

---

## URGENSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TI DI SMK N 1 KARANGANYAR

Nilai Prihartanti<sup>1</sup>, Afitta Tantri<sup>2</sup>, Alvin Demas Arethusa<sup>3</sup>, Istingatus Oktavia<sup>4</sup>, Rahma Nur Laila<sup>5</sup>, Chafit Ulya<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
[nilapriha@student.uns.ac.id](mailto:nilapriha@student.uns.ac.id)<sup>1</sup>, [afitta.tantri@student.uns.ac.id](mailto:afitta.tantri@student.uns.ac.id)<sup>2</sup>,  
[alvindemas@student.uns.ac.id](mailto:alvindemas@student.uns.ac.id)<sup>3</sup>, [oktaviaistingatus@student.uns.ac.id](mailto:oktaviaistingatus@student.uns.ac.id)  
<sup>4</sup>, [rahmanur257@student.uns.ac.id](mailto:rahmanur257@student.uns.ac.id)<sup>5</sup>, [chafit@staff.uns.ac.id](mailto:chafit@staff.uns.ac.id)<sup>6</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini utamanya penggunaan media pembelajaran berbasis TI yang dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik. Namun, pada kenyataannya, banyak guru yang belum mampu memanfaatkan media berbasis TI sebagai salah satu sarana dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas masih cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis TI dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK N 1 Karanganyar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui kegiatan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK N 1 Karanganyar dan ditambah dengan kegiatan studi kepustakaan melalui berbagi referensi jurnal. Dari hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMK N 1 Karanganyar masih terbatas dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TI. Dalam proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan Google Classroom dan media PPT yang dibuat dengan *template* sederhana. Kemudian, setelah diberikan rekomendasi oleh peneliti mengenai penggunaan media Canva dalam pembuatan PPT dan Edlink untuk membantu kegiatan belajar mengajar, guru di SMK N 1 Karanganyar merespon dengan positif.

**Kata Kunci:** bahasa Indonesia, media pembelajaran, media berbasis TI, SMK

### Abstract

*The rapid development of technology makes teachers required to be able to use learning media that can make students more interested in participating in the learning process. In this case, especially the use of IT-based learning media that can make learning materials more interesting. However, in reality, many teachers have not been able to utilize IT-based media as a means of learning so that learning in the classroom still tends to be monotonous. This study aims to determine the use of IT-based learning media in the learning process of Indonesian language subjects at SMK N 1 Karanganyar. The research method used is a qualitative method with data collection through interview activities with one of the Indonesian language subject teachers at SMK N 1 Karanganyar and coupled with literature study activities through various journal references. From the results of the research, it was found that the Indonesian language learning process at SMK N 1 Karanganyar was still limited in using IT-based learning media. In the learning process, teachers only utilize Google Classroom and PPT media made with simple templates. Then, after being given recommendations by researchers regarding the use of Canva media in making PPT and Edlink to assist teaching and learning activities, teachers at SMK N 1 Karanganyar responded positively.*

**Keywords:** Indonesian language, learning media, IT-based media, SMK

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi saat ini telah secara massif menjangkau ke semua lini kehidupan termasuk dalam lingkungan pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk komputer dan *gadget* sehingga memudahkan dalam berkomunikasi serta semua informasi dapat mudah diakses hanya dengan mengandalkan teknologi informasi (Silmi & Hamid, 2023). Dalam dunia pendidikan teknologi menjadi nilai tambah sekaligus memegang peranan yang sangat penting demi kelangsungan kegiatan pembelajaran. Teknologi merupakan buah dari ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan maka sudah seharusnya pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi yang ada bahkan terus menginovasi agar selalu mengikuti perkembangan zaman (Fania et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat memberikan jangkauan yang lebih luas terhadap ilmu pengetahuan, mengakses informasi serta dirasa lebih efektif dan efisien jika dimanfaatkan secara maksimal. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai hubungan timbal balik yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam melakukan transfer ilmu melalui media tertentu sehingga maksud yang ingin disampaikan tersampaikan secara jelas kepada peserta didik (Merliana, 2019 ; Fania et al., 2021). Jika dilihat dari segi negatif, memang ada beberapa hal yang tidak relevan dengan pelajar apalagi menggunakan *gadget* dalam belajar yang membuat focus terganggu. Namun balik lagi bahwa teknologi merupakan hasil ciptaan manusia. Oleh karena itu, wajar bila memiliki kekurangan atau dampak negatif. Jika disuatu sekolah tidak memadai teknologi informasi maka sekolah tersebut akan mengalami keterbelakangan untuk proses belajar mengajar (Manongga, 2021).

Pada abad ini, terutama bidang *Information and Communication Technology* (ICT) yang serba *sophisticated* membuat dunia ini semakin sempit. Karena kecanggihan teknologi ICT ini beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan instan dan cepat oleh siapapun dan dari manapun. Komunikasi antar personal dapat dilakukan dengan mudah, murah kapan saja dan di mana saja. Seperti

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang kita kaji adalah bagaimana teknologi itu memberikan dampak yang positif, namun pada kenyataannya banyak sekolah-sekolah belum bisa memaksimalkan kemajuan teknologi yang terjadi. Permasalahan dalam dunia pendidikan biasanya disebabkan oleh masalah kualitas pendidikan yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah di SMK Negeri 1 Karanganyar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama warga sekolah baik guru maupun siswa, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi di sekolah tersebut masih belum maksimal namun sudah menerapkan sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas sekolah tersebut seperti *powerpoint* sebagai media pembelajaran serta *google form* sebagai media pengumpulan tugas. Untuk itu penting adanya kajian mengenai urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di SMK Negeri 1 Karanganyar serta memperkenalkan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat membuat siswa lebih aktif dan siswa tidak mengalami keterbelakangan pengetahuan terkait teknologi informasi.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui kegiatan studi kepustakaan dan wawancara pada salah satu guru bahasa Indonesia. Objek kajian dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi di SMKN 1 Karanganyar. Penelitian tersebut dilakukan di SMKN 1 Karanganyar pada hari Senin, 12 Juni 2023. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dan kemudian menganalisis data.

Pertama, pengumpulan data. Data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Yang pertama yang dimaksud dengan data primer yaitu data yang kita peroleh secara langsung melalui kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru bahasa Indonesia di SMKN 1 Karanganyar. Bentuk wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, dimana pertanyaan wawancara telah disiapkan terlebih dahulu oleh peneliti yang ditujukan kepada narasumber guna menemukan permasalahan yang akan diteliti yaitu mengenai bagaimanakah pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Karanganyar khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan data sekundernya diperoleh dari melakukan studi kepustakaan, yaitu melalui proses pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, seperti jurnal dan buku yang relevan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini yang juga berguna untuk mendukung terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Selanjutnya adalah teknik analisis data. Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara mendengarkan kembali rekaman suara yang telah diperoleh melalui kegiatan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya. Pada langkah ini ada tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Pertama, reduksi data dilakukan dengan cara memilih dan memilah data hasil wawancara yang telah diperoleh yang selanjutnya menghasilkan data yang lebih berfokus pada topik penelitian. Kedua, yaitu penyajian data. Tahap ini dilakukan setelah proses reduksi data, yaitu data yang diperoleh disajikan oleh peneliti dengan bentuk deskripsi atau penjabaran yang lebih detail dengan tujuan agar hasil penelitian tersebut lebih mudah untuk dipahami oleh para pembaca. Ketiga, penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Pada tahap ketiga atau tahap terakhir ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis terhadap data-data yang telah didapatkan sebelumnya tersebut untuk kemudian bisa diambil kesimpulan.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi yang canggih. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Manongga, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK Negeri 1 Karanganyar, berikut teknologi informasi yang sudah diterapkan di sekolah tersebut :

1. “...Media yang digunakan yang sering adalah internet terkait informasi yang sesuai dengan materi,” (wawancara, narasumber, 12 Juni 2023). Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa SMK 1 Karanganyar memanfaatkan platform seperti Google yang menyediakan akses ke ribuan buku dan materi pembelajaran dalam format digital, memungkinkan pengguna untuk membaca dan belajar di mana saja dan kapan saja. Sehingga tidak ada lagi alasan bagi siswa untuk tidak memahami suatu materi karena keterbatasan sumber pembelajaran. Seperti hasil wawancara yang disampaikan oleh guru di sekolah tersebut.
2. “...Media lain yang digunakan adalah google classroom, setiap kelas memiliki gc untuk penugasan maupun penyampaian materi,” (wawancara, narasumber, 12 Juni 2023). Ini berarti SMK 1 Karanganyar telah menerapkan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) Google Classroom yang digunakan oleh lembaga pendidikan atau guru untuk menyediakan materi pembelajaran, tugas, ujian, dan interaksi antara guru dan siswa secara online. Google classroom memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, dan mengumpulkan tugas secara online.
3. “...Dari ppt dan buku. Untuk pptnya ditampilkan dengan LCD jika tatap muka langsung. Jika penugasan secara tidak langsung, penyampaian materinya dengan Google Classroom,” (wawancara, narasumber, 12 Juni 2023). SMK tersebut juga telah memanfaatkan media Microsoft Power Point, penggunaan PPT sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa agar pembelajaran tidak monoton dari buku tetapi disajikan dengan lebih ringkas serta dapat ditampilkan secara offline maupun diakses secara online. Namun berdasarkan hasil wawancara, “...Kesulitan anak-anak adalah ketika materi dalam bentuk gambar atau Power Point yang terlalu banyak dan panjang,” (wawancara, narasumber, 12 Juni 2023), maka penting untuk membuat PPT yang menarik dan tidak terlalu panjang agar isinya agar siswa tidak merasa jenuh dan mengantuk selama pembelajaran.

Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan adalah dengan menerapkan metode pengajaran yang kreatif dan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu contohnya ialah pembelajaran yang dilakukan secara online atau daring. Pembelajaran online merupakan sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan dilaksanakan dengan jarak jauh memanfaatkan berbagai media online, (Astuti et al., 2021). Namun, dalam implementasinya terkadang terdapat kesulitan atau kendala yang muncul. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap salah satu narasumber yang mengatakan bahwa,

*“Kesulitan anak-anak adalah ketika materi dalam bentuk gambar atau Power Point yang terlalu banyak dan panjang. Kesulitan lain adalah sinyal di lingkungan sekolah, terutama di bagian bawah atau di belakang perpustakaan yang akses internetnya sulit. Sinyalnya sering kesulitan. Intinya terkendala jaringan. Dalam satu minggu ada komunikasi langsung sehingga materi bisa tersampaikan,”* (wawancara, narasumber, 12 Juni 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, salah satu kendala yang sering terjadi adalah ketika materi yang disajikan dalam bentuk gambar atau Power Point terlalu banyak dan panjang. Hal ini dapat membuat para siswa merasa kewalahan dan sulit untuk memahami informasi yang disampaikan dengan baik. Selain itu, kesulitan lain yang sering dihadapi adalah masalah sinyal di lingkungan sekolah. Terutama di area bawah sekolah atau di sekitar perpustakaan, seringkali sulit mendapatkan akses internet yang

stabil. Sinyal yang lemah atau sering terputus membuat akses internet menjadi terhambat, dan hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan internet.

Dalam situasi tersebut, kesulitan jaringan menjadi kendala yang signifikan dalam penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Para siswa dapat mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran yang memerlukan koneksi internet. Untuk mengatasi kendala ini, penting untuk mencari solusi alternatif, seperti menggunakan media atau platform yang lebih mudah diakses. Selain itu, sekolah juga perlu memperbaiki infrastruktur jaringan mereka untuk meningkatkan konektivitas internet, sehingga para siswa dapat mengakses materi online dengan lebih mudah. Dalam kesimpulannya, kesulitan dalam menyiapkan dan menerapkan materi pembelajaran dapat meliputi masalah dengan jumlah dan panjangnya materi yang disajikan, serta kendala yang terkait dengan ketersediaan sinyal jaringan di lingkungan sekolah. Penting bagi para pendidik dan pihak terkait untuk bekerja sama dalam mencari solusi yang memadai agar anak-anak dapat mengatasi kendala ini dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik.

Nirfayanti dan Nurbaeti (2019) menyatakan bahwa Google Classroom itu sendiri adalah suatu *learning management system* yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar. Dengan adanya kemudahan akses dan penyampaian materi melalui platform tersebut, siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap salah satu narasumber yang mengatakan bahwa,

*“Untuk Google Classroom, anak-anak antusias karena waktu di kelas hanya sedikit materi. Untuk waktunya, 90 persen tepat waktu terutama anak akuntansi, multimedia dan tkp, tapi tergantung jurusan juga. Sebelum tes, semua tugas sudah terkumpul untuk pemberian nilai,”* (wawancara, narasumber, 12 Juni 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, para siswa di SMKN 1 Karanganyar sangat antusias mengenai penggunaan Google Classroom dalam proses pembelajaran. Sedangkan, dalam hal penyelesaian tugas, sebagian besar siswa (sekitar 90 persen) dapat menyelesaikan tugas-tugasnya tepat waktu, terutama bagi siswa yang mengambil jurusan akuntansi, multimedia, dan OTKP. Namun, tingkat ketepatan waktu ini juga dapat dipengaruhi oleh jurusan yang diambil oleh siswa tersebut, mengingat setiap jurusan memiliki tugas dan penugasan yang berbeda-beda. Walaupun begitu, sebelum menjalani ujian, semua tugas yang diberikan melalui Google Classroom telah terkumpul dengan baik. Hal ini memberi dampak yang positif, karena semua tugas yang telah diselesaikan oleh siswa dapat diperhitungkan dan digunakan oleh guru sebagai bahan penilaian untuk memberikan nilai akhir.

Meskipun penggunaan Google Classroom dalam proses pembelajaran telah mendapatkan respons yang baik dari para siswa, namun hingga saat ini masih dirasakan bahwa optimalisasi penggunaannya dalam konteks pengajaran di sekolah belum sepenuhnya tercapai. Para guru masih sedang berada dalam proses pembelajaran untuk menguasai platform ini dan beradaptasi dengan kurikulum merdeka yang baru diterapkan. Mereka berusaha untuk meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan Google Classroom sebagai alat pembelajaran yang efektif. Namun, dalam menerapkan teknologi pada kegiatan pembelajaran, penting bagi para guru untuk mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan individu siswa agar tidak memaksa penggunaan yang tidak sesuai atau mengabaikan kebutuhan khusus siswa. Selain itu, seluruh pihak di sekolah juga

perlu melakukan evaluasi menyeluruh khususnya terkait penggunaan *Google Classroom* dan melakukan penyesuaian yang diperlukan dengan semua aspek yang relevan.

Selain itu, dalam penyediaan media pembelajaran, guru di SMK N 1 Karanganyar masih menggunakan PPT yang dibuat dengan *template* sederhana sehingga dianggap masih kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan beberapa solusi kepada guru di SMK N 1 Karanganyar untuk memanfaatkan media Canva untuk membuat materi pembelajaran dengan PPT yang lebih kreatif dan interaktif. Canva adalah sebuah platform desain grafis yang berbasis web dan aplikasi *mobile*. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain dengan mudah dan cepat. Dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan berbagai pilihan *template*, Canva membuat desain grafis menjadi lebih mudah diakses oleh siapa pun, tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Canva juga dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi, termasuk presentasi PowerPoint (PPT) yang memudahkan guru dan siswa membuat media pembelajaran. Dengan antarmuka pengguna yang intuitif, berbagai pilihan *template*, dan alat desain yang lengkap, Canva telah menjadi salah satu alat penting bagi para profesional, pelajar, dan pengguna umum dalam menghasilkan desain grafis yang menarik dan profesional.

Fitur dan fungsionalitas yang ditawarkan oleh Canva cukup bervariasi. Canva menawarkan berbagai pilihan *template* dan format desain yang siap pakai, termasuk poster, undangan, kartu nama, presentasi, media sosial, dan banyak lagi. Pengguna dapat memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan memodifikasinya sesuai dengan preferensi masing-masing. Selain itu, tampilan halaman Canva dirancang dengan baik, sehingga pengguna dengan segala tingkat keahlian desain dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan alat-alat desain yang disediakan. Alat-alat tersebut mencakup pengaturan teks, gambar, bentuk, ikon, filter, dan masih banyak lagi. Canva juga menyediakan berbagai pilihan gambar, ikon, bentuk, dan elemen grafis lainnya dalam perpustakaan media yang luas. Pengguna dapat mencari dan memilih elemen-elemen tersebut untuk digunakan dalam desain mereka.

Canva menawarkan opsi untuk mengunggah gambar sendiri jika pengguna ingin menggunakan konten kustom. Fitur lain yang kegunaannya sangat bermanfaat yakni fitur kolaborasi. Fitur ini memungkinkan beberapa pengguna untuk bekerja bersama dalam satu desain secara *real-time*. Hal ini memudahkan siswa dalam berkolaborasi, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain. Selanjutnya, Canva dapat diintegrasikan dengan platform-platform eksternal seperti Dropbox, Google Drive, dan media sosial seperti Facebook dan Instagram. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengimpor dan mengeksport desain dengan mudah, serta berbagi konten di berbagai platform.

Selain tersedianya fitur-fitur menarik yang memudahkan pengguna, Canva memiliki berbagai kelebihan dalam kegunaannya sebagai alat desain grafis yang membantu pengembangan media teknologi digital. Canva menawarkan versi gratis yang memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh pengguna dengan anggaran terbatas. Meskipun terdapat fitur premium yang berbayar, versi gratis Canva masih sangat berguna dan berdaya guna. Kelebihan lainnya terletak pada halaman utama pengguna yang intuitif dan mudah dipelajari. Pengguna baru dapat dengan cepat memahami cara menggunakan berbagai alat desain dan membuat desain yang menarik. Keberagaman *template* dan desain juga menjadi poin lebih bagi *platform* ini. Dengan ribuan *template* yang tersedia, Canva menawarkan pilihan yang sangat luas untuk memenuhi kebutuhan desain beragam. Baik

pengguna individu maupun bisnis dapat menemukan template yang sesuai dengan gaya dan tujuan mereka.

Canva menyediakan berbagai alat dan elemen desain yang dapat digunakan, seperti teks, gambar, ikon, latar belakang, dan elemen grafis lainnya. Untuk mengedit elemen, cukup klik dua kali pada elemen yang ingin diubah. Pengguna dapat mengubah teks, ukuran, warna, dan gaya sesuai keinginan. Selain itu, pengguna dapat mengatur tata letak desain dengan menggeser, mengubah ukuran, dan mengatur elemen secara bebas. Canva juga menyediakan panel kontrol untuk mengubah warna latar belakang, teks, dan elemen lainnya. Setelah selesai membuat desain, pengguna dapat mengunduhnya dalam format yang diinginkan, seperti PNG atau PDF, dengan mengklik tombol "Unduh" di pojok kanan atas. Selain itu, pengguna juga dapat menggunakan tombol "Bagikan" untuk membagikan desain melalui tautan atau mengundang kolaborator untuk mengedit desain bersama secara *real-time*.

Selain Canva, aplikasi lain yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran kelas digital adalah Edlink. Edlink adalah sebuah aplikasi media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur dan alat yang memungkinkan guru untuk membuat dan mengelola konten pembelajaran, serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Salah satu fitur utama Edlink adalah kemampuannya dalam menyediakan materi pembelajaran interaktif dan multimedia. Guru dapat mengunggah berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, dan audio untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran secara lebih jelas dan menarik. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung integrasi dengan sumber daya pembelajaran digital yang sudah ada, seperti *e-book* atau platform pembelajaran lainnya. Edlink juga memungkinkan guru untuk membuat tugas dan ujian online. Guru dapat dengan mudah membuat dan mendistribusikan tugas kepada siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung. Siswa dapat mengumpulkan pekerjaan mereka melalui aplikasi ini, dan guru dapat memberikan penilaian dan komentar untuk membantu perkembangan belajar siswa.

Edlink juga menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi yang memungkinkan siswa, guru, dan orang tua untuk berinteraksi. Guru dapat mengirim pesan atau pengumuman kepada seluruh kelas atau kepada individu siswa. Orang tua juga dapat terlibat dalam proses pembelajaran melalui fitur pengawasan yang memungkinkan mereka untuk melihat perkembangan dan prestasi akademik anak mereka. Aplikasi Edlink juga memberikan analisis data yang berguna bagi guru dan orang tua. Guru dapat melacak kemajuan individu siswa dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Orang tua juga dapat melihat laporan perkembangan anak mereka, termasuk catatan kehadiran, nilai, dan komentar dari guru. Jika dijabarkan secara detail, berikut penjelasan terkait dengan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Edlink.

- 1) Kelas, fitur kelas adalah langkah pertama bagi guru untuk memanfaatkan aplikasi ini. Setelah membuat akun Edlink, guru bisa membuat forum kelas terlebih dahulu melalui fitur ini.
- 2) Materi, setelah selesai membuat kelas, hal selanjutnya yang perlu dilakukan oleh guru adalah menyiapkan materi atau bahan ajar yang akan digunakan. Guru bisa memasukkan materi tersebut baik dalam bentuk dokumen, gambar, video maupun link melalui fitur materi.
- 3) Forum Diskusi, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, fitur ini bisa dijadikan guru sebagai ruang untuk saling berinteraksi dengan siswa. Guru dapat membuka

diskusi tentang materi yang sudah diberikan atau memantik diskusi sebelum membahas materi melalui fitur forum diskusi yang memungkinkan siswa untuk memberikan komentar.

- 4) Tugas, Guru bisa memanfaatkan fitur ini untuk mengumpulkan tugas siswa. Guru bisa mengatur bentuk file apa yang harus dikumpulkan siswa dan batas waktu pengumpulan. Dengan demikian, siswa bisa mengumpulkan tugas mereka baik dslam bentuk kuis, video maupun gambar.
- 5) Penilaian, fitur ini berupa kolom yang dapat digunakan guru untuk memberikan nilai atau tanggapan secara langsung kepada siswa yang susah mengumpulkan tugas mereka.
- 6) Quiz, selain memberikan tugas melalui fitur tugas, guru juga bisa membuat quiz yang harus dikerjakan secara langsung oleh siswa. Guru hanya perlu memasukkan beberapa pertanyaan dan juga melampirkan gambar untuk soal-soal yang akan dijadikan quiz. Guru juga dapat memilih deskripsi jawaban yang berbentuk pilihan ganda. Fitur ini juga bisa menerapkan pembatasan waktu pengerjaan.
- 7) Berbagi, fitur ini memungkinkan guru maupun siswa untuk membagikan berbagai jenis data dalam bentuk apapun baik itu dokumen, gambar maupun video yang dapat diakses oleh siswa.
- 8) Pesan Berbagi, dengan fitur ini, guru maupun siswa yang berada pada forum kelas yang sama dapat saling berkirim pesan secara pribadi.
- 9) Info, Acara dan Survei, guru dapat mengumumkan informasi penting kepada siswa melalui fitur ini. Guru juga bisa menyusun agenda acara bersama siswa untuk beberapa waktu kedepan serta melakukan survey kepada siswa.

Cara menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi ini terhitung mudah dan tidak rumit. Sebelum bisa mengakses fitur-fitur di tas, guru dan siswa perlu membuat sebuah akun dengan memasukkan nomor ponsel aktif, selanjutnya akan terdapat kolom untuk memasukkan kata sandi. Setelah submit, sistem akan mengirimkan kode yang kemudian digunakan untuk verifikasi akun. Jika sudah ter-verifikasi, akun Edlink sudah bisa digunakan. Penggunaan *Learning Management System* (LMS) berupa Edlink ini sebagai bentuk inovasi media TI dalam pembelajaran dinilai cukup efektif dan memudahkan guru. Penggunaan kedua media tersebut juga dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi penyampaian materi pembelajaran ketika siswa sedang PKL (Praktik Kerja Lapangan). Hal tersebut dikarenakan selama PKL guru masih sulit untuk memberikan materi pembelajaran serta penugasan karena kegiatan belajar siswa digantikan dengan praktik di luar sekolah selama 3 hingga 6 bulan. Namun, pengembangan aplikasi LMS Edlink ini masih belum diimplementasikan pada siswa di SMK N 1 Karanganyar karena belum terlaksananya proses pembelajaran di semester gasal. LMS berupa Edlink ini nantinya akan diterapkan di saat siswa kelas 12 melaksanakan PKL di periode semester gasal. Uji coba yang dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia telah teruji secara valid bahwa media Edlink ini mudah untuk digunakan dan memiliki fitur-fitur yang lengkap sehingga nantinya dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam pembelajaran secara daring.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran di SMK N 1 Karanganyar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran yang sederhana. Dari hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa SMK N 1 Karanganyar sudah menggunakan media Google Classroom, PPT, dan berbagai *e-book* untuk menunjang kelancaran penyampaian

materi pembelajaran. Namun, pada penggunaannya masih terbatas dan kurang menarik, PPT yang digunakan masih menggunakan template sederhana. Selain itu, berbagai kesulitan seperti akses internet yang tidak dapat dijangkau di seluruh lingkungan sekolah juga menjadi kendala yang sangat menghambat kelancaran proses penyampaian materi. Selain adanya kendala jaringan internet, kecenderungan siswa yang rajin mengerjakan tugas sangat berbeda di tiap jurusan. Selain itu, adanya program PKL (Praktik Kerja Lapangan) juga membuat guru sering kebingungan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Berdasarkan hal tersebut, saran peneliti dalam penggunaan media Edlink diyakini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia secara daring, utamanya saat digunakan untuk siswa kelas 12 yang melaksanakan kegiatan PKL. Uji coba yang dilakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia telah teruji secara valid bahwa media Edlink ini mudah untuk digunakan dan memiliki fitur-fitur yang lengkap sehingga nantinya dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam pembelajaran secara daring.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barella, Y., Karolina, V., Bahari, Y., & Zakso, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21-29.
- Fania, G. I., Khasanah, R. N., Salsabila, U. H., Azizah, R. H., & Listiyani, A. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(2), 575–590. <https://doi.org/10.47668/pkww.v9i2.320>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama. Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75-82.
- Husna, A., & Nurmina, N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menulis Teks Biografi Menggunakan Media Google Classroom. *Aliterasi: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan sastra Indonesia*, 2(1), 1-7.
- Manongga, A. (2021). Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623–98 (November), 1–7.
- Muhajir, A., Fauziah, N. K., & Ikhsan, M. (2022). Peran Sosial Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Perkuliahan di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Lhokseumawe. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS) (Vol. 1, pp. 77-87)*.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50-59.
- Santoso, R., & Lutfi, A. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edlink untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi dalam Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di Smk Negeri 1 Kersana. *ICT Learning*, 6(1).
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal UIN Allaudin*, 12(1), 44–52.
- Sjukun, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Kelas Virtual Sevima EdLink untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa SMK Immanuel. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).