

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS APLIKASI COREL DRAW MELALUI PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KREATIVITAS SISWA PADA ELEMEN PENGELOLAAN ARSIP DI SMK NEGERI 7 MEDAN

Silvira Fajar Yanti¹, Hasyim²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

silvirafajaryanti07@gmail.com¹, hasyimns65@gmail.com²

Abstract

This research aims to determine the development of learning outcomes for archive management elements using the Problem Base Learning Learning Model through a contextual approach in class XI MPLB SMK Negeri 7 Medan, which consists of 34 students. This type of research is development research or research and development (R&D). The subject of this research is a validator consisting of several experts, namely material experts, media experts, language and design experts, field practitioners (teachers) and Class The object of this research is the development of Student Worksheets (LKPD) based on Problem Based Learning using a contextual approach to archive management elements. The results of the material feasibility test on Problem Based Learning-based LKPD through a contextual approach to material on archive storage procedures carried out by material experts obtained a percentage of 90.0% with the criteria "very feasible". Media experts obtained a percentage of 96.0% with the criteria "very worthy". The expert eligibility results for linguists obtained a percentage of 92.0% with the criteria "very feasible". The results of the assessment of the practicality of LKPD based on Problem Based Learning through a contextual approach to archive storage procedure material carried out by archive management element (subject) teachers obtained a percentage of 96.0% with the criteria "very practical". The results from the small group trial stage with 10 students were obtained at 85.3% with the criteria "very effective". The results of the effectiveness of LKPD based on Problem Based Learning through a contextual approach can be concluded that there was learning progress among students who got a score ≥ 75 as many as 29 people amounting to (85.3%) where previously at the pretest none of the students had exceeded a score ≥ 75 . So it can It was concluded that this LKPD was effective to use because the number of students who reached the KKM was (85.3%) in the "very high" category. Furthermore, the results of the student response questionnaire at the trial stage obtained an average percentage of results of 89.6% with the student response criteria being "very effective".

Keywords: *Student Worksheets, Problem Based Learning, Contextual Approach, Student Learning Outcomes.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah agar menemukan bagaimana 34 murid kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan mengembangkan capaian pembelajaran pada elemen pengelolaan arsip dengan memakai Model Pembelajaran Problem Based Learning. Penelitian ini ialah penelitian

pengembangan (R&D). Partisipan penelitian ini ialah praktisi lapangan (pendidik), ahli media, ahli bahasa dan desain, ahli materi, dan murid kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan. Penelitian ini berfokus pada pembuatan Lembar Kerja Murid (LKPD) berbasis Corel Draw pada komponen-komponen pengelolaan arsip dengan memakai metodologi Problem Based Learning. Hasil uji kelayakan LKPD berbasis Corel Draw dengan pendekatan Problem Based Learning oleh ahli materi pada materi proses penyimpanan arsip menunjukkan tingkat keberhasilan senilai 90,0% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan kriteria "sangat layak", pakar media mendapat peringkat 96,0%. Dengan kriteria "sangat layak", kelayakan pakar bahasa mendapat proporsi 92,0%. Persentase senilai 96,0% dengan kriteria “sangat praktis” diperoleh pendidik unsur (mata pelajaran) pengelolaan arsip dalam penilaian kepraktisan LKPD berbasis Corel Draw dengan pendekatan Problem Based Learning pada materi tata cara penyimpanan arsip. Dengan kriteria “sangat efektif”, nilai tahap uji coba kelompok kecil sebanyak 10 orang murid senilai 85,3%. Bersumber hasil uji keefektifan LKPD berbasis Corel Draw dengan teknik Problem Based Learning, terjadi kemajuan belajar pada 29 orang (85,3%) mendapat nilai ≥ 75 , meskipun sebelumnya tidak ada murid mendapat nilai ≥ 75 pada saat pretest. Mengingat 85,3% murid mendapat KKM pada kategori “sangat tinggi”, maka dapat dikatakan bahwa LKPD ini layak dipakai. Selain itu, hasil uji coba angket respon murid mempunyai persentase *mean* senilai 89,6% dengan kriteria jawaban murid “sangat efektif”.

Kata Kunci : Lembar Kerja Peserta Didik, *Problem Based Learning*, Pendekatan *Problem Based Learning*, Hasil Belajar Murid.

I. PENDAHULUAN

Dalam rangka mendukung era globalisasi saat ini, pendidikan ialah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena pendidikan ialah sarana untuk mengembangkan, menaikkan, dan mengoptimalkan kualitas sumber daya manusia yang andal, mempunyai keahlian berpikir kritis, logis, kreatif, serta mampu bekerja sama secara efektif. Keahlian murid dapat ditingkatkan dengan memberikan pengajaran, arahan, pelatihan, maupun kebiasaan yang bertujuan untuk mengarahkan mereka ke arah yang lebih positif.

Berbagai elemen berkontribusi pada aktivitas pembelajaran dan berinteraksi satu sama lain untuk membantu murid mencapai tujuan pembelajaran sudah ditetapkan oleh pendidik. Ketersediaan sumber daya pembelajaran bagi murid ialah salah satu elemen kunci dari sistem pembelajaran. Untuk menaikkan standar pembelajaran, seorang pendidik dituntut untuk menyediakan materi pembelajaran. Pendidik memanfaatkan materi pembelajaran sebagai alat pembelajaran untuk memuaskan dan memberikan pengetahuan kepada muridnya. Pemanfaatan sumber daya pembelajaran di kelas sangat penting untuk membantu murid mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan bakat mereka.

Bahan ajar bertujuan untuk membantu pendidik maupun instruktur dalam melaksanakan tugas-tugas pendidikan di kelas. Baik hal-hal tertulis maupun tidak tertulis dapat terlibat. Lembar Kerja Murid ialah salah satu sumber daya pengajaran bisa dibuat.

Salah satu alat bantu dipakai untuk mendukung pembelajaran ialah Lembar Kerja Murid (LKPD). LKPD biasanya berupa selembar kertas yang berisi informasi maupun pertanyaan yang wajib dijawab oleh murid (Noprinda dan Soleh 2019, 169). Pendapat Rewatus (2020, 646), LKPD mempunyai dampak yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran. LKPD dapat membantu murid berpikir lebih aktif dan menaikkan keahlian mereka untuk bekerja secara mandiri sekaligus memberikan mereka panduan yang sangat baik saat mereka mengembangkan konsep.

Karena LKPD memungkinkan peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran melalui bermacam tugas, maka pendidik bisa menjadikan pembelajaran lebih berhasil dibandingkan dengan metode tradisional (Fitri dan Pahlevi 2020, 282). Bagian berikut ini minimal wajib ada dalam LKPD: 1) Judul, 2) Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai, 3) Waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan, 4) Peralatan/Bahan yang dibutuhkan, 5) Sinopsis, 6) Proses Kerja, 7) Tugas yang wajib diselesaikan, 8) Laporan Hasil. Selain itu, LKPD juga memuat latihan-latihan yang menguraikan langkah-langkah yang wajib dilaksanakan peserta didik untuk menemukan topik. Pendekatan pembelajaran Problem Based Learning ialah salah satu jenis pembelajaran yang membantu murid menemukan topik. Pendapat Handayani dan Koeswanti (2021, 1350), model Problem Based Learning ialah pendekatan pembelajaran yang memakai situasi dunia nyata sebagai landasan untuk menaikkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Menyajikan permasalahan maupun situasi nyata dari kehidupan sehari-hari ialah salah satu cara yang umum dilaksanakan dalam menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning. Hal ini mendorong murid untuk berpikir kreatif dan membantu mereka menemukan informasi baru melalui pemecahan masalah. Pendekatan maupun metode pembelajaran bisa menekan bias sikap dan tindakan murid sebagai objek yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran sangat diperlukan dalam penerapan pendidikan karakter dalam model pembelajaran Problem Based Learning. Dengan begitu, permasalahan dapat dipecahkan tanpa mengabaikan keahlian bawaan murid untuk berpikir tepat dengan tingkat kecerdasannya. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah ialah salah satu strategi dan teknik dipakai dalam aktivitas pembelajaran. Misalnya sudah diketahui, kedudukan pendidik dalam pembelajaran

berbasis masalah ialah sebagai fasilitator yang bertugas untuk memotivasi murid dan selanjutnya memberikan solusi terbaik agar dapat mengatasi kendala dalam aktivitas pembelajaran.

Menyajikan permasalahan maupun situasi nyata dari kehidupan sehari-hari ialah salah satu cara yang umum dilaksanakan dalam menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning. Mendorong murid untuk berpikir kreatif dan membantu mereka menemukan informasi baru melalui pemecahan masalah. Pendekatan maupun metode pembelajaran bisa menekan bias sikap dan tindakan murid sebagai objek yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran sangat diperlukan dalam penerapan pendidikan karakter dalam model pembelajaran Problem Based Learning. Dengan begitu, permasalahan dapat dipecahkan tanpa mengabaikan keahlian bawaan murid untuk berpikir tepat dengan tingkat kecerdasannya. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah ialah salah satu strategi dan teknik dipakai dalam aktivitas pembelajaran. Misalnya sudah diketahui, kedudukan pendidik dalam pembelajaran berbasis masalah ialah sebagai fasilitator yang bertugas untuk memotivasi murid dan selanjutnya memberikan solusi terbaik agar dapat mengatasi kendala dalam aktivitas pembelajaran.

Penelitian Neni Christa Sihombing (2023) ialah salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian sudah dilaksanakan. Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan memakai metodologi pembelajaran berbasis masalah menjadi pokok bahasan pada penelitian. Penerapan tahapan-tahapan metode penelitian ADDIE menunjukkan dari hasil penelitian ini bahwa produk LKPD yang dihasilkan sangat bermanfaat untuk dipakai dalam proses pendidikan. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) menjadi pokok bahasan penelitian lainnya yang dilaksanakan oleh Noprinda dkk. (2019). Respon pendidik yang baik terhadap LKPD yang dikembangkan, dengan skor mean senilai 88%, menunjukkan bahan ajar sudah dikembangkan melalui tahap ahli materi, ahli media, dan uji coba sudah mencapai standar kelayakan dan layak dipakai oleh peserta didik, tepat dengan hasil penelitian.

Bersumber uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar bisa menaikkan daya tangkap dan kreativitas siswa dengan memakai model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) pada aspek manajemen kearsipan di SMK Negeri 7 Medan. Oleh sebab itu, peneliti terinspirasi untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan**

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Aplikasi Corel Draw melalui pendekatan Problem Based Learning untuk menaikkan pemahaman dan kreativitas siswa pada elemen pengelolaan arsip di SMK Negeri 7 Medan”.

II. METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

SMK Negeri 7 Medan yang beralamat di Jl. STM No.13 E, Sitirejo II, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20217 menjadi lokasi penelitian.

Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Partisipan pada penelitian ialah praktisi lapangan (pendidik), ahli media, ahli bahasa dan desain, ahli materi serta murid kelas XI Manajemen Bisnis Jasa Perkantoran (MPLB) SMK Negeri 7 Medan..

2. Objek Penelitian

Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi Corel Draw dengan pendekatan Problem Based Learning pada komponen manajemen arsip menjadi fokus penelitian ini.

Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari pendekatan penelitian dan pengembangan ialah untuk membuat dan memvalidasi produk agar dapat dipakai dalam penelitian dan pengembangan sebuah bahan ajar berupa LKPD berbasis Aplikasi *Corel Draw* melalui pendekatan *Problem Based Learning* (Sah Mahmudin and Saprudin 2023, 33). Pemakaian metode R&D disesuaikan dengan tujuan penelitian yakni memberikan perangkat pembelajaran berupa LKPD.

Model ADDIE, yang tersusun atas 5 tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi ialah model pengembangan dipakai.

Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam mengembangkan Lembar kerja Peserta didik berbasis Aplikasi *Corel Draw* melalui pendekatan *Problem Based Learning* pada elemen pengelolaan Arsip yang mengacu berpedoman pada model ADDIE. Dalam model tersebut Ditemukan beberapa tahap

yakni tahap Analisis (Analysis), Tahap Perancangan (Design), Tahap Pengembangan (Development), Tahap Implementasi, Tahap Evaluasi (Evaluation)

Teknik Pengumpulan Data

Metode dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ialah:

Wawancara

Wawancara diartikan sebagai suatu wacana yang mempunyai tujuan tertentu (Moleong 2019, 186). Dalam wacana tersebut ditemukan dua pihak yang terlibat, yakni pewawancara (Interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan disampaikan.

Wawancara dilaksanakan kepada pendidik pengelolaan arsip SMK Negeri 7 medan untuk menerima data mengenai aktivitas pembelajaran pengelolaan arsip.

Angket (Kuesioner)

a. Angket validasi

Sebelum diimplementasikan bagi murid, LKPD wajib divalidasi oleh ahli sebagai Validator. Angket validasi berisi beberapa pertanyaan peneliti yang mengarah kepada ahli. Sehingga dapat memberikan penilaian, kritikan dan saran yang akan menjadi acuan revisi maupun perbaikan bersumber kritik dan saran disampaikan validator. Angket ini dipakai agar mengetahui layak maupun tidaknya produk dibuat oleh peneliti. Dipakai tiga validator ialah validasi ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi.

b. Angket Respon Peserta didik

Untuk menilai kelayakan bagian keterlaksanaan serta pengembangan LKPD maka diberika angket respon murid sesudah melaksanakan uji coba produk terlaksana.

Tes Hasil belajar

Peneliti memakai tes dalam bentuk pretest dan posttest pada penelitian. Hasil belajar murid sebelum dan sesudah memakai lembar kerja murid percobaan ditentukan memakai Pretest dan Posttest. Desain One Group Pretest dan Posttest dipakai dalam percobaan. Tes hasil belajar dipakai untuk mengevaluasi seberapa baik LKPD dipakai dalam pembelajaran. Murid diberikan soal pretest sebelum LKPD, dan mereka diberikan posttest di akhir kelas.

Teknik Analisis Data

Teknik membahas proses analisis informasi dan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk menghasilkan temuan penelitian dikenal sebagai teknik analisis data. Analisis data kualitatif dan kuantitatif dipakai oleh peneliti. Data yang dipakai untuk analisis berasal dari ujian, survei instruktur, kuesioner respons murid, dan instrumen kelayakan yang dibuat oleh ahli media, bahasa, dan materi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi LKPD oleh Ahli Materi

Pada tahap validasi ahli materi dilaksanakan oleh kepala jurusan manajemen perkantoran dan layanan bisnis yakni ibu Dra. Zullyta AC. Nelwan, M.Si ada beberapa aspek yang dinilai yakni meliputi Kompetensi, Penyajian Materi, Rangkuman, Tes, Pustaka, Isi Materi, Contoh, Visualisasi, Kejelasan Kalimat. Hasil validasi diperoleh mean yakni 84,0% dengan kategori sangat layak. Sehingga LKPD dinyatakan bisa di uji cobakan dan dipakai saat pembelajaran.

Tabel 4. 41 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kompetensi	4,6
2	Penyajian Materi	4,8
3	Rangkuman	4,0
4	Tes	4,3
5	Pustaka	4,0
6	Isi Materi	3,8
7	Contoh	4,0
8	Visualisasi	5,0
9	Kejelasan Kalimat	4,3
Mean		4,2

Hasil lembar validasi dihitung memakai formula yakni :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Kuantitas skor didapat pada validasi ahli media ialah 4,2. Maka bersumber skor tersebut dapat dihitung $= (4,2 : 5) \times 100\% = 84,0\%$ dari yang diharapkan (100%). Dengan Krteria “**sangat Layak**” untuk diimplementasikan.

2. Validasi LKPD oleh Ahli Media

Pada tahap ini, Ibu Rizky Rahayu, S.Pd. melaksanakan validasi ahli media. Ada tiga komponen penilaian yang dimasukkan dalam proses validasi, yakni komponen ukuran LKPD, Desain Sampul, dan Desain Isi LKPD. Hasil validasi LKPD masuk dalam kategori sangat layak dengan rerata 96,0%. Hal ini menunjukkan LKPD sudah dibuat sebagai media pembelajaran yang baik dan layak dipakai dalam pembelajaran.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Ukuran LKPD	5,0
2	Desain Cover	4,5
3	Desain Isi LKPD	4,9
<i>Mean</i>		4,8

Hasil lembar validasi dihitung memakai formula yakni :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Kuantitas skor didapat pada validasi ahli media ialah 4,8. Maka bersumber skor tersebut dapat dihitung – $(4,8 : 5) \times 100\% = 96,0 \%$ dari yang diharapkan (100%). Dengan Krteria “**sangat Layak**” untuk diimplementasikan.

3. Validasi LKPD oleh Ahli Bahasa

Pada tahap ini validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh ibu Rafiah, S.Pd. validasi yang dilaksanakan meliputi aspek berhubungan dengan bahasa dalam LKPD. Hasil validasi LKPD diperoleh *mean* 92,0% kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan LKPD sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran memakai bahasa yang sangat baik / valid dipakai dalam pembelajaran.

Tabel 4. 3 Hasil validasi Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Skor
Bahasa	4,6
<i>Mean Skor</i>	4,6

Hasil lembar validasi dihitung memakai formula yakni :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Kuantitas skor didapat pada validasi ahli Bahasa ialah 4,6. Maka bersumber skor tersebut dapat dihitung $(4,6 : 5) \times 100\% = 92,0\%$ dari yang diharapkan (100%). Dengan Krteria “**sangat Layak**” untuk diimplementasikan.

Kepraktisan LKPD

Sesudah didapatkan hasil dari validasi LKPD dilaksanakan oleh validator, maka langkah berikutnya ialah tahap analisis kepraktisan, dimana LKPD diberikan kepada pendidik elemen pengelolaan arsip ibu Shinta, S.pd. Sejumlah faktor dievaluasi, termasuk masalah tampilan, penyajian, dan kelayakan konten. Kategori "sangat praktis" dan "siap dipakai dalam pembelajaran" menghasilkan skor rata-rata 96,0%.

Tahap selanjutnya ialah tahap analisis kepraktisan bagi murid, yakni LKPD akan dievaluasi untuk mengetahui tanggapan murid, sesudah data penilaian diterima dari pendidik mata pelajaran, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Murid diberikan angket dan dilaksanakan uji coba kelompok kecil sebagai bagian dari prosedur. Murid kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan diberikan angket, dan sepuluh murid yang dipilih secara acak mengikuti tahap uji coba kelompok kecil. Tiga komponen penilaian yang termasuk dalam uji coba kelompok kecil ini ialah tampilan LKPD, penyajian informasi, dan keunggulan. Diperoleh rata – rata dari hasil semua aspek penilaian senilai 93,0% dengan kriteria sangat praktis dipakai dalam pembelajaran.

Keefektifan LKPD

Implementasi ialah tahap selanjutnya. Pada tahap ini, dilaksanakan uji coba yang melibatkan 34 murid MPLB di kelas XI. Tahap ini sudah selesai agar menemukan tingkat keefektifan dari LKPD sudah dikembangkan. Untuk menganalisis keefektifan LKPD sudah dikembangkan dilaksanakan dengan dua tahap yakni yang pertama dengan melaksanakan pretest-posttest dan kedua membagikan angket respon peserta didik. Tahapan yang pertama yakni dengan *one Group Pretest-Posttest design*, dimana terlebih dahulu diberikan *pretest* terlebih dahulu kepada murid, selanjutnya diberikan perlakuan kepada peserta didik dengan mengikuti tahapan *problem based learning* melalui pendekatan *Problem Based Learning* yang ada dalam LKPD, sesudahnya diberikan *posttest* kembali agar menemukan seberapa besar kemajuan belajar dan keahlian murid sesudah diberikan perlakuan.

Evaluasi dilaksanakan selanjutnya. Persentase murid mendapat skor ≥ 75 meningkat dari 0 menjadi 29 pada tahap ini, yang menunjukkan adanya pergeseran dalam kemajuan belajar murid. Selain itu, 5 murid tidak tuntas. Kategori sangat efektif menghasilkan persentase 85,3% bersumber fakta ini. Bersumber hasil uji coba, ditetapkan bahwa LKPD ialah perangkat yang sangat berhasil untuk kegiatan pendidikan.

Produk yang dikembangkan ialah LKPD yang berisi materi Prosedur Penyimpanan Arsip. Pengembangan LKPD tersebut dilaksanakan dengan beberapa tahap validasi ahli, analisis kepraktisan dilaksanakan melalui beberapa tahapannya yakni uji respon peserta pendidik mata pelajaran dan uji kelompok kecil. Analisis keefektifan dilaksanakan melalui uji coba terbatas dengan dua tahapan yakni melaksanakan *pretest-postest* dan membagikan angket respon peserta didik. LKPD yang dikembangkan ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif dalam pembelajaran, membantu peserta didik dalam penguasaan materi dan membuat peserta didik tertarik memakainya.

Dari pernyataan data diatas, maka bisa diasumsikan LKPD sudah memenuhi Kriteria praktis dan efektif, sejalan dengan pendapat Sari (2020) yang menyampaikan bahwa LKPD dikatakan efektif apabila memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Efikasi murid diukur dari hasil belajar murid dalam kegiatan pembelajaran. Dari analisis data aktivitas murid selama kegiatan pembelajaran diperoleh hasil senilai 85,3%. Sementara apabila LKPD mudah dipakai dan dipahami murid dalam kegiatan pembelajaran, maka LKPD dikatakan praktis. Kajian data nilai praktikalitas yang dilaksanakan oleh pendidik mata pelajaran mendapat hasil senilai 96,0.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian sudah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan LKPD berbasis Corel Draw melalui pendekatan Problem Based Learning materi prosedur penyimpanan arsip yang dikembangkan dengan model ADDIE yang tersusun atas tahap (analysis, design, development, implmentation, evaluation) mendapat kategori sangat layak, sangat praktis dan sangat efektif dipakai dalam pembelajaran pada murid kelas XI MPLB SMK Negeri 7 Medan.
2. hasil dari uji kelayakan materi pada LKPD berbasis Corel Draw melalui pendekatan Problem Based Learning materi prosedur penyimpanan arsip yang dilaksanakan ahli materi mendapat persentase senilai 84,0% dengan kriteria “sangat layak”. Ahli media

- mendapat persentase nilai 96,0% dengan kriteria “sangat Layak”. Hasil kelayakan ahli pada ahli bahasa mendapat persentase nilai 92,0% dengan kriteria “sangat layak”.
3. Hasil penilaian kepraktisan LKPD berbasis Corel Draw melalui pendekatan Problem Based Learning materi prosedur penyimpanan arsip yang dilaksanakan oleh pendidik elemen (mata pelajaran) pengelolaan arsip memperoleh persentase nilai 96,0% dengan kriteria “sangat praktis”. Berikutnya hasil dari tahap uji coba kelompok kecil kepada 10 orang peserta didik diperoleh nilai 85,3% dengan kriteria “sangat efektif”.
 4. Hasil keefektifan LKPD berbasis Corel Draw melalui pendekatan Problem Based Learning bisa diasumsikan bahwasanya terjadi kemajuan belajar pada peserta didik yang menerima nilai ≥ 75 sebanyak 29 orang nilai (85,3%) dimana sebelumnya pada saat pretest murid belum ada yang melebihi nilai ≥ 75 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD ini efektif untuk dipakai karena kuantitas peserta didik yang mencapai KKM nilai (85,3%) dengan kategori “sangat tinggi”. Berikutnya hasil angket respon peserta didik pada tahap uji coba diperoleh persentase hasil mean nilai 89,6% dengan kriteria respon peserta didik “sangat efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Aminah, Hairida Hairida, and Agung Hartoyo. 2022. “Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5): 8349–58. doi:10.31004/basicedu.v6i5.3791.
- Aulia, Melati Apri. 2020. “Pengaruh Pendekatan *Problem Based Learning* Terhadap Keahlian Memecahkan Masalah Matematika Pada Murid SMP.” (June): 2–9.
- Christa Sihombing, Neni. 2023. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Corel Draw* Untuk Murid Kelas X Jurusan AKuntansi Di SMK Indonesia Membangun Taruna Belawan.”
- Dermawati, Nursyamsi, Suprpta, and Muzakkir. 2019. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Lingkungan.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 7(1): 74–78.
- Fitri, Elva Rohmatul, and Triensninda Pahlevi. 2020. “Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di SMKN 2 Nganjuk.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2): 281–91. doi:10.26740/jpap.v9n2.p281-291.

- Handayani, Anik, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Meta-Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Keahlian Berpikir Kreatif." *Jurnal Basicedu* 5(3): 1349–55. doi:10.31004/basicedu.v5i3.924.
- Harjanto, Arif, Andi Rustandi, and Joyce Anasthasya Caroline. 2023. "Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMK Negeri 7 Samarinda." *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)* 5(2): 1–12. doi:10.30873/simada.v5i2.3412.
- Hotimah, Husnul. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Keahlian Bercerita Pada Murid Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi* 7(3): 5. doi:10.19184/jukasi.v7i3.21599.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. 2020. "Analisis Pengembangan Bahan Ajar." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2): 170–87. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Moleong, Lexy J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 31st ed. Bandung.
- Nantana, M Gebryna Rizki, and Agung Wiradimadja. 2023. "Inovasi Belajar Abad 21 Melalui Pengembangan Media Podcast Pembelajaran IPS Berbasis Instagram." *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 10(01): 69–87.
- Nengsi, Sri, Diana Zulyetti, and Mega Huda Nelvi. 2021. "Pengembangan LKS Biologi Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* Materi Sistem Ekskresi Murid Kelas XI." *Jurnal Edukasi* 1(1): 1–17.
- Noprinda, Chintia Tri, and Sofyan M Soleh. 2019. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(2): 168–76. doi:10.24042/ij sme.v2i2.4342.
- Novianti, Ade, Alwen Bentri, and Ahmad Zikri. 2020. "Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Murid Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(1): 194–202. doi:10.31004/basicedu.v4i1.323.
- Pawestri, Elok, and Heri Maria Zulfiati. 2020. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Murid Pada Pembelajaran Tematik Kelas

- Li Di Sd Muhammadiyah Danunegaran.” *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 6(3). doi:10.30738/trihayu.v6i3.8151.
- Pebriyani, Elsa Putri, and Triesninda Pahlevi. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Keahlian Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(1): 47–55. doi:10.26740/jpap.v8n1.p47-55.
- Rahmawati, Lia Hariski, and Siti Sri Wulandari. 2020. “Pengembangan Lembar Aktivitas Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP Di SMK Negeri 1 Jombang.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(3): 504–15. doi:10.26740/jpap.v8n3.p504-515.
- Rayanto, Rudi Hari, and Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori & Praktek*. 1st ed. ed. Tristan Rokhmawan. Pasuruan: Lembaga academic & Research Intitute Perum Sekar Indah II. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=penelitian+pengembangan+ialah+&ots=ycliSvvzGU&sig=1LbMCS40Tpip8141qnVZWQH1_QU&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian+pengembangan+ialah&f=false.
- Rewatus, Antonius, Samuel Igo Leton, Aloysius Joakim Fernandez, and Maria Suciati. 2020. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga Dan Segiempat.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2): 645–56. doi:10.31004/cendekia.v4i2.276.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. 2022. “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2(2): 133–39. doi:10.22373/jrpm.v2i2.1684.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, Anisa Mutiara Illahi, and Dhea Resti Fauziah. 2024. “Modifikasi LKPD Berbasis Canva Dalam Menaikkan Motivasi Belajar Peserta Didik.” 4: 1259–70.
- Ruhansih, Dea Siti. 2021. “EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015).”

- QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan* 1(1): 1–10.
doi:10.22460/q.v1i1p1-10.497.
- Sah Mahmudin, Nurman, and Usep Saprudin. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Dengan Metode Research and Development (R&D).” *Jurnal informasi dan Komputer* 11(1): 2023.
- Sari, Lifda, Taufina Taufina, and Farida Fachruddin. 2020. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Memakai Model PJBL Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(4): 813–20. doi:10.31004/basicedu.v4i4.434.
- Muridnti, Arnita Budi, and Richardus Eko. 2023. *Problem Based Learning*. Yogyakarta.
- Supardi. 2020. *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. 1st ed. ed. M.Ag Dr. Syamsul Arifin. Mataram: Sanabil.
<https://books.google.co.id/books?id=orQPEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=BAHAN+AJAR&hl=jv&sa=X&ved=2ahUKEwie783e8azwAhWWaCsKHZ51AikQ6AEwAXoECAAQAg#v=onepage&q=BAHAN AJAR&f=false>.
- Tini Martini, S.Pd., M.M. 2020. “Pengelolaan Arsip Elektronik.” *Imu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* (456): 39–47.
- Triana, Neni. 2021. *LKPD BERBASIS EKSPERIMEN: Tingkatkan Hasil Belajar Murid*. Bogor: Guepedia.
- Vianis, Risky Octa, Waspodo Tjipto Subroto, and Susanti Susanti. 2022. “Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Berbasis IT Dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Kearsipan Dalam Menaikkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMK Sunan Giri Menganti.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 10(3): 211–22. doi:10.26740/jpap.v10n3.p211-222