau angket yang diberikan kepada 57 siswa sebagai responden untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) pengembangan *job sheet* sesuai dengan model pengembangan *4-D Models*; (2) berdasarkan hasil penelitian ahli media yang meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, konsistensi, format, dan kegrafikan mencapai nilai rata-rata 137 dengan persentase 85,63% (sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan sajian mencapai nilai rata-rata 92 dengan persentase 76,67% (sangat layak). Berdasarkan respon siswa meliputi aspek kemudahan dimengerti dan kemudahan pemakaian memperoleh nilai rata-rata 78,43 dengan persentase 78,44% (layak).

Kata kunci : Pengembangan, *Job Sheet*, Simulasi Digital

Abstract

This research aims to : (1) develop job sheet Digital Simulation practice subjects for class X DKV SMK Negeri 5 Yogyakarta; (2) determine the feasibility of job sheet Digital Simulation practice subjects for class X DKV SMK Negeri 5 Yogyakarta.

This research is a development (Research and Development). The study design used is based upon the development model of the 4-D models with four main stages, namely, (1) Define; (2) Design; (3) development; (4) Disseminate. The type of data that is quantitative and qualitative. Data was collected by questionnaire and the questionnaire given to 57 students as respondents to obtain the required data. Data analysis techniques in this research is quantitative descriptive.

The survey results that: (1) development of job sheet in accordance with the model of development of the 4-D Models; (2) based on the results of expert research of media covering the aspects of appearance, ease of use, consistency, format, and graphic reached an average value 137 with a percentage of 85.63% (very decent). Based on the results of expert research material that cover all aspects of the feasibility of the content, language, and the grain reaches an average value of 92 with a percentage of 76.67% (very decent). Based on students' responses understandably include aspects of ease of use and ease of obtaining the average value of 78.43 with a percentage of 78.44% (feasible).

Keywords: Development, Job Sheet, Digital Simulation

Pendahuluan

SMK Negeri 5 Yogyakarta merupakan salah satu SMK yang terletak di Jalan Kenari, Umbulharjo, Yogyakarta. SMK Negeri 5 Yogyakarta telah menggunakan standar mutu manajemen ISO 9001 : 2000. Hal ini memberikan gambaran bahwa SMK Negeri 5 Yogyakarta merupakan sekolah SMK dengan penerapan manajemen mutu yang berkualitas.

SMK di dalam UU No.20 tahun 2003 masuk dalam kategori pendidikan kejuruan, “pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Bentuk satuan pendidikannya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK)”.

Menurut hasil observasi selama mengikuti kegiatan Praktik

Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015 di SMK Negeri 5 Yogyakarta, diketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum 2013 pada jenjang kelas X dan kelas XI. Perubahan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke Kurikulum 2013 tersebut tentunya mempengaruhi berbagai aspek. Salah satu dampak yang timbul dengan adanya Kurikulum 2013 di SMK adalah perubahan salah satu mata pelajaran di SMK yaitu Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang berubah menjadi Simulasi Digital (Simdig). Tidak hanya adanya perubahan mata pelajaran namun peran guru TIK tidak lagi sebagai pengajar, namun berubah menjadi Guru Bimbingan

Konseling Teknologi Informasi (BKTI), dimana guru BKTI hanya bertugas sebagai pendamping dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan yang mengajar di kelas adalah Guru Jurusan yang mampu mengajar pelajaran Simulasi Digital. Dengan adanya pergantian kebijakan tersebut, pendidik diharuskan menguasai materi Simulasi Digital dalam waktu singkat. Dampak lain dari perubahan ini yaitu adanya kendala bagi guru-guru jurusan yang tiba-tiba mendapatkan mandat untuk mengajar mata pelajaran Simulasi Digital, seperti yang diungkapkan oleh salah satu guru Simulasi Digital dari Jurusan Tekstil yaitu ibu Ngatinah S.Pd, “Sulit mengajar Simdig, karena kita dari awal belum mendapatkan pelatihan dan bekal yang cukup untuk mengajar simdig, saya dan rekan-rekan yang lain harus belajar mandiri dibantu bapak ibu guru BKTI yang membimbing, sementara kami dalam mengajar menggunakan modul dari pemerintah dan mencari bahan sendiri di internet” (Sabtu, 15/8/2015)

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 5 Yogyakarta, dan

wawancara dengan Guru pendamping pelajaran Simulasi Digital kelas X Ibu Desi Wulandari, S.T pada tanggal 21 Februari 2015 serta hasil pengamatan langsung pada saat kegiatan PPL berlangsung pada tanggal 10 Agustus 2015 hingga 12 September 2015, menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas pembelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 5 Yogyakarta masih terpusat pada guru, sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas; (2) Guru Jurusan belum menguasai bahan ajar Simulasi Digital, guru hanya mengandalkan Modul pemberian pemerintah; (3) dalam mengajukan pertanyaan siswa masih diberikan stimulus oleh Guru dan bukan berasal dari keinginan siswa itu sendiri; (4) siswa belum memiliki *Job Sheet* pembelajaran Simulasi Digital khususnya pada materi Presentasi video yaitu tentang cara menggunakan dan pengolahan video menggunakan Movie Maker, serta pada materi Simulasi Visual yaitu tentang pengenalan *tools* dan cara mendesain bentuk menggunakan *software* Corel Draw untuk pembelajaran praktik, sebagai media

pendukung Modul pemberian pemerintah.

Berdasarkan kasus-kasus diatas, siswa membutuhkan suatu media yang menarik dan membantu proses pembelajaran mandiri, khususnya pembelajaran praktik mata pelajaran Simulasi Digital untuk siswa kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta. Beberapa materi Presentasi video, dan Simulasi Visual sangatlah kompleks. Materi yang dimuat dalam *Job Sheet* sudah disesuaikan dengan materi yang terdapat pada Silabus dan Modul mata pelajaran Simulasi Digital Semester Genap kelas X SMK Negeri 5 Yogyakarta. Media tersebut diharapkan dapat melengkapi media pembelajaran Modul yang diberikan pemerintah serta memberikan kemudahan dalam melakukan praktikum secara mandiri baik saat di sekolah maupun di luar sekolah sehingga guru hanya sebagai fasilitator dan membantu apabila siswa mengalami kesulitan saat melakukan praktikum.

Kajian Teori

Media Job Sheet

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah *job sheet* berasal dari bahasa Inggris yaitu *job* yang berarti pekerjaan atau kegiatan dan *sheet* yang berarti helai atau lembar (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Jadi, *job sheet* adalah lembar kerja atau lembar kegiatan, yang berisi informasi atau perintah dan petunjuk mengerjakannya.

(Trianto, 2009: 73) menerangkan bahwa LKS merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran berisi tugas yang didalamnya berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas. LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen dan demonstrasi.

Berdasarkan pengertian di atas, menurut pernyataan didalam Pengembangan Umum Pedoman Bahan Ajar (Diknas 2004) dalam Andi Prastowo (2015: 203-204) bahwa lembar kegiatan siswa atau LKS (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Dan, tugas tersebut haruslah jelas kompetensi dasar yang akan dicapai. Sedangkan Lembar Kegiatan siswa menurut pandangan lain disebutkan dengan istilah Lembar Kerja Siswa (*student job sheet*) yang berisikan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dilaksanakan pada 29 Maret- 30 Maret 2016. Subjek penelitian yang digunakan adalah kelas X DKV A dan kelas X DKV B di SMK Negeri 5 Yogyakarta yang terdiri dari 57 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif sederhana, yaitu memaparkan hasil pengembangan

produk yang berupa *job sheet* Simulasi Digital. Data yang telah diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan siswa berupa nilai kuantitatif yang akan diubah menjadi nilai kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Validasi dan penilaian *job sheet* ada dua, yaitu validasi dan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Validasi dan penilaian materi dilakukan oleh dua orang, yaitu Ibu Desi Wulandari, S.T dan Bapak Sigit Pambudi, M.Eng. Validasi dan penilaian ahli media dilakukan oleh dua orang, yaitu Bapak Bagus Aji Herwidiyanto, S.Kom dan Bapak Satriyo Agung Dewanto, M.Pd. berikut merupakan data hasil penilaian ahli materi

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi pada Tiap Aspek Penilaian

| No. | Ahli Materi | Aspek | | | Jumlah Skor |
|------------------|----------------------|-------|------------|--------|-------------|
| | | Isi | Kebahasaan | Sajian | |
| 1. | Desi Wulandari, S.T | 38 | 24 | 30 | 92 |
| 2. | Sigit Pambudi, M.Eng | 38 | 24 | 30 | 92 |
| Total | | 76 | 48 | 60 | 184 |
| Rata-rata | | 38 | 24 | 30 | 92 |

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi Secara Keseluruhan

| No. | Ahli Materi | Jumlah Skor | Persentase | Keterangan |
|------------------|-----------------------|-------------|------------|--------------|
| 1. | Desi Wulandari, S.T. | 92 | 76,67% | Sangat Layak |
| 2. | Sigit Pambudi, M.Eng. | 92 | 76,67% | Sangat Layak |
| Rata-rata | | 92 | 76,67% | Sangat Layak |

Data hasil penilaian ahli media
Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media pada Tiap Aspek Penilaian

| No | Aspek | Ahli Media | | Total | Rata-rata |
|--------------------|--------------|---------------------|------------------|-------|-----------|
| | | Bagus Aji H., S.Kom | Satriyo A., M.Ed | | |
| 1. | Format | 18 | 24 | 42 | 21 |
| 2. | Organisasi | 30 | 34 | 64 | 32 |
| 3. | Dayat Tarik | 18 | 24 | 42 | 21 |
| 4. | Bentuk huruf | 21 | 28 | 49 | 24,5 |
| 5. | Ruang Spasi | 12 | 16 | 28 | 14 |
| 6. | Konsistensi | 21 | 28 | 49 | 24,5 |
| Jumlah Skor | | 120 | 154 | 274 | 137 |

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Media pada Tiap Aspek Penilaian

| No. | Ahli Media | Jumlah Skor | Persentase | Keterangan |
|------------------|-------------------------|-------------|------------|--------------|
| 1. | Bagus Aji H., S.Kom | 120 | 75,00% | Layak |
| 2. | Satriyo Agung D., M.Ed. | 154 | 96,25% | Sangat Layak |
| Rata-rata | | 137 | 85,63% | Sangat Layak |

Tabel 5. Hasil Respon Siswa pada Tiap Aspek

| No. | Aspek | Rata-rata skor pada setiap aspek |
|-----------------------------|----------------------|----------------------------------|
| 1. | Kemudahan Dimengerti | 56,31 |
| 2. | Kemudahan Pemakaian | 22,12 |
| Total rata-rata skor | | 78,43 |

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Secara Keseluruhan

| No. | Kelas | Rata-rata Skor | Persentase | Keterangan |
|--------------|---------|----------------|------------|------------|
| 1. | X DKV A | 77,10 | 77,10% | Layak |
| 2. | X DKV B | 79,82 | 79,82% | Layak |
| Total | | 78,43 | 78,43% | Layak |

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut,

Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, kelayakan *job sheet* mencapai nilai rata-rata 92, dengan persentase 76,67%. Nilai yang dihasilkan dapat diartikan jika ahli materi menyatakan bahwa *job sheet* praktik Simulasi Digital sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran,

Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, kelayakan *job sheet* mencapai nilai rata-rata 137, dengan persentase 85,63%. Nilai yang dihasilkan dapat diartikan jika ahli media menyatakan bahwa *job sheet* praktik Simulasi Digital layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji Coba Lapangan Terhadap Siswa

Berdasarkan uji coba *job sheet* yang dilakukan terhadap siswa yang melibatkan 57 siswa, diperoleh nilai rata-rata 78,43 dengan persentase 78,43%. Hal ini dapat diartikan bahwa *job sheet* praktik Simulasi Digital dalam kategori layak untuk diterapkan pada kelas X DKV SMK Negeri 5 Yogyakarta.

Kesimpulan

(1)Produk *job sheet* praktik Simulasi Digital di SMK Negeri 5 Yogyakarta

dikembangkan berdasarkan model pengembangan *4-D models*(2)Kelayakan produk berupa *job sheet* praktik Simulasi Digital yang dikembangkan telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Simulasi Digital SMK Negeri 5 Yogyakarta kelas X (3)Berdasarkan hasil penilaian kelayakan *job sheet* menurut ahli materi nilai rata-rata 92 dengan presentase 76,67% dinilai layak; (4)Berdasarkan hasil penilaian kelayakan *job sheet* menurut ahli media nilai rata-rata 137 dengan presentase 85,63% dapat disimpulkan bahwa kelayakan segi media produk yang dikembangkan adalah sangat layak digunakan dalam

Daftar Pustaka

Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003. Sekretariat Negara. Jakarta.

Thiagarajan, sivasailan .et all. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional*

pembelajaran; (5)Berdasarkan penilaian keseluruhan aspek angket respon oleh siswa memperoleh nilai rata-rata 78,43 dengan presentase 78,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas produk yang dikembangkan adalah layak .

Saran

(1) Perlu adanya komunikasi yang baik antara peneliti dengan pihak sekolah terutama guru pengampu mata pelajaran dalam menentukan *job* dan materi yang hendak disusun; (2)Sebaiknya *job* yang disusun dalam *job sheet* disesuaikan dengan program semester guru mengajar agar dapat terencana dengan baik dan berjalan dengan maksimal.

Children. Washington, D.C: National Center for Improvement of Educational Systems.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Menyetujui,
Penguji Utama



Dr. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670608 199303 1 001

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Muhammad Munir, M.Pd
NIP. 19630512 198901 1 001