

PENGEMBANGAN AUTOSHEET-SMEKDA BERBASIS AUTOCRAT UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN PRAKTIK KOMPETENSI KEJURUAN DI SMK NEGERI 2 SURABAYA

Mochamad Rizky Hans Pratama

S-1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: mochamad.22036@mhs.unesa.ac.id

Wahyu Dwi Kurniawan

Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: wahyukurniawan@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut adanya inovasi dalam pengelolaan pembelajaran praktik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya dalam penyusunan laporan praktik kompetensi kejuruan yang masih dilakukan secara manual dan kurang efisien. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital berupa Autosheet-Smekda berbasis AutoCrat guna menunjang pembelajaran praktik kompetensi kejuruan di SMK Negeri 2 Surabaya. Kajian teori dalam penelitian ini meliputi konsep pendidikan kejuruan, digitalisasi pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, serta pemanfaatan AutoCrat sebagai alat digitalisasi laporan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Autosheet-Smekda memiliki tingkat kelayakan sangat layak dengan nilai rata-rata 89,6%. Efektivitas penggunaan media ditinjau dari hasil belajar siswa memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,58 dengan kategori sedang, serta respon siswa terhadap penggunaan Autosheet-Smekda memperoleh nilai rata-rata 3,33 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Autosheet-Smekda berbasis AutoCrat layak dan cukup efektif digunakan untuk menunjang pembelajaran praktik kompetensi kejuruan di SMK. **Kata kunci:** digitalisasi laporan, media pembelajaran, AutoCrat, Autosheet-Smekda, pembelajaran praktik

Abstract

The development of digital technology in education requires innovation in managing practical learning in Vocational High Schools (SMK), particularly in preparing vocational competency practice reports that are still conducted manually and tend to be inefficient. This study aims to develop a digital media tool called Autosheet-Smekda based on AutoCrat to support vocational competency practice

learning at SMK Negeri 2 Surabaya. The theoretical framework of this study includes concepts of vocational education, digitalization of learning, development of instructional media, and the utilization of AutoCrat as a tool for report digitalization. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires, as well as pretest and posttest assessments to measure learning effectiveness. The results showed that Autosheet-Smekda achieved a very feasible level with an average score of 89.6%. The effectiveness of the media, measured through student learning outcomes, resulted in an N-Gain score of 0.58 categorized as moderate, while student responses toward the use of Autosheet-Smekda obtained an average score of 3.33 categorized as very good. Therefore, it can be concluded that Autosheet-Smekda based on AutoCrat is feasible and sufficiently effective to support vocational competency practice learning in vocational schools.

Keywords: report digitalization, instructional media, AutoCrat, Autosheet-Smekda, practical learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui berbagai bentuk pembelajaran. Pendidikan dirancang untuk membantu pertumbuhan dan pengembangan pribadi, mobilitas sosial, dan kemakmuran ekonomi. Menurut F.J.Brown & J.S. Roucek dalam (Verma et al., 2023): "Pendidikan adalah keseluruhan pengalaman yang membentuk sikap dan menentukan perilaku anak dan orang dewasa". Salah satu tempat mendapatkan pendidikan adalah sekolah. Pendidikan diharapkan tidak hanya membekali seseorang dengan aspek teori, tetapi juga juga mampu membentuk keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan industri masa kini. Maka dari itu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hadir sebagai lembaga pendidikan formal yang berfokus pada pengembangan

keterampilan dan keahlian yang relevan dengan dunia kerja.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan formal di Indonesia yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan kompetensi praktis di bidang tertentu. SMK sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap memasuki dunia kerja dan berkontribusi secara langsung dalam sektor industri. Menurut (Ramadhan et al., 2025) Karakteristik pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan adalah: (1) Pendidikan yang menyiapkan lulusan agar siap kerja; (2) Lulusan disiapkan sesuai dengan kebutuhan riil di dunia kerja atau dunia industri; (3) Pengalaman belajar meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik; (4) Keberhasilan bergantung pada tingkat penyerapan

Pengembangan Autosheet-SMEKDA Berbasis Autocrat Untuk Menunjang Pembelajaran Praktik Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 2 Surabaya

lulusan; dan (5) Situasi dan fasilitas pembelajaran disesuaikan dengan kondisi nyata sesuai dengan kebutuhan dunia usaha atau dunia industri. SMK memainkan peran penting dalam mempersiapkan tenaga kerja dengan keterampilan tinggi dan mampu bersaing di dunia industri yang semakin berkembang (Priti et al., 2023). Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Rahma Nada et al., 2022).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dan diterapkan ke masing-masing satuan pendidikan di Indonesia sesuai karakteristik dan kebutuhan masing-masing. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang

unggul dan berkepribadian (Kurikulum Merdeka Belajar Yunita et al., 2023). Kurikulum Merdeka Belajar mengusung pendekatan yang berpusat pada siswa, mengakui bahwa setiap siswa memiliki potensi dan gaya belajar yang berbeda. Dengan pendekatan ini, siswa diberdayakan untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan komitmen mereka terhadap belajar (Nurdini & Setiadi, 2024). Namun dalam implementasinya di SMK, Kurikulum Merdeka masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya kurang optimalnya kesiapan tenaga pengajar dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis diferensiasi dan proyek, yang fokus pada pengembangan peserta didik. Di sisi lain, masih banyak satuan pendidikan yang belum sepenuhnya memahami filosofi dan pendekatan kurikulum ini secara menyeluruh, terutama dalam mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila ke dalam proses pembelajaran sehari-hari (Kreativitas dan Kemandirian Siswa Ferdi & Falando, 2025).

Saat ini, SMK Negeri 2 Surabaya menghadapi tantangan dalam pengelolaan laporan praktik kompetensi kejuruan. Proses pelaporan yang masih dilakukan secara manual sering kali memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan. Siswa dan guru sering kali kesulitan dalam mengakses dan mengelola data laporan, yang dapat menghambat

evaluasi dan pengembangan kompetensi. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pelaporan, sehingga fokus pembelajaran dapat lebih diarahkan pada pengembangan keterampilan siswa.

Pemilihan Autocrat sebagai alat untuk digitalisasi laporan di SMK Negeri 2 Surabaya didasarkan pada kemampuannya untuk mengotomatisasi proses pembuatan laporan dengan efisien. Autocrat adalah add on Google Sheets yang memungkinkan pengguna untuk mengonversi data dari spreadsheet menjadi dokumen yang terformat dengan baik, seperti PDF atau Google Docs. Dengan menggunakan Autocrat, guru dan siswa dapat dengan mudah menghasilkan laporan praktik kompetensi kejuruan secara otomatis, mengurangi beban administratif, dan meningkatkan akurasi data. Selain itu, penggunaan Autocrat juga mendukung integrasi dengan platform Google Workspace yang sudah umum digunakan di lingkungan pendidikan, sehingga memudahkan adopsi dan implementasi sistem digitalisasi laporan ini.

Saat ini di SMK Negeri 2 Surabaya sudah menerapkan digitalisasi laporan berbasis Google Form dan Autocrat. Namun pertanyaan pertanyaan yang dijabarkan masih terdapat beberapa kekurangan. Tidak hanya dipertanyaan namun peneliti juga mendapati masalah lain pada worksheet. Penulis menemukan beberapa masalah pada worksheet, diantaranya: (1) Hasil Autocrat tidak

dapat mencakup foto dan hanya berupa link ke google drive, Ini membuat guru ataupun siswa tidak dapat langsung melihat hasil dokumentasi dan harus membuka link terlebih dahulu, (2) Struktur worksheet belum sesuai, worksheet setidaknya harus memuat judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan (Effendi & Aini, 2018). Sedangkan, worksheet yang diberikan pada siswa memiliki kekurangan yakni tidak ada informasi singkat sebagai pemahaman awal siswa sebelum praktikum.

Pengembangan juga perlu dilakukan pada bagian pertanyaan yang masih memiliki cukup banyak kekurangan. Peneliti menemukan beberapa masalah dibagian pertanyaan yang dijabarkan sebagai berikut, (1) Pertanyaan di dalam google form Autosheet-Smekda masih sangat sedikit dan tidak mencakup semua materi yang dipraktikkan, masih banyak langkah langkah praktikum yang terlewat., (2) Siswa seringkali bingung dengan maksud pertanyaan yang ditanyakan atau tempat mengupload foto praktikum., (3) Tidak ada pertanyaan penguat untuk menguji pemahaman siswa, sehingga guru tidak dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa tersebut., (4) Pertanyaan yang menjadi satu sehingga siswa seringkali tidak menjawab dengan lengkap atau kebingungan, seharusnya pertanyaan dibuat lebih spesifik dan dipisah masing masing sesuai perintah kerja.

Pengembangan Autosheet-SMEKDA Berbasis Autocrat Untuk Menunjang Pembelajaran Praktik Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 2 Surabaya

Dengan demikian, pengembangan Autosheet-Smekda berbasis Autocrat di SMK Negeri 2 Surabaya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran praktik kompetensi kejuruan, serta menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan ini juga diharapkan dapat menyempurnakan laporan digital yang sudah ada dan menjadi lebih akurat untuk menilai kemampuan peserta didik. Semoga pengembangan laporan digital ini dapat mencapai hasil sesuai yang diharapkan dan dapat membantu mempersiapkan siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin digital.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau R&D, yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media digital laporan praktik berbasis Autocrat serta menguji kelayakan dan efektivitas nya dalam menunjang pembelajaran praktik kompetensi kejuruan di SMK(Rustandi, 2021). Penelitian pengembangan digunakan untuk merancang dan menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang ada di lapangan, khususnya dalam pelaporan hasil praktik siswa yang selama ini masih dilakukan secara manual. Produk yang dikembangkan adalah sistem laporan praktik digital yang terintegrasi menggunakan Google Sheets dan Autocrat sebagai alat bantu otomatisasi. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model

melalui 5 tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation(Cahyadi, 2019).

Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas XI Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Surabaya, yang menempuh Mata Pelajaran Praktik Kejuruan. Objek penelitian ini adalah digitalisasi laporan untuk mempermudah dan mempercepat pelaporan praktikum untuk mata pelajaran Praktik Kejuruan.

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). pengembangan ADDIE yaitu:

1. Analisis

Tahap analisis adalah langkah awal untuk memahami kebutuhan yang menjadi dasar dari pengembangan digitalisasi laporan. Dalam tahap ini, terdapat beberapa proses penting yang dilakukan. Pertama, analisis materi untuk memahami cakupan dan kedalaman materi yang disajikan. Selanjutnya perlu dilakukan indentifikasi masalah yang dihadapi dari pelaporan digital yang sudah ada, mulai dari struktur autosheets, kejelasan materi, butir butir pertanyaan, dan hasil akhir laporan.

2. Desain/Perancangan

Tahap perancangan bertujuan merancang kerangka kerja media yang dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan sistem pelaporan digital. Mulai dari desain template laporan, dilanjutkan dengan struktur data yang harus lengkap dan mencakup semua langkah langkah praktikum dan informasi pendukung. Lalu dalam tahap ini perlu dibuat juga alur penggunaan Autocrat. Menghubungkan Autocrat dengan spreadsheets. Dan juga membuat Google Form untuk siswa mengisi laporan praktikum.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, dimulailah pembuatan Google Form sesuai desain awal laporan yang telah dirancang. Butir butir pertanyaan disesuaikan dengan template laporan. Pertanyaan pertanyaan yang telah dibuat lebih jelas dan detail dimasukkan ke google form. Tempat upload foto dokumentasi pun dipisah dengan pertanyaan agar siswa tidak kebingungan dalam mengirimkan foto. Setelah google form siap, dilakukan tes mandiri untuk melihat apakah hasil Autocrat sudah sesuai atau masih ada kesalahan. Kesalahan biasanya terjadi di bagian foto yang tidak muncul melainkan hanya link. Maka perlu dilakukan penggunaan rumus excel untuk mengubah link dari foto agar tulisan "open" berubah menjadi "uc". Contoh:

"=ARRAYFORMULA(SUBSTITUTE(P2:P;"open?";"uc"))". Setelah

itu, uji ulang google form dan foto akan muncul di laporan.

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap pengujian dimana produk diberikan pada siswa untuk digunakan. Di sini siswa diberikan penjelasan singkat dan diberikan akses untuk mencoba. Di sini lah kita bisa mengamati proses pelaporan digital sebenarnya dan menilai respon siswa.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan melihat dari respon siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk. Penilaian terhadap hasil belajar siswa akan memperlihatkan apakah masalah yang terdapat pada sebelum pengembangan telah diselesaikan atau belum. Revisi akhir dilakukan berdasarkan temuan evaluasi agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih optimal dan siap digunakan secara luas.

Pengembangan Autosheet-SMEKDA Berbasis Autocrat Untuk Menunjang Pembelajaran Praktik Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 2 Surabaya



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi: (1) Angket Validasi Digitalisasi Laporan Praktik., (2) Tes Kinerja Hasil Belajar Siswa., (3) Angket Respon Siswa.

Pada penelitian ini, butir soal digunakan untuk tes atau mengukur pemahaman peserta didik dalam penelitian yang akan dilakukan. Di mana, butir soal adalah pernyataan yang mengandung pertanyaan atau perintah tertentu yang harus dijawab oleh peserta ujian atau tes.

Tabel 1. 1 Kisi Kisi Soal *Pretest Posttest*

No.	Indikator	No. Soal	Level Soal
1.	Siswa dapat menyebutkan komponen utama	7,8	C4

	dalam sistem kelistrikan lampu kota.		
	Siswa dapat menjelaskan fungsi dari sekering dalam rangkaian lampu kepala.	3,4	C4
	Siswa dapat mengidentifikasi rangkaian lampu kabut.	2	C4
	Siswa dapat menjelaskan cara kerja lampu plat nomor.	1	C4
	Siswa dapat menyebutkan warna kabel yang umum digunakan untuk lampu tanda belok.	5,6	C4
	Siswa dapat menjelaskan perbedaan antara rangkaian seri dan paralel pada lampu.	15	C4
	Siswa dapat menyebutkan alat yang digunakan untuk mengukur tegangan pada lampu.	12,13	C4
	Siswa dapat menjelaskan penyebab umum lampu tidak menyala.	10,11	C4
	Siswa dapat menyebutkan standar tegangan yang digunakan pada sistem kelistrikan body kendaraan.	9	C4
	Siswa dapat menjelaskan fungsi relay pada rangkaian lampu.	14	C4

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Analisis penilaian

validasi(Kasus et al., 2013), (2) Analisis Efektivitas Pembelajaran(Wahab et al., 2021), (3) Analisis Angket Respon Siswa(Kasus et al., 2013).

HASIL

Autosheet yang sudah dibuat dan siap digunakan tentunya harus diimplementasikan. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengukur efektivitas dan respon siswa terhadap autosheet. Berikut adalah paparan hasil uji efektivitas dan respon siswa yang diambil menggunakan soal pretest dan posttest serta angket respon siswa.

1. Efektivitas Autosheet Terhadap Pembelajaran

Efektivitas dari *autosheet* dites dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Hasilnya kemudian dihitung menggunakan rumus N-Gain sesuai dengan bab 3. Penyajian data berupa nilai *pretest*, nilai *posttest*, selisih nilai *pretest* dan *posttest*, nilai maksimum, serta hasil N-Gain. Data *pretest* merepresentasikan kemampuan awal siswa. Sedangkan data *posttest* merepresentasikan capaian pemahaman siswa setelah pembelajaran.

Tabel 1. 2 N-Gain Data *Pretest Posttest*

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisi h (<i>post</i> - <i>pre</i>)	Nilai Maks - pretes t	N- Gain
1.	56	84	28	44	0,64
2.	50	78	28	50	0,56
3.	38	70	32	62	0,52
4.	62	76	14	38	0,37
5.	70	92	22	30	0,73
6.	70	92	22	30	0,73

7.	50	78	28	50	0,56
8.	66	86	20	34	0,59
Rata-rata	57,75	82	24,25	42,25	0,58

Berdasarkan data pada **Tabel 4.17**, rata rata hasil N-Gain mendapati skor 0,58. Maka dari itu dapat disimpulkan autosheet ini mendapatkan Indikator efektivitas kategori Sedang.

2. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Autosheet

Setelah dilakukan praktikum, siswa diminta memberi respon terhadap autosheet melalui angket. Perhitungan hasil respon siswa akan dipaparkan berikut ini.

a. Indikator Tampilan

Tabel 1. 3 Indikator Tampilan

No Butir	Skor Respon	Skor Total	Rata rata
1	30	134	3,35
2	28		
3	22		
4	24		
5	30		

Berdasarkan **Tabel 1.3**, diperoleh hasil respon siswa pada indikator tampilan mendapatkan rata rata nilai sebesar 3,35 dengan kategori "Sangat Baik".

b. Indikator Penyajian Materi

Tabel 1. 4 Indikator Penyajian Materi

No Butir	Skor Respon	Skor Total	Rata rata
1	28	130	3,25
2	29		
3	24		
4	20		
5	29		

Berdasarkan **Tabel 1.4**, diperoleh hasil respon siswa pada indikator penyajian materi

Pengembangan Autosheet-SMEKDA Berbasis Autocrat Untuk Menunjang Pembelajaran Praktik Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 2 Surabaya

mendapatkan rata rata nilai sebesar 3,25 dengan kategori "Sangat Baik".

c. Indikator Manfaat

Tabel 1. 5 Indikator Manfaat

No Butir	Skor Respon	Skor Total	Rata rata
1	32	136	3,4
2	27		
3	27		
4	24		
5	26		

Berdasarkan **Tabel 1.5**, diperoleh hasil respon siswa pada indikator manfaat mendapatkan rata rata nilai sebesar 3,4 dengan kategori "Sangat Baik".

Dari ketiga indikator respon siswa diatas, diperoleh hasil respon keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 1. 6 Hasil Respon Siswa

Indikator	Skor Rata-rata
Tampilan	3,35
Penyajian Materi	3,25
Manfaat	3,4
Total Skor	10
Rata-rata Keseluruhan	3,33

Berdasarkan **Tabel 1.6**, diperoleh hasil respon siswa pada penggunaan *autosheet* mendapatkan rata rata nilai sebesar 3,33 dengan kategori "Sangat Baik".

PEMBAHASAN

1. Efektivitas Autosheet Ditinjau dari Hasil Belajar

Efektivitas *autosheet* dapat dilihat dari hasil penilaian pretest-posttest yang dilakukan oleh siswa melalui penghitungan N-Gain pada Tabel 28. Hasil uji efektivitas

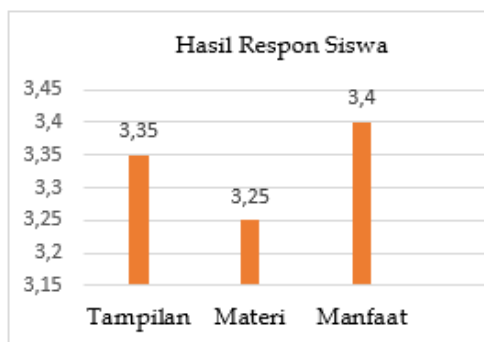
autosheet yang ditinjau dari hasil belajar siswa mendapat skor 0,58 dengan tingkat keefektifan "Sedang".

Hasil analisis ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahab et al., 2021) yang mendapat hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,62 dengan tingkat keefektifan "Sedang".

Berdasarkan pembahasan hasil uji efektivitas *autosheet* diatas, maka terjawab sudah rumusan masalah kedua mengenai efektivitas *autosheet* bahwa *autosheet* cukup efektif dalam menunjang proses pembelajaran praktik kejuruan teknik kendaraan ringan.

2. Respon Siswa Terhadap Autosheet

Respon siswa dilakukan oleh 8 siswa dengan instrumen angket berisi 3 Indikator dengan masing masing 5 pernyataan. Hasil respon siswa dapat dilihat pada Tabel 29 hingga Tabel 31. Hasil respon pada indikator tampilan mendapat skor respon rata rata 3,35, indikator penyajian materi mendapat skor respon rata-rata 3,25, dan indikator manfaat mendapat skor respon rata-rata 3,4. Rata-rata dari seluruh indikator respon mencapai 3,33 dengan kategori "Sangat Baik".



Hasil respon siswa ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andrew, 2025) yang memperoleh nilai rata rata respon siswa keseluruhan sebesar 3,43 dengan kategori "Sangat Baik".

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Autosheet-SMEKDA sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran praktik kejuruan teknik kendaraan ringan, dibuktikan dengan hasil uji kelayakan ahli mencapai 89,6% dengan kategori "Sangat Layak".
2. Autosheet-SMEKDA cukup efektif dalam menunjang proses pembelajaran praktik kejuruan teknik kendaraan ringan, dibuktikan dengan hasil uji efektivitas autosheet yang ditinjau dari hasil belajar siswa mendapati skor 0,58 dengan tingkat keefektifan "Sedang".
3. Autosheet-SMEKDA mendapatkan respon positif dari siswa, dibuktikan dengan rata-rata dari seluruh indikator respon mencapai 3,33 dengan kategori "Sangat Baik".

Saran

Saran yang diberikan berdasarkan beberapa simpulan yang didapat dari hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan autosheet SMEKDA sebagai panduan utama pembelajaran praktik karena terbukti cukup efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Namun, guru juga perlu sedikit lebih intens memberikan contoh dan pendampingan agar peserta didik lebih cepat memahami.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif memanfaatkan Autosheet-SMEKDA sebagai sarana pemahaman alur praktik dan menganalisis hasil pekerjaan. Peserta didik juga perlu membiasakan diri untuk berdiskusi menyampaikan hasil agar kemampuan berpikir dan rasa percaya diri dapat berkembang.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung pembelajaran praktik dengan memastikan ketersediaan fasilitas pendukung seperti perangkat yang memadai dan akses teknologi yang stabil.

4. Bagi Peneliti

Selanjutnya Perlu diperhatikan agar ketika menguji hasil autocrat gambar bisa langsung muncul adalah dengan mengecek folder penyimpanan gambar pada gdrive dapat dilihat secara publik.

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui keterlaksanaan autosheet dalam

Pengembangan Autosheet-SMEKDA Berbasis Autocrat Untuk Menunjang
Pembelajaran Praktik Kompetensi Kejuruan Di SMK Negeri 2 Surabaya

proses pembelajaran praktik kejuruan teknik kendaraan ringan.

DAFTAR PUSTAKA

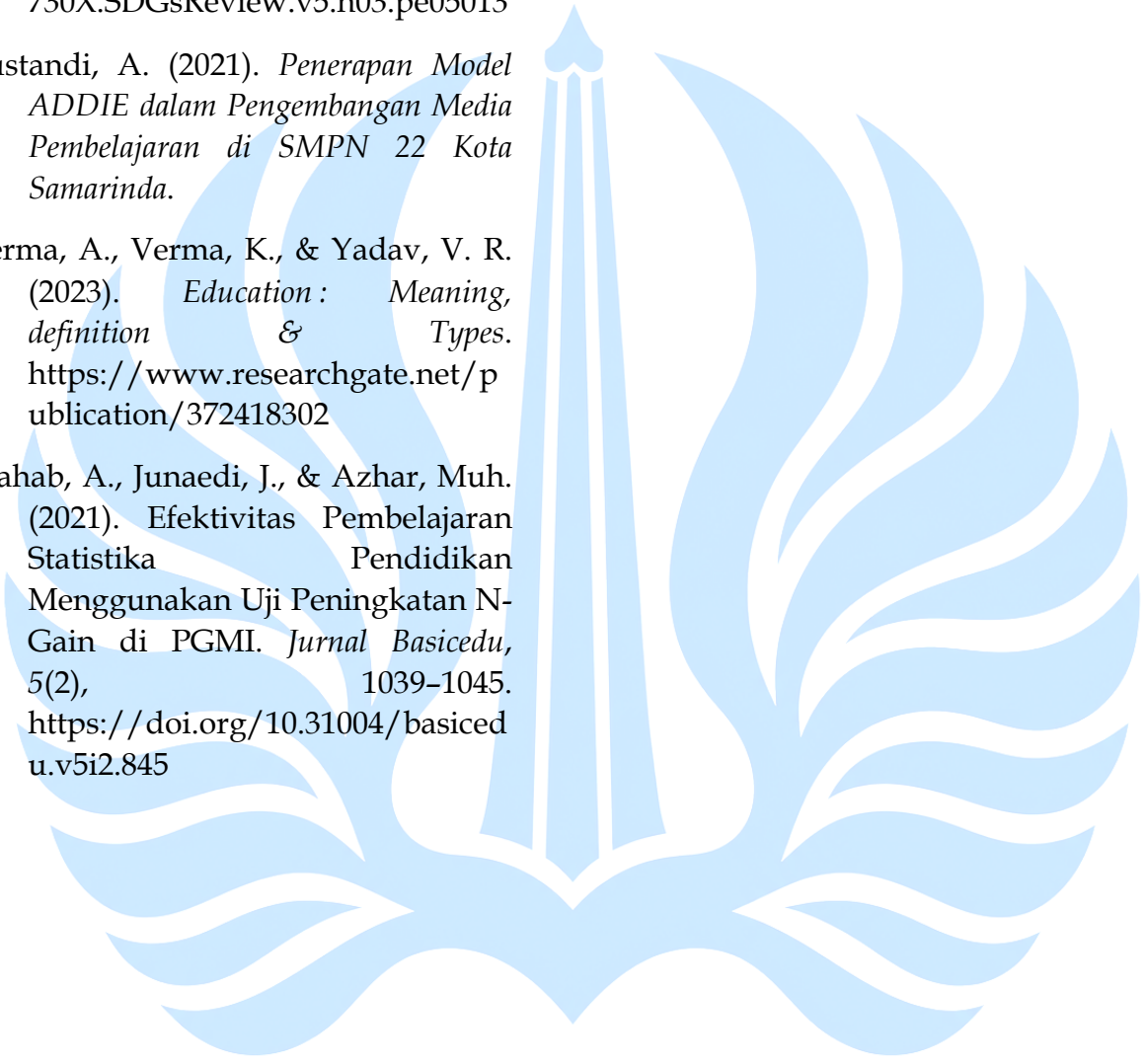
- Andrew, B. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN TEKNIK MESIN* 2025.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Effendi, K. N. S., & Aini, I. N. (2018). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS) Bagi Guru Matematika SMP di Telukjambe, Karawang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 45–52.
<https://doi.org/10.30653/002.201831.38>
- Kasus, S., Makan, R., Lepas, A., Agung, C. L., & Selatan, J. (2013). *ANALISIS TINGKAT LOYALITAS PELANGGAN RUMAH MAKAN AYAM LEPAS*.
- Kreativitas dan Kemandirian Siswa Ferdi, M., & Falando, N. (2025). *Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam*.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v5i3.1583>
- Kurikulum Merdeka Belajar Yunita, I., Zainuri, A., Zulfi, A., Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Husada Palembang, S., & Selatan, S. (2023). Nomor (1), Maret 2023. In *Jambura Journal of Educational Management* (Number 4).
<https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>
- Nurdini, & Setiadi, K. (2024). *Ebook_TransformasiPembelajaran di Era Kurikulum Merdeka Belajar_organizational*.
- Priti, P., Sofyan, H., Budiman, A., & Sriyanto, J. (2023). Evaluasi Program Kelas Industri pada Program Keahlian Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 602–610.
<https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.161>
- Rahma Nada, A., Trisoni, R., Etnik Kreatif Nusantara, S., & Mahmud Yunus Batusangkar, U. (2022). *PERUBAHAN UNDANG-UNDANG SITEM PENDIDIKAN NASIONAL DARI DULU HINGGA KINI SERTA IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ISLAM*. 5(3).
- Ramadhan, N. G., Purnomo, Widiyanti, Suhartadi, S., & Purnawirawan, O. (2025). Model of Education System in Indonesia Vocational High Schools Based on the Aspects School Cooperation

with Industry Through Work-Based Learning to Improve Sustainable Development Goals (SDGs). *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(3), e05013. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n03.pe05013>

Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*.

Verma, A., Verma, K., & Yadav, V. R. (2023). *Education : Meaning, definition & Types*. <https://www.researchgate.net/publication/372418302>

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

The logo of Universitas Negeri Surabaya (UNESA) is a large, light blue emblem. It features a central vertical element resembling a stylized flame or a monument, flanked by symmetrical, flowing shapes that suggest wings or flames. Below the emblem, the word "UNESA" is written in a large, bold, sans-serif font. Underneath "UNESA", the full name "Universitas Negeri Surabaya" is written in a smaller, regular sans-serif font.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya