

PEMANFAATAN APLIKASI *ONLINE* DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI MULTIMEDIA DI SMKN 1 KOTA JAMBI

Ardiansyah.A¹, Sofyan², Hary Soedarto Harjono³
Mahasiswa Universitas Jambi¹, Dosen Universitas Jambi²,
Dosen Universitas Jambi³

Jalan Raden Mattaher No. 16 Jambi

Sur-el: ardiansyahabri123@gmail.com¹, sofyanzaibaski68@gmail.com²,
hary.soedarto@unja.ac.id³

Article info

Article history:

Received:24-06-2021

Revised :12-07-2021

Accepted:08-08-2021

A B S T R A C T

This study aims to explain the use of online applications in distance learning and its impact on the achievement of multimedia competencies at SMKN 1 Jambi City. This study uses a qualitative method with phenomenological research. For data collection conducted, interviews and documentation. To analyze the data consists of three activity lines simultaneously, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of observing can be concluded in class X-1 and X-2 are able to adapt using online applications in online learning. Meanwhile, grades XII-1, XII-2, and XII-3 have gotten used to online applications provided by schools in online learning. Furthermore, the results of interviews from 10 informants and 15 questions became the basis for in-depth data sources on the phenomena that occurred based on experts that distance learning was learning independently by utilizing online applications as a medium in honing skills and communication tools online learning.

Keywords:

*Online Application,
Distance Learning,
and Achievement of
Multimedia
Competence*

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan aplikasi online dalam pembelajaran jarak jauh dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi multimedia di SMKN 1 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian fenomenologi. Untuk pengumpulan data dilakukan, wawancara dan dokumentasi. Untuk menganalisis data terdiri dari tiga tahapan aktivitas secara bersamaan, yaitu pengurangan data, penyajian data, dan mengambil kesimpulan. Hasil pengamatan dapat disimpulkan di kelas X-1 dan X-2 dapat beradaptasi menggunakan aplikasi online dalam pembelajaran online. Sementara itu, kelas XII-1, XII-2, dan XII-3 telah terbiasa dengan aplikasi online yang disediakan oleh sekolah dalam pembelajaran online. Selanjutnya, hasil wawancara dari 10 informan dan 15 pertanyaan menjadi dasar sumber data mendalam tentang fenomena yang terjadi berdasarkan para ahli bahwa pembelajaran jarak jauh itu belajar secara mandiri dengan memanfaatkan aplikasi online sebagai media dalam mengasah keterampilan dan alat komunikasi pembelajaran daring.

Kata Kunci:

*Aplikasi Online,
Pembelajaran Jarak
Jauh, dan
Pencapaian
Kompetensi
Multimedia*

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di SMK bertujuan untuk: 1) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional; 2) mampu memilih karir, mempunyai kompetensi, dan mampu mengembangkan diri; 3) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan usaha dan industri pada saat ini maupun pada masa yang akan datang; dan 4) menjadi warga yang produktif, adaptif, dan kreatif (Depdikbud, 1999).

Dalam proses pembelajaran di SMK pada masa pandemi saat ini untuk praktik keahlian siswa SMK membutuhkan pembelajaran praktik sebagai pendukung keterampilan sesuai jurusannya, sehingga pembelajaran teori dan praktik dilakukan secara *daring/online*. Menurut Hetifah (dalam Puspita, 2020) bahwa, proses belajar siswa SMK rata-rata berbasis praktik, maka tidak bisa hanya teori secara *daring*, makanya harus dipikirkan solusinya agar pembelajaran yang dilaksanakan tetap berkualitas pada masa pandemi ini.

Guru dan siswa dapat melakukan interaksi secara *daring/online* dalam pendidikan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi saat ini seperti, *smartphone/gadget* dan *laptop/personal computer (PC)*. Pembelajaran tetap berdasarkan kompetensi yang ada di sekolah dan guru mempersiapkan sumber belajar pada pendidikan jarak jauh yang dirancang untuk melayani pembelajaran dalam jumlah yang besar. Pendidikan jarak jauh untuk mengatasi batasan jarak, tempat, waktu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik yang berbeda dengan sistem pendidikan yang diselenggarakan konvensional atau tatap muka. Peneliti berasumsi karakteristik pendidikan jarak jauh terpisahnya fisik antara aktivitas pembelajaran guru dan siswa dengan tidak adanya tatap muka secara langsung.

Pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah suatu pendidikan yang terus berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, karena itu PJJ sering diasumsikan sebagai suatu perkembangan dan inovasi dalam metode pembelajaran Abad 21 yang memiliki daya jangkau lintas ruang, waktu, dan sosial ekonomi. Dengan adanya perkembangan dan inovasi ini memiliki alternatif dalam pembelajaran untuk mengakses PJJ tidak lepas dari penggunaan teknologi yang menjaga jarak kontak langsung guru dan siswa dari terhindarnya penyebaran *virus corona*, proses pembelajaran biasanya secara langsung atau tatap muka antara guru dan siswa dengan menggunakan media belajar yang disediakan oleh pihak sekolah, namun karena adanya wabah pandemi *virus corona* kini pembelajaran tatap muka dihentikan dan diganti dengan PJJ.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat memanfaatkan teknologi saat ini dengan menggunakan *aplikasi online* berbantuan *smartphone/gadget* dan *laptop/personal computer (PC)*. Menurut Yetty dan Widyaiswara (2020) bahwa, guru di Provinsi Jambi memfokuskan 5 (lima) hal dalam pembelajaran, yaitu: Pada manajemen kelas *daring* yang digunakan guru kepada siswa, yaitu *aplikasi mooc* 0,2 %, *edmodo* 3,5 %, *moodle* 0,4 %, *office 365* 1,5 %, *rumah belajar* 16,9 %, *google classroom* 43,0 %, dan lainnya 34,4 %. Dan penggunaan *aplikasi live meeting* yang digunakan guru kepada siswa, yaitu *aplikasi facebook live* 5 %, *youtube live* 3,3 %, *telegram* 1,7 %, *whatsapp* 60,8 %, *google hangout* 0,9 %, *microsoft team* 0,9 %, *zoom* 15,9 %, *webex* 8,8 %, dan lainnya 2,3 %. Selanjutnya penggunaan *aplikasi* ujian dari yang digunakan guru kepada siswa, yaitu *aplikasi google form* 42 %, *microsoft form* 10,8 %, *quizzizz* 0,0 %, *quizlet* 0,3 %, *kahoot* 15,3 %, dan lainnya 31,6 %. Lalu *aplikasi daring* yang perlu dipelajari guru untuk pembelajaran, yaitu *aplikasi edmodo* 10,10 %, *moodle* 10,70 %, *office 365* 10,90 %, *rumah belajar* 20,90 %, *google classroom* 43,10 %, dan lainnya 7,42 %.

Dilihat dari data penggunaan *aplikasi online* yang digunakan guru bahwa kurang lebih adanya antusias siswa dalam PJJ dan pembelajaran pada SMK pada bidang keahlian bisa menggunakan *aplikasi online* yang cocok pada penggunaannya pada PJJ supaya siswa SMK dalam bidang keahliannya tetap dapat berkembang.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nurdin (2017) dengan judul penerapan sistem pembelajaran jarak jauh berbasis *massive open online course (MOOC)* di Universitas Ciputra *entrepreneurship online (UCEO)*, bahwa perencanaan pembelajaran dimulai tahap persiapan siswa melakukan pendaftaran atau *registrasi online* dari *aplikasi online* yang sudah ditentukan dan melakukan *verifikasi* alamat email yang telah didaftarkan untuk mendapatkan akun UCEO dalam pembelajaran secara *online*. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran *online* untuk satu tema berlangsung 5-6 kali pertemuan, setiap pertemuan pembelajaran baru *release* dilaksanakan rutin setiap minggunya, setiap pertemuan terdiri dari 4-5 video pembelajaran, materi pelajaran, dan tersedia forum diskusi antara siswa. Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan berupa penugasan yang diberikan setiap akhir pertemuan dan terdapat evaluasi formatif berupa kuis pilihan ganda yang diberikan pada akhir pembelajaran, siswa yang telah menyelesaikan menyelesaikan pembelajaran dan mengerjakan kuis pilihan ganda dengan standar penilaian yang variatif berhak mendapatkan sertifikat tanda bukti telah mengikuti pembelajaran yang dapat siswa undah di halaman *course info*.

Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Agustini (2015), dengan judul pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Al-Quran dan Hadits di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang, bahwa pemanfaatan TIK pembelajaran Al-Quran dan

Hadits dengan menggunakan infokus, *LCD*, *laptop*, *speaker*, alat yang biasa digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas untuk menampilkan beberapa media seperti *powerpoint*, video *online* maupun *offline*, *slide photo* dan mendengarkan ayat-ayat al-qur'an sesuai dengan materi. Di antara keempat guru al-qur'an dan hadits dua orang guru sering menggunakan secara maksimal terlihat dari 4 standar kompetensi, 3 standar kompetensi sudah memanfaatkan TIK sedangkan 1 standar kompetensi tidak menggunakan sedangkan 2 orang guru lainnya di antara 5 standar kompetensi 4 standar kompetensi masih belum memanfaatkan TIK sedangkan 1 standar kompetensi sudah menggunakannya. Nilai manfaat TIK bagi siswa dalam pembelajaran al-qur'an dan hadits sangat penting terlihat dari siswa yang sering memanfaatkannya dalam pembelajaran di kelas.

Terakhir penelitian yang telah dilakukan Rosyid (2020) dengan judul Penggunaan *aplikasi zoom cloud meetings* dalam pengajaran statistik pendidikan di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang, bahwa sebelum menggunakan aplikasi *zoom meetings* harus meng-*instal* terlebih dahulu aplikasi tersebut di dalam *HP/gadget* ataupun *laptop*, selanjutnya membuat *ID* untuk *room* pembelajaran dan keikutsertaan/*join room* pembelajaran tersebut. Adapun untuk efektivitas sendiri terdapat beberapa temuan dalam penelitian yaitu mahasiswa dapat dengan mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dosen, dikarenakan begitu banyak sumber yang dijumpai di *internet* yang dapat membantu untuk menyelesaikan tugasnya. Begitupun juga ketika akan beralih pembahasan materi dari bab satu ke bab lainnya, mahasiswa tidak begitu kesulitan, karena ada beberapa kesamaan materi yang sebelumnya sudah dipelajari, dan juga ada *fitur* pendukung (*recording*) untuk dapat mengulang kembali rekaman pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil temuan penelitian aplikasi ini tergolong cukup efektif untuk media pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*) dan dalam segi kendala dalam penggunaan aplikasi ini yakni membutuhkan jaringan yang bagus, penggunaan kuota *internet* yang besar, dan ukuran aplikasi ini yang cukup besar pada penggunaan *HP* atau *gadget*.

Salim (dalam Ashari, 2020) mengatakan bahwa, paparan Nadiem mengenai panduan belajar pada masa pandemi *virus corona* lebih banyak menjelaskan panduan belajar di daerah zona hijau yang persentasenya 6% sementara panduan untuk belajar jarak jauh banyak dipaparkan persentasenya mencapai 94%. Dalam PJJ harus ada pendamping, pelatihan, kemudian arahan-arahan teknis untuk guru-guru agar PJJ berkualitas. Berdasarkan fenomena tersebut, menurut peneliti pentingnya PJJ dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi multimedia dengan memanfaatkan aplikasi *online* pada siswa SMK perlu bimbingan seperti orang tua yang bekerja sama dengan guru dalam pembelajaran, pelatihan terhadap guru-guru dalam memanfaatkan aplikasi *online* agar PJJ berkualitas.

Kelebihan PJJ dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi multimedia yang terjadi selama ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam menguasai teknologi, ini dapat dilihat dari guru-guru menguasai *platform* pembelajaran *online* seperti menguasai LMS (*learning management system*), *whatsapp*, *zoom meeting*. Guru-guru yang selama ini kurang menguasai teknologi sekarang ini dituntut untuk menguasai teknologi tersebut, hal ini meningkatkan kreativitas dan inovatif guru dalam mengelola pembelajaran.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teori maupun secara praktik, dapat berupa pengembangan ilmu yang relevan dengan menggunakan *aplikasi online* dalam pembelajaran jarak jauh dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi *multimedia*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pengetahuan yang diteliti. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap peningkatan mutu pendidikan terutama sekali sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Online*

Pembelajaran konvensional yang biasanya dilaksanakan di sekolah atau perguruan tinggi memiliki sejumlah peraturan sebagai sebuah pendidikan formal. Di dalam kegiatan pembelajarannya terdapat unsur-unsur yang terkait, seperti pembelajar, pengajar, tujuan, materi, metode, media, evaluasi, lingkungan, sarana dan prasarana pembelajaran. Seiring dengan perkembangannya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di lembaga pendidikan, seperti di sekolah atau perguruan tinggi, dengan cara tatap muka antara guru dan siswa, proses pembelajaran pun dibatasi waktu dan ruang dengan empat dinding satu alas dan satu atap, selain itu, siswa duduk dalam suatu ruangan pada jam-jam yang ditentukan. Namun dapat pula dilaksanakan dengan cara PJJ melalui penggunaan teknologi, seperti komputer dengan *internetnya*. Guru dan siswa tidak perlu berada dalam satu tempat yang sama dan dalam waktu yang sama pula, tetapi mereka bisa berada di mana pun dan tidak dibatasi oleh waktu.

2.2 Aplikasi *Online Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Pengertian tentang *e-learning* sangat beragam, menurut Rusman (2012) bahwa, *e-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui *e-learning*, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Teknologi elektronik yang banyak digunakan misalnya *internet*, *intranet*, video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta *CD-ROM*.

Pendapat Daryanto (2010) bahwa, *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik. Pengertian tersebut memusatkan pengertian *e-learning* pada sistem pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan media elektronik. Sedangkan Munir (2009) mengatakan pengertian *e-learning* adalah pembelajaran di mana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti *internet*, satelit, TV, *CD-ROM*, dan lain-lain. Jadi *e-learning* tidak hanya dapat dilakukan dengan *internet*, banyak contoh media elektronik yang dapat digunakan, dan *internet* merupakan salah satu bagian dari *e-learning*.

Selanjutnya Kitao (1998) bahwa, pengertian *online learning* meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Dengan kemampuan ini *online learning* dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Menurut Crys (1997) bahwa, ruang lingkup kompetensi bagi seorang guru dalam pembelajaran jarak jauh meliputi perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun nonverbal, kerja sama tim, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan siswa dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang PJJ, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan penguasaan media pembelajaran. Pendapat lain menurut Purdy (1992) bahwa, terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (*classroom setting*).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi khususnya elektronik seperti *internet*, video maupun audio, satelit, TV, *CD-ROM* dan lain sebagainya. Jadi *e-learning* bisa dilakukan dengan seluruh media elektronik yang mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran.

E-learning dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional maupun jarak jauh. *E-learning* dapat diaplikasikan dalam beberapa bentuk diantaranya melalui: *internet*, video maupun audio, satelit, TV, *CD-ROM*, dan lain sebagainya. Salah satu bentuk *e-learning* yang sedang banyak diaplikasikan melalui *internet* adalah pembelajaran berbasis *web* atau biasa disebut *web based learning*, yaitu bentuk *e-learning* yang materi (*content*) maupun cara penyampaiannya (*delivery methods*) dilakukan dengan melalui *internet (web)*.

2.3 Aplikasi online *E-learning* Berbasis Web

Di era berbasis digital seperti saat ini rasanya orang tua perlu pengetahuan teknologi PJJ yang bisa mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dirumah. Menurut Puntoadi (2011) bahwa, media sosial adalah fitur berbasis *website* yang dapat membentuk jaringan, serta memungkinkan untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yaitu *zoom meeting*, *edmodo*, *google classroom*, dan *whatsapp*.

2.4 Manfaat *E-Learning* Berbasis Web

Made (2009) menyatakan bahwa, manfaat *e-learning* dapat dikategorikan berdasar 3 sudut pandang, yaitu: Sudut Pandang Siswa, Sudut Pandang Guru, dan Sudut Pandang Sekolah. *E-learning* berbasis *web* merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang dapat dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran untuk menyiasati materi mata pelajaran yang sangat kompleks. Berbagai manfaat yang diperoleh melalui pengembangan *e-learning* ini diharapkan mampu menjadi salah satu solusi kreatif dalam pembelajaran mata pelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. *E-learning* dapat membantu siswa yang belum memahami materi di sekolah untuk mengulang materi tersebut kembali dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

2.5 Kompetensi Multimedia untuk Siswa SMK

Sutrisno (2010) mengemukakan konsep kompetensi menjadi semakin populer dan sudah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar dengan berbagai alasan yaitu: 1) memperjelas standar kerja dan harapan yang ingin dicapai; 2) alat seleksi karyawan; 3) memaksimalkan produktivitas; 4) dasar untuk pengembangan sistem *remunerasi*; 5) memudahkan adaptasi terhadap perubahan; dan 6) menyelaraskan perilaku kerja dengan nilai-nilai organisasi.

Kompetensi perlu dinilai atau diujikan untuk dapat menentukan apakah kalian itu sudah sesuai dengan standar yang ada. Seperti halnya Menurut C-BEN (2017) bahwa, kompetensi dapat diukur dan dapat dinilai secara andal dan valid. Salah satu bentuk penilaian kompetensi adalah dengan uji kompetensi keahlian (UKK). Menurut Yayamasri (2014) bahwa, kompetensi inti kompetensi dasar dan kompetensi keahlian *multimedia* SMK kurikulum 2013. Sebagai berikut: 1) Kompetensi dasar yaitu: a) perakitan komputer; b) *simulasi digital*; c) sistem *operasi*; d) jaringan dasar; dan e) pemrograman *web*. 2) Kompetensi keahlian *multimedia* yaitu: a) desain *multimedia*; b) pengolahan citra digital; c) teknik *animasi* 2 dimensi; d) teknik 3 dimensi; e) komposisi foto digital; f) teknik pengambilan gambar bergerak; g) teknik pengolahan audio; h) teknik pengolahan video; dan i) desain *multimedia* interaktif.

Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat indra dan menarik perhatian dan minat. *Computer technology research* (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % yang didengar dan bisa mencapai 50 %-80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Reddi (2003) mengatakan bahwa, mengartikan *multimedia* sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, *animasi*, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual. *Multimedia* terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan *animasi* yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran. Sedangkan menurut Elsom (2001) bahwa, *multimedia* adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi di mana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada. Besarnya peran *multimedia* dalam dunia pendidikan menjadikan *multimedia* sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu jika adanya *multimedia* dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya *multimedia* dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, hipotesis penelitian ini sebagai berikut: 1) Bagaimana teknik pemanfaatan *aplikasi online* pada siswa dalam pembelajaran jarak jauh? 2) Bagaimana cara siswa dalam mencapai kompetensi *multimedia* sebagai dasar keahlian kejuruan dengan cara menggunakan *aplikasi online*?

2.7 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2020) bahwa, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induksi/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis fenomenologi, penggunaan metode ini dengan alasan bahwa fokus penelitian ini adalah pemanfaatan *aplikasi online*.

Sementara, pendekatan fenomenologi bertujuan untuk menggambarkan makna dari penggunaan *aplikasi online* yang dialami oleh beberapa individu, tentang konsep atau fenomena dalam pembelajaran jarak jauh dan pencapaian kompetensi *multimedia*. Jadi disini peneliti ingin mengetahui seberapa manfaatnya *aplikasi online* dalam pembelajaran melalui studi fenomenologi ini.

2.8 Data dan Sumber Data

Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, maka teknik pengambilan sampelnya menggunakan *purposive sampling* (sesuai dengan tujuan penelitian), menurut Sugiyono (2020) bahwa, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan penelitian menjelajahi situasi sosial yang diteliti. Jadi, pertimbangan yang dilakukan berdasarkan konsep teori yang digunakan serta keingintahuan tentang karakteristik pribadi dari objek yang diteliti.

2.9 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2.10 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang dipahami oleh peneliti. Kegiatan analisis dilakukan dengan menelaah data, menata data, membagi menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, menemukan apa yang bermakna dan apa yang diteliti dengan laporan secara sistematis. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992) bahwa, model analisis interaktif dan analisis komparatif yaitu membandingkan hasil-hasil penelitian dengan temuan-temuan penelitian terdahulu.

Proses analisis ini dilakukan melalui 3 (tiga) langkah yakni, sebagai berikut: a) data yang muncul berbentuk deskripsi dari hasil observasi, wawancara, intisari dari dokumen, dan sebagainya; b) data tersebut diproses dengan cara pengetikan, pencatatan, dan penyuntingan; c) analisis dengan mendeskripsikan data-data tersebut dalam bentuk teks yang diperluas. Analisis terdiri dari tiga jalur kegiatan secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan

kesimpulan/verifikasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah perpanjangan keikutsertaan, ketekunan/keajegan pengamat, dan triangulasi.

Peneliti melakukan seleksi sumber data keseluruhan dari data yang terkumpul, tahap analisis data ini dimulai sejak pertama peneliti mengumpulkan data pada latar penelitian lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Deskripsi hasil data yang didapatkan selama 6 minggu melalui analisis data observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan antara lain: (1) Hasil observasi teknik pemanfaatan aplikasi *online* pada siswa dalam pembelajaran jarak jauh yaitu di minggu ke enam, diperoleh: (a) belajar mandiri, peneliti mengamati siswa-siswa sudah memanfaatkan aplikasi *online* dalam mencari materi pembelajaran secara *online* dan menentukan bagaimana cara belajar; (b) pada industrialisasi pendidikan, peneliti mengamati bahwa siswa-siswa mengetahui pengetahuan keterampilan dan penerapan dalam memanfaatkan aplikasi *online*; (c) komunikasi interaktif, peneliti merasakan bahwa siswa-siswa memanfaatkan alat/media yang diberikan guru dan mulai berkomunikasi dengan guru pelajaran menggunakan aplikasi *online*; (d) *experience* (pengalaman), siswa menyediakan waktu dan tempat belajar yang diperlukan dilihat dari kehadiran siswa dalam *aplikasi online* dari sekolah; (e) *extended* (diperpanjang), guru dan siswa juga melakukan pembelajaran menggunakan *aplikasi* lain, seperti *zoom meeting* dan *whatsapp* untuk bertanya tentang materi pelajaran dan tugas yang diberikan, siswa aktif dalam bertanya dan berkomentar, (f) *expanded* (diperluasan), guru berperan aktif dalam membuat pembelajaran senyaman mungkin supaya siswa bisa mengikuti pelajaran yang diajarkan dengan memperluas topik dan materi pelajaran; (g) kompetensi, peneliti mengamati siswa mulai memanfaatkan aplikasi *online* untuk memenuhi kompetensi kejuruan guna persiapan ujian praktik kejuruan; dan (h) multimedia, disini peneliti mengamati siswa sudah sangat memahami elemen penting dalam pembelajaran prodi multimedia dengan berbantuan aplikasi *online* untuk membantu pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan. (2) Hasil wawancara dengan 10 informan dalam mencapai kompetensi multimedia sebagai dasar keahlian kejuruan dengan cara menggunakan aplikasi *Online* berdasarkan panduan wawancara dengan indikatornya sebagai berikut: (a) belajar mandiri; (b) industrialisasi pendidikan; (c) komunikasi interaktif; (d) *experience* (pengalaman); (e) *extended* (diperpanjang); (f) *expanded* (diperluasan); (g) kompetensi; dan (h) multimedia.

Berdasarkan fenomena yang terjadi peneliti dalam melakukan wawancara, data yang didapatkan dari informan nomor 1 bahwa ada penggunaan aplikasi *online* yang tidak dimengerti, informan nomor 6 bahwa dalam penggunaan aplikasi *online* ada beberapa mata pelajaran merasa

bingung mengikutinya dan ada kompetensi multimedia yang belum dipahaminya, informan nomor 7 yang sering bergadang, informan nomor 8 yang sebenarnya tidak menyukai pembelajaran secara *online*, dan informan nomor 2, 3, 4, 5, 9, dan 10 merasakan memanfaatkan aplikasi *online* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran *online* di masa pandemi saat ini dan informan mengharapkan adanya pembelajaran praktik secara tatap muka/*offline* guna mengasah keterampilan kejuruan pada kompetensi multimedia.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil riset yang relevan yakni penelitian yang telah dilakukan oleh Nurdin dengan judul Penerapan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *Massive Open Online Course* (MOOC) di Universitas Ciputra *Entrepreneurship Online* (UCEO) pada tahun 2017, selanjutnya penelitian yang telah dilakukan oleh Agustini, dengan judul Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Al-qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang pada tahun 2015, dan terakhir berdasarkan penelitian yang dilakukan Nur Muhammad Rosyid dengan judul Penggunaan *aplikasi zoom cloud meetings* dalam pengajaran statistik pendidikan di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang pada tahun 2020.

Hasil temuan penelitian *aplikasi online* ini tergolong bermanfaat untuk media pembelajaran *online/daring* dilihat dari *technology acceptance model* (TAM). Menurut Davis, *et al.*, (1989) bahwa, *technology acceptance model* (TAM) memprediksi penerimaan penggunaan terhadap teknologi berdasarkan pengaruh dari dua faktor kognitif yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Jadi, teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yakni *aplikasi online* sangat bermanfaat dan memudahkan kegunaannya dalam pembelajaran jarak jauh.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang sudah dipaparkan mulai dari hasil data observasi dan wawancara berdasarkan teori dari pendapat ahli. Bahwa fenomena yang terjadi pada ketuntasan belajar, unjuk kerja, dan sikap keterampilan dalam tercapainya kompetensi *multimedia* dari *platform online* memberikan dampak yang baik bagi siswa di SMKN 1 Kota Jambi. Bagi peneliti lanjutan dapat melakukan tindak lanjut dari hasil penelitian dengan memanfaatkan *aplikasi online* dalam pembelajaran jarak jauh dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi *multimedia* supaya sempurna dan berguna bagi peneliti lanjutan sendiri serta masyarakat yang membutuhkannya, dan bagi pemangku kebijakan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dan menyusun kebijakan PJJ di SMK tentang pemanfaatan aplikasi *online* dalam pembelajaran jarak

jauh dan dampaknya terhadap pencapaian kompetensi multimedia dapat digunakan sebaik mungkin dan dapat mempromosikan hasil penelitian ini dengan ketetapan lebih lanjut bagi berbagai pihak yang membutuhkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadis Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang. (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Ashari, M. (2020). Dipetik Agustus 29, 2020, dari <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01565866/94-persen-sekolah-masih-belajar-jarak-jauh-nadiem-diminta-lebih-fokus-pada-perbaikan-kurikulum-PJJ?page=2>
- Competency Based Education Network. (2017). *Quality Framework for Competency Based Education Programs*.
- Crys. (1997). *Creative Excellence in the Japanese University: Knowledge-Content-Cognition and Language-Culture-Communication Integrated Global Awareness Learning*. Creative Education 17-35.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davis, F. D, Bagozzi, Warshaw. (1989). *User acceptance of computertechnology: A comparison of two theoretical models Management Science 35 (8):982-1003*.
- Depdikbud. (1999). *b. Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Depdikbud.
- Elsom, C. M. (2001). *Principles of interactive multimedia*. London: McGraw Hill.
- Kitao, K. S. (1998). Selecting and developing teaching/Learning materials. *The Internet TESL Journal. Vol. 4*.
- Made, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Miles, Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru)*. Jakarta: UIP.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdin, I. R. (2017). Penerapan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Massive Open Online Course (Mooc) Di Universitas Ciputra Enterpreunership Online (UCEO) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Social Media*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Purdy, J. a. (1992). *Cabot Wright Begins*. New york: Liverlight.

- Puspita, R. (2020). *Legislator: Perlu Solusi Pembelajaran SMK di Tengah Pandemi*. Dipetik September 15, 2020, dari <https://republika.co.id/berita/q9yc2z428/legislator-perlu-solusi-pembelajaran-smk-di-tengah-pandemi>
- Reddi, U. V. (2003). Multimedia as an educational tool. In *In Educational multimedia: A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Rosyid, N. M., Thohari, I., & Lismanda, Y. F. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meetings Dalam Kuliah Statistik Pendidikan Di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(11), 46-52.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2 ed.). (Sutopo, Ed.) Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutrisno, E. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Prenada Media Group.
- Yayamasri. (2014). *KIKD dan Silabus Multimedia SMK Kurikulum 2013*. Dipetik Maret 2, 2021, dari <https://yayamasri.wordpress.com/2014/01/16/kikd-dan-silabus-multimedia-smk-kurikulum-2013/>.
- Yetty, Widyaiswara. (2020). *Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Di Provinsi Jambi Dalam Masa Darurat Penyebaran CoronaVirus Disease (Covid-19)*. Dipetik Agustus 29, 2020, dari <https://lpmpjambi.id/2020/05/01/pelaksanaan-belajar-dari-rumah-bdr-di-provinsi-jambi-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>.