



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Media Ajar Pembelajaran Daring Asinkronus Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 1 Gresik

Hanik Mardiyah, Nurmida Catherine Sitompul, Sabariah
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: hanikmardiyah26@gmail.com; nurmida.catherine.s@unipasby.ac.id; sabariah@unipasby.ac.id

ABSTRACT

The development of this teaching media was motivated by the challenges of Field Work Practice (PKL) students who had difficulty accessing materials and following conventional learning because they were in different work practice locations. Asynchronous online learning media was applied so that students could still learn Indonesian independently outside the field work practice schedule. The development used the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) to develop online learning media for Indonesian for the Odd Semester. Needs analysis showed the importance of learning flexibility for PKL students. Digital-based media was developed using platforms such as Canva and WhatsApp groups for collaboration and discussion. The product was tested by content, media, and design experts, and tested on 84 grade XI students of SMK PGRI 1 Gresik. Development instruments included media feasibility, trials, and student learning outcomes. Data were analyzed descriptively qualitatively and descriptively quantitatively. The teaching media was considered very good in terms of completeness, suitability, and accuracy of the material, as well as attractive visual design, but required revisions to the words, layout, and layout to make it more comfortable. Individual trials showed an increase in the average score from 66.67 to 85, with student satisfaction of 93%. In small group trials, the average score increased from 38.33 to 75, with a similar level of satisfaction.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 04 Nov 2024
First Revised 16 Dec 2024
Accepted 01 Feb 2025
First Available online 07 Feb 2025
Publication Date 07 Feb 2025

Keyword:

*Media Pembelajaran, Asinkronus,
Praktik Kerja Lapangan*

Field trials on 84 students showed that only 11% completed all activities, but the average score increased from 73.33 to 88.79, proving the effectiveness of the media in improving student understanding. The appeal of the product was considered quite good: 68% of students understood the material, 77% found connections between topics, and 66% were interested in studying the material. However, aspects of clarity of objectives, student interaction, and material delivery structure need to be improved to overcome boredom, motivate discussion, and create a more effective learning experience. This development concludes that asynchronous online learning media based on technology is an effective innovation in improving the quality of Indonesian language learning for PKL students. This method offers an adaptive and flexible solution that is relevant to support the learning of PKL students at SMK PGRI 1 Gresik.

ABSTRAK

Pengembangan media ajar ini dilatarbelakangi oleh tantangan siswa Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang kesulitan mengakses materi dan mengikuti pembelajaran konvensional karena berada di lokasi praktik kerja yang berbeda. Media ajar pembelajaran daring asinkronus diterapkan agar siswa tetap dapat mempelajari Bahasa Indonesia secara mandiri di luar jadwal praktik kerja lapangan.

Pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran daring Bahasa Indonesia Semester Ganjil. Analisis kebutuhan menunjukkan pentingnya fleksibilitas belajar bagi siswa PKL. Media berbasis digital dikembangkan menggunakan platform seperti Canva dan grup WhatsApp untuk kolaborasi dan diskusi. Produk diuji oleh pakar isi, media, dan desain, serta diujicobakan pada 84 siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik. Instrumen pengembangan meliputi kelayakan media, uji coba, dan hasil belajar siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Media ajar dinilai sangat baik dari segi kelengkapan, kesesuaian, dan keakuratan materi, serta desain visual yang menarik, namun membutuhkan revisi pada kata, layout, dan tata letak agar lebih nyaman. Uji coba individu menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 66,67 menjadi 85, dengan kepuasan siswa sebesar 93%. Pada uji coba kelompok kecil, nilai rata-rata meningkat dari 38,33 menjadi 75, dengan tingkat kepuasan serupa. Uji lapangan pada 84 siswa menunjukkan

hanya 11% menyelesaikan semua aktivitas, namun rata-rata nilai meningkat dari 73,33 menjadi 88,79, membuktikan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa..

Daya tarik produk dinilai cukup baik: 68% siswa memahami materi, 77% menemukan keterkaitan antar bahasan, dan 66% tertarik mendalami materi. Namun, aspek kejelasan tujuan, interaksi siswa, dan struktur penyampaian materi perlu ditingkatkan untuk mengatasi kebosanan, memotivasi diskusi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif.

Pengembangan ini menyimpulkan bahwa media ajar pembelajaran daring asinkronus berbasis teknologi merupakan inovasi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa PKL. Metode ini menawarkan solusi adaptif dan fleksibel yang relevan untuk mendukung pembelajaran siswa PKL di SMK PGRI 1 Gresik.

© 2025 Educational Technology UPI

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah jenjang pendidikan menengah yang fokus pada pengembangan keterampilan teknis dan kejuruan. Program pendidikan di SMK dirancang untuk mempersiapkan siswa langsung terjun ke dunia kerja setelah lulus, dengan menawarkan berbagai jurusan yang sesuai dengan kebutuhan industri dan pasar kerja. Siswa SMK tidak hanya mendapatkan pelajaran teori di kelas, tetapi juga melakukan praktik langsung melalui kegiatan seperti Praktik Kerja Lapangan (PKL) di perusahaan atau industri terkait, yang memberikan pengalaman nyata dan keterampilan praktis yang sangat dibutuhkan di dunia kerja (Sabariah et al., 2024c).

SMK juga sering bekerja sama dengan industri dan perusahaan untuk memastikan bahwa kurikulum mereka selalu relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar. Kerja sama ini meliputi penempatan magang, pembaruan kurikulum, hingga pelatihan bagi guru. SMK bertujuan untuk menciptakan tenaga kerja yang terampil dan siap pakai, mendukung pembangunan ekonomi, serta menjawab tantangan kebutuhan tenaga kerja yang spesifik di berbagai sektor industri (Sabariah et al., 2024a).

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan komponen penting dalam pembelajaran di SMK, di mana siswa melakukan praktik kerja di tempat kerja selama waktu tertentu sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan dunia kerja. Metode pembelajaran ini memastikan bahwa lulusan SMK siap menghadapi tantangan di dunia kerja dengan kompetensi yang relevan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan kebutuhan industri (Rahmatullah et al., 2021).

Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 1 Gresik dilaksanakan di kelas XI selama enam bulan. Siswa PKL tidak mengikuti pembelajaran di kelas selama proses PKL, tetapi melakukan pembelajaran mandiri dengan dukungan perpustakaan sekolah yang meminjamkan buku-buku pelajaran dan menyediakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa 107 siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik 2023-2024 yang mengikuti PKL, hanya 20 siswa yang konsisten melaporkan hasil belajar bahasa Indonesia kepada guru. Aktivitas fisik di tempat PKL menjadi alasan utama siswa tidak melaksanakan pembelajaran mandiri karena kelelahan setelah hari kerja yang panjang. Materi pelajaran yang sama dengan pembelajaran reguler juga menjadi beban tersendiri bagi siswa PKL. Sebagian siswa PKL dapat meluangkan waktu untuk menemui guru mata pelajaran sesuai jadwal yang diberikan untuk melaporkan hasil pembelajaran mandiri mereka, namun hasil belajar tidak terekam dengan baik oleh guru pengampu, sehingga evaluasi kemajuan siswa menjadi tidak akurat.

Data ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran mandiri, seperti integrasi teknologi dan penggunaan berbagai media pembelajaran untuk membuat pembelajaran mandiri lebih menarik dan memotivasi siswa. Guru harus memiliki Intellectual Stimulation untuk meningkatkan kecerdasan, kreativitas, inovasi, dan kemampuan pemecahan masalah (Sabariah et al., 2024b).

Pembelajaran mandiri memerlukan kesadaran diri siswa untuk belajar. Beberapa studi menyatakan bahwa pembelajaran mandiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan e-modul (Afif, 2023). Pembelajaran menggunakan e-modul berkaitan erat dengan pembelajaran daring, yang juga dikenal sebagai pembelajaran jarak jauh. Menurut Isman (2016), pembelajaran daring adalah penggunaan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Meidawati, dkk (2019) menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah di

mana peserta didik dan instruktur berada di lokasi yang terpisah, memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya serta berbagai sumber daya yang dibutuhkan. Pembelajaran daring dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan (Pohan, 2020).

Pembelajaran daring asinkronus mengintegrasikan berbagai media seperti video tutorial, artikel interaktif, dan simulasi praktis, memberikan fleksibilitas yang dibutuhkan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa (Mutiah et al., 2021). Penggunaan konten yang variatif dan inovatif meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai jalur akses ke informasi, memungkinkan siswa mengeksplorasi topik dari berbagai perspektif. Pendekatan ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, memberikan siswa kendali lebih besar atas proses belajar mereka.

Kemajuan teknologi mendorong sektor pendidikan untuk menggunakan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan integrasi berbagai media, seperti video, audio, dan animasi, yang membuat proses belajar lebih menarik dan dinamis (Simbolon et al., 2021). Upaya signifikan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan teknologi dalam pembelajaran, termasuk pengembangan konten pendidikan inovatif dan peningkatan keterampilan dalam mengelola teknologi digital sehari-hari (Sabariah et al., 2024d).

Lingkungan belajar yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa diharapkan dapat tercipta dengan mengintegrasikan pembelajaran daring asinkronus dengan media pembelajaran yang variatif dan inovatif (Prawiradilaga et al., 2017). Pengembangan media ajar pembelajaran daring asinkronus selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan serta mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam dunia pendidikan Indonesia. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar yang terintegrasi, seperti teks, gambar, video, dan simulasi interaktif, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar (Siang et al., 2020). Pembelajaran daring asinkronus memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan gaya belajar setiap siswa, memberikan umpan balik yang lebih efektif, dan mengintegrasikan berbagai sumber informasi yang relevan (Hotimah et al., 2023). Melalui penggunaan teknologi ini, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif, adaptif, dan inovatif, yang mampu mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Siswa PKL tidak mengikuti pelajaran di sekolah dan melaksanakan pembelajaran mandiri. Diperlukan pengembangan media pembelajaran daring asinkronus bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa PKL. Tujuan penelitian ini adalah memfasilitasi pembelajaran mandiri siswa PKL dalam mempelajari materi bahasa Indonesia dengan fleksibel dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Karakteristik media ajar ini meliputi integrasi multi-platform digital dengan web taplink sebagai laman pembuka, pembelajaran daring tanpa tatap muka langsung atau maya, dengan interaksi melalui ruang kolaborasi atau grup WhatsApp, fleksibilitas dan efektivitas dengan akses materi dan evaluasi real-time, bahan ajar kontekstual untuk meningkatkan minat belajar, akses melalui ponsel pintar, tablet, dan laptop, serta kolaborasi dengan platform Canva Edu untuk mendukung kreativitas siswa PKL. Keterbatasan produk ini meliputi ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan cepat serta fitur terbatas pada platform gratis.

B. Kajian Pustaka

1. Media Ajar

Media ajar adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Arsyad, 2009). Menurut Heinich et al. (2009), media ajar terdiri dari beberapa jenis, yaitu teks yang menyampaikan informasi melalui tulisan, audio berupa media berbasis suara seperti rekaman, visual yang menghadirkan rangsangan berupa gambar atau grafik, proyeksi gerak seperti video dan film, benda tiruan atau model sebagai replika objek nyata, dan manusia, yaitu pengajar atau ahli yang memberikan materi secara langsung. Media ajar memiliki beberapa fungsi penting, seperti memperjelas materi agar lebih mudah dipahami, memungkinkan penyampaian materi yang sulit dilakukan secara langsung, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media ajar juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperbaiki komunikasi antara pengajar dan peserta didik, membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2010).

2. Pembelajaran Daring Asinkronus

Pembelajaran daring, juga dikenal sebagai pembelajaran online atau jarak jauh, adalah proses pembelajaran melalui jaringan internet di mana pengajar dan peserta didik tidak bertatap muka langsung (Isman, 2016). Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja, tergantung pada ketersediaan alat pendukung (Pohan, 2020). Pembelajaran daring melibatkan dua aktivitas: asinkronus dan sinkronus (Sudarsana et al., 2018). Pembelajaran asinkronus memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan belajar sesuai jadwal mereka sendiri, sementara pembelajaran sinkronus melibatkan interaksi langsung dalam waktu nyata melalui platform digital (Suprihatien et al., 2024). Kendala pembelajaran daring meliputi kesulitan konsentrasi, kebosanan, kurang memahami materi, kesulitan memperoleh sumber, masalah jaringan internet, dan kurangnya pendampingan dari orang tua. Meskipun siswa siap untuk pembelajaran daring, kendala-kendala ini dapat menurunkan keaktifan dan keberhasilan belajar. Pembelajaran daring asinkronus memungkinkan siswa mengakses materi, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi sesuai jadwal mereka (Means et al., 2014). Kelebihan pembelajaran asinkronus termasuk fleksibilitas waktu, kemampuan meninjau kembali informasi, dan pengurangan biaya transportasi (Susanti dalam Tarigan & Junita Amalia, 2022). Namun, kekurangannya meliputi rasa isolasi, risiko apatis, dan kurangnya interaksi langsung (Hratinski dalam Tarigan & Junita Amalia, 2022). Tantangan pembelajaran daring asinkronus termasuk kebutuhan disiplin diri yang tinggi, akses perangkat dan internet yang memadai, serta kurangnya interaksi sosial yang dapat menurunkan motivasi siswa (Sudarsana et al., 2018). Pendidik dan institusi perlu menyediakan dukungan tambahan dan mencari cara inovatif untuk mengatasi tantangan ini.

3. Karakteristik Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI

Pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMK dalam Kurikulum Merdeka bertujuan mengembangkan keterampilan literasi siswa melalui berbagai jenis teks secara lisan dan tulisan. Pembelajaran ini difokuskan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, khususnya aspek Bernalar Kritis dan Kreatif (Marwati, 2021a).

Materi utama meliputi teks argumentasi, teks berita, dan cerita pendek (cerpen). Pada teks argumentasi, siswa dilatih menyusun argumen logis berbasis fakta untuk mengasah

kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran teks berita menekankan struktur, keakuratan, dan etika jurnalistik, mendukung nilai kejujuran dan tanggung jawab. Sedangkan pembelajaran cerpen berfokus pada analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik, serta penulisan cerpen bertema perjuangan untuk menumbuhkan kreativitas dan semangat kebangsaan. Pendekatan pembelajaran dilakukan secara kontekstual dan interaktif, termasuk metode berbasis proyek untuk menghasilkan karya seperti artikel, laporan berita, atau cerpen. Diskusi kelompok melatih kolaborasi dan komunikasi, sedangkan materi pembelajaran dikaitkan dengan isu-isu aktual untuk meningkatkan relevansi dan kesadaran siswa terhadap lingkungan. Penilaian mencakup proses dan produk. Penilaian proses melibatkan pengamatan aktivitas siswa, seperti diskusi dan presentasi, sementara penilaian produk menilai kualitas karya siswa. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan menjadi individu yang kritis, kreatif, dan mampu berkontribusi positif dalam masyarakat, sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila.

4. Karakteristik Siswa Praktik Kerja Lapangan

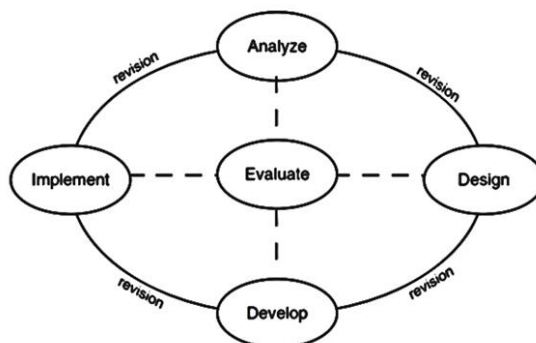
Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah program wajib bagi siswa SMK untuk memperoleh pengalaman kerja langsung di perusahaan atau instansi, guna meningkatkan keterampilan praktis dan memahami dinamika serta budaya kerja industri (Rahmatullah dkk., 2021). Program ini memberikan siswa pengalaman kerja yang relevan dengan bidang keahlian mereka, membantu mereka memahami lingkungan kerja, meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis seperti komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah.

Siswa juga belajar beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis, membangun ketahanan diri, serta menghadapi tekanan dan tuntutan pekerjaan. Pengalaman ini meningkatkan rasa percaya diri siswa, mempersiapkan mereka secara mental dan fisik untuk dunia kerja setelah lulus.

Namun, siswa sering menghadapi tantangan seperti kesulitan berkomunikasi secara terbuka, tekanan pekerjaan, manajemen waktu antara tugas PKL dan tugas sekolah, serta kurangnya pendampingan dari guru pembimbing atau instruktur di tempat PKL (Yulianah dkk., 2021). Meski demikian, PKL memberikan manfaat besar dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja..

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) untuk mengembangkan pembelajaran daring asinkronus Bahasa Indonesia bagi siswa SMK yang melaksanakan PKL.



Gambar 1 Langkah-langkah Model Penelitian ADDIE. Sumber : (Branch, 2010:2)

Model ini dirancang untuk memastikan produk yang dihasilkan efektif, efisien, dan fleksibel. Tahapan pertama adalah Analyze (Analisis), di mana peneliti mengidentifikasi

masalah seperti rendahnya pelaporan hasil belajar siswa PKL, yaitu hanya 19% dari 107 siswa, serta menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian kurikulum fase F yang mencakup keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Peneliti juga mengidentifikasi sasaran pengguna produk, yaitu siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik, dan memastikan ketersediaan perangkat teknologi dan jaringan internet sebagai sumber daya utama.

Pada tahap Design (Perancangan), peneliti menyusun rancangan pembelajaran daring yang mencakup aktivitas seperti membaca, simulasi, diskusi daring, serta proyek berupa pembuatan poster digital, vlog mini, dan cerita pendek. Penilaian pembelajaran dirancang meliputi tes formatif dan sumatif untuk aspek kognitif serta proyek kreatif yang dilakukan melalui platform digital seperti Google Form, Instagram, dan Padlet. Tahap selanjutnya adalah Develop (Pengembangan), di mana peneliti mengembangkan konten pembelajaran menggunakan platform seperti Taplink, Flipbook Heyzine, dan TikTok. Peneliti juga menyusun panduan khusus untuk siswa dan guru guna memfasilitasi proses pembelajaran dan melakukan revisi berdasarkan umpan balik serta hasil uji coba awal.

Tahap Implement (Penerapan) dilakukan dengan menguji media ajar pada 84 siswa PKL SMK PGRI 1 Gresik untuk mengetahui fleksibilitas dan efektivitasnya. Siswa diberikan lembar respons untuk mengevaluasi pengalaman mereka selama menggunakan produk. Selanjutnya, pada tahap Evaluate (Evaluasi), peneliti melakukan evaluasi formatif dengan melibatkan ahli materi, media, dan desain untuk perbaikan produk, serta evaluasi sumatif melalui respons siswa dan hasil belajar untuk menilai keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, menggunakan skala Likert untuk menghasilkan persentase yang menggambarkan tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penilaian Pakar

Pengembangan ini menyajikan hasil evaluasi dan pengembangan produk pembelajaran daring asinkronus Bahasa Indonesia untuk siswa Praktik Kerja Lapangan (PKL). Penilaian dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Ahli materi menyatakan Media ajar yang telah dikembangkan dinilai sudah baik dalam menyajikan materi pembelajaran, namun masih memerlukan perhatian lebih terhadap penggunaan kata dan istilah agar lebih sesuai dengan konteks dan mudah dipahami oleh pengguna. Selain itu, efektivitas kalimat juga perlu ditingkatkan untuk memastikan informasi dapat disampaikan dengan jelas dan ringkas, tanpa menimbulkan ambiguitas. Media ajar ini dianggap layak untuk diujicobakan di lapangan guna mengukur efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran secara praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan melakukan revisi terhadap aspek-aspek tersebut. Pernyataan ini didukung dengan hasil penilaian berikut ini:

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi Pelajaran Bahasa Indonesia

No	Indikator	Jumlah Skor	x	%
1.	Aspek Kelayakan Isi	79	4.65	93%
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	52	4.73	94.54%
3.	Penilaian Kontekstual	42	4.67	93.33%

Table 2 merupakan penilaian ahli media. Ahli media menyimpulkan Media ajar ini memerlukan penyesuaian pada tampilan layout untuk memastikan kenyamanan pengguna, terutama ketika diakses melalui laptop. Desain sebaiknya dirancang agar terlihat proporsional dan dapat dibaca dengan baik tanpa perlu pembesaran hingga 150%, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih optimal. Selain itu, penggunaan media tambahan seperti film berbasis AI merupakan langkah positif yang dapat meningkatkan daya tarik dan relevansi pembelajaran, namun perlu dipastikan bahwa integrasinya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal self-assesment, pengaturan yang memungkinkan siswa menerima respon langsung sangat diperlukan. Fitur ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik yang cepat untuk memperbaiki pemahaman mereka secara mandiri. Dengan perbaikan ini, media ajar diharapkan lebih efektif dan menarik bagi siswa. Hasil data instrumen dan saran dari ahli media menunjukkan bahwa media ajar layak diujicobakan di lapangan dengan revisi. Berikut ini tabel penilaian ahli media:

Table 2. Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Skor	x	%
1.	Tampilan	74	4.93	98.6%
2.	Penggunaan	54	4.91	98.2%

Table 3 menunjukkan bahwa media ajar layak diujicobakan. Ahli desain menyatakan secara umum, produk yang dikembangkan sudah cukup baik, namun terdapat beberapa aspek yang perlu disesuaikan agar lebih efektif dan mudah dipahami. Penggunaan istilah, seperti “ananda,” sebaiknya dikurangi frekuensinya agar tidak terlalu mendominasi dan memberikan kesan repetitif dalam setiap kalimat. Selain itu, ukuran huruf pada judul dan subjudul perlu diperbesar untuk memberikan penekanan yang lebih dominan dan memudahkan pembaca dalam mengenali bagian-bagian penting. Penyesuaian penamaan judul di setiap bab juga diperlukan agar lebih sesuai dengan tema yang diangkat. Misalnya, tema yang disebutkan dalam “Petunjuk Belajar” sebaiknya dicantumkan kembali pada setiap bab dengan format yang lebih tematik, seperti “Bab 1: Teks Argumentasi,” daripada menulis judul teks secara langsung. Terakhir, perlu dilakukan pemeriksaan ulang pada penggunaan tanda baca, terutama tanda titik (“.”), untuk memastikan konsistensi dan menghindari kesalahan. Media ajar layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.

Table 3. Penilaian Ahli Desain

No	Indikator	Jumlah Skor	x	%
1.	Aspek Kelayakan Kegrafikan	49	3.77	75.4%
2.	Aspek Kelayakan Bahasa	47	3.92	78.4%

B. Hasil Uji Coba Perorangan

Data-data hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa Media Ajar Pembelajaran Daring Asinkronus Bahasa Indonesia untuk Siswa Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 1 Gresik pada kualifikasi sangat baik. Berikut data hasil belajar responden uji coba dan data kemenarikan media ajar :

Table 4. Hasil Belajar Responden Uji Coba

No.	Indikator	Tes Awal	Tes Akhir
1.	Nilai Minimum	55	75
2.	Nilai Maksimum	80	100

3.	Nilai Rata-rata	66,67	85
4.	Standar Deviasi	12,58	13,23

Tabel 5. Hasil Penilaian Penilaian Responden Uji Coba Perorangan.

No.	Indikator Penilaian	Responden			Jumlah	Prosentase
		1	2	3		
1.	Apakah anda merasa senang belajar menggunakan Bebasin Dika?	5	4	5	14	93%
2.	Apakah materi di Bebasin Dika memudahkan belajar anda?	5	3	5	13	86%
3.	Apakah Bebasin Dika membuat anda lebih mandiri dalam belajar?	5	4	5	14	93%
4.	Apakah Bebasin Dika mudah diakses?	5	5	5	15	100%
5.	Apakah Bebasin Dika memenuhi kebutuhan belajar anda?	5	3	5	13	86%
6.	Apakah Bebasin Dika secara keseluruhan membuat anda puas?	5	4	5	14	93%

Berdasarkan data hasil belajar uji perorangan menggunakan media ajar Bebasin Dika, terdapat peningkatan signifikan antara tes awal dan tes akhir. Nilai minimum meningkat dari 55 pada tes awal menjadi 75 pada tes akhir, sementara nilai maksimum juga naik dari 80 menjadi 100. Rata-rata nilai peserta didik menunjukkan peningkatan yang mencolok, dari 66,67 menjadi 85. Meski terjadi peningkatan nilai, standar deviasi tes akhir (13,23) sedikit lebih besar dibandingkan tes awal (12,58), yang mengindikasikan adanya sedikit peningkatan dalam penyebaran nilai. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Data tabel 5, Media ajar pembelajaran daring asinkronus Bahasa Indonesia untuk siswa Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 1 Gresik menunjukkan hasil evaluasi yang positif. Sebanyak 93% responden merasa senang menggunakan media ajar ini, sementara 86% menyatakan materi yang disediakan memudahkan proses pembelajaran. Dalam mendukung kemandirian belajar, media ajar mendapat tingkat kepuasan sebesar 93%, dan aksesibilitasnya dinilai sempurna dengan kepuasan mencapai 100%. Selain itu, 86% responden merasa kebutuhan belajar mereka terpenuhi melalui platform ini.

Secara keseluruhan, tingkat kepuasan terhadap media ajar mencapai 93%, menunjukkan pengalaman pengguna yang positif. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam meningkatkan kemudahan materi agar persentasenya dapat sejalan dengan indikator lainnya. Dengan dukungan terhadap kemandirian, aksesibilitas, dan kebutuhan belajar siswa, media ajar ini telah berhasil memberikan pengalaman pembelajaran yang memadai dan memuaskan.

C. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data-data hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa Media Ajar Pembelajaran Daring Asinkronus Bahasa Indonesia untuk Siswa Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 1 Gresik pada kualifikasi baik. Berikut data hasil belajar responden uji coba dan data kemenarikan media ajar :

Table 6. Hasil Belajar Responden Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Tes Awal	Tes Akhir
1.	Nilai Minimum	20	60

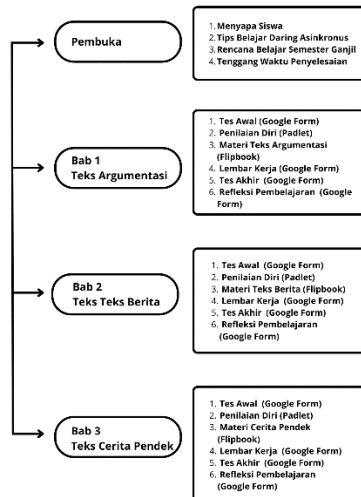
2.	Nilai Maksimum	85	90
3.	Nilai Rata-rata	38,33	75
4.	Standar Deviasi	20,21	13,23

Tabel 7. Hasil Penilaian Responden Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator Penilaian	Responden									Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	Apakah anda merasa senang belajar menggunakan Bebasin Dika?	5	4	4	5	4	4	5	5	5	41	91%
2.	Apakah materi di Bebasin Dika memudahkan belajar anda?	5	3	5	5	4	4	5	5	4	40	89%
3.	Apakah Bebasin Dika membuat anda lebih mandiri dalam belajar?	4	4	5	5	4	5	5	5	5	42	93%
4.	Apakah Bebasin Dika mudah diakses?	5	4	5	5	5	3	5	5	5	42	93%
5.	Apakah Bebasin Dika memenuhi kebutuhan belajar anda?	4	4	5	5	5	4	5	5	4	41	91%
6.	Apakah Bebasin Dika secara keseluruhan membuat anda puas?	5	5	4	4	5	4	5	5	5	42	93%

Berdasarkan data hasil belajar uji coba kelompok kecil menggunakan media ajar Bebasin Dika, terlihat peningkatan yang signifikan dari tes awal ke tes akhir. Nilai minimum meningkat dari 20 menjadi 60, sedangkan nilai maksimum naik dari 85 menjadi 90. Rata-rata nilai juga menunjukkan peningkatan besar, yaitu dari 38,33 pada tes awal menjadi 75 pada tes akhir. Selain itu, standar deviasi menurun dari 20,21 menjadi 13,23, yang menunjukkan penyebaran nilai peserta didik semakin merata setelah penggunaan media ajar. Data ini mengindikasikan bahwa media ajar Bebasin Dika efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan dan membantu mengurangi kesenangan hasil belajar di antara peserta didik.

Menurut tabel 7, Media ajar pembelajaran daring asinkronus Bahasa Indonesia untuk siswa Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 1 Gresik mendapat respons positif dari para responden. Sebanyak 91% merasa senang menggunakan media ajar ini, dan 89% menyatakan materi yang disediakan memudahkan pembelajaran. Tingkat kepuasan terhadap dukungan kemandirian belajar dan aksesibilitas masing-masing mencapai 93%, menunjukkan bahwa media ajar ini efektif membantu siswa belajar secara mandiri dan mudah diakses. Sebanyak 91% responden juga merasa kebutuhan belajar mereka terpenuhi, dengan tingkat kepuasan keseluruhan sebesar 93%. Namun, kemudahan materi masih perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan kualitas konten. Secara keseluruhan, media ajar ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendukung kebutuhan, dan memuaskan pengguna.



Desain akhir media ajar menggunakan taplink.com

Website terdiri dari 4 bagian;

1. Pembuka
2. Bab 1 : Teks Argumentasi
3. Bab 2 : Teks Berita
4. Bab 3 : Cerita Pendek

Secara garis besar setiap bab memiliki urutan aktivitas belajar yang sama. Berikut ini tangkapan media ajar dari ponsel media ajar beserta deskripsinya :



1. Bagian ini merupakan identitas dari media ajar yaitu Bebasin Dika. Bagaian ini disambung dengan sapaan pas siswa sebagai bentuk pembuka pembelajaran.



2. Bagian selanjutnya tips belajar daring yang disematkan dalam bentuk poster informatif. Tips disusun menjadi satu akronim yang menarik.



3. Rencana Belajar Semester Ganjil. Poster ini memuat aktivitas belajar yang akan dilakukan siswa selama satu semester. Poster ini menjadi acuan bagi siswa untuk menyusun jadwal belajar.

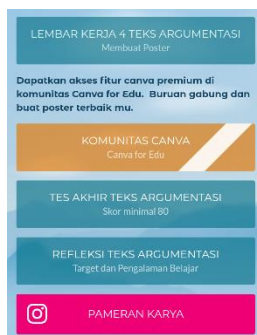


4. Informasi pembatasan belajar untuk setiap bab agar dapat mengatur waktu belajar masing-masing. Selanjutnya terdapat icon *whatsapp* guru dan *grup whatsapp*

untuk kolaborasi.



10. teks persuasif (teks)
11. poster (teks dan video)



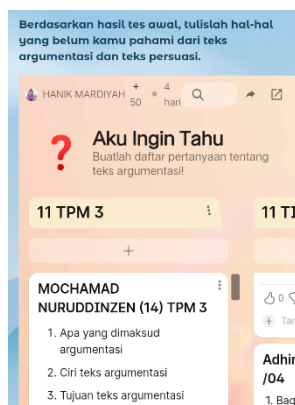
Setelah itu, siswa bisa mengisi tes akhir dan lembar refleksi

4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring asinkronus Bahasa Indonesia bagi siswa Praktik Kerja Lapangan (PKL) memenuhi kelayakan pakar dan efektif dalam pembelajaran mandiri untuk siswa SMK yang mengikuti Praktek Kerja Lapang (PKL) di luar sekolah, dengan ringkasan temuan penelitian sebagai berikut:

1. Media ajar dinilai sangat baik dalam kelengkapan, kesesuaian, dan keakuratan materi, serta desain visual yang menarik, namun memerlukan revisi pada penggunaan kata, layout, dan tata letak agar lebih jelas dan nyaman. Dengan

5. Penejelasan Bab 1 dan tes awal yang terhubung dengan google formulir. Tes awal terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan skor



7. Ringkasan materi teks argumentasi :definisi, karakteristik, dan struktur teks argumentasi (teks)
8. ide pokok paragraf (teks)
9. kalimat fakta dan kalimat opini (komik dan video)



tautan website. Aktivitas siswa tidak terdokumentasi.

6. Dinding padlet untuk menampung pertanyaan siswa sebagai pemantik belajar, tempat kolaborasi, diskusi, dan berinteraksi.

8. Evaluasi belajar yang disematkan dengan tautan Google formulir sehingga hasil evaluasi terdokumentasi. Selain itu, terdapat quizziz yang berfungsi sebagai self asesmen. Kuis ini disematkan menggunakan

penambahan fitur seperti self-assessment serta penyesuaian judul dan ukuran huruf, media ini dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

2. Hasil uji coba dengan tiga siswa menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar, dengan nilai rata-rata meningkat dari 66,67 menjadi 85. Tingkat kepuasan siswa terhadap media ajar mencapai 93%, terutama dalam hal aksesibilitas dan kemandirian belajar.
3. Uji coba pada sembilan siswa menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 38,33 menjadi 75. Responden menyatakan tingkat kepuasan keseluruhan sebesar 93%, dengan saran untuk meningkatkan kemudahan pemahaman materi agar lebih optimal.
4. Sebanyak 84 siswa mengikuti pembelajaran, namun hanya 11% yang berhasil menyelesaikan semua aktivitas, yang kemungkinan disebabkan oleh kurangnya variasi atau relevansi materi. Meskipun demikian, materi dinilai cukup menarik, dengan sebagian besar siswa memahami isi dan merasa motivasi belajarnya meningkat, meski diperlukan perbaikan dalam struktur penyampaian agar lebih runtut dan interaktif. Secara keseluruhan, efektivitas media ajar terbukti dengan peningkatan rata-rata nilai dari 73,33 menjadi 88,79, serta standar deviasi yang lebih rendah, yang menunjukkan distribusi nilai lebih merata dan peningkatan pemahaman siswa.

5. AUTHORS' NOTE

Penggunaan dan pengembangan media ajar pembelajaran daring asinkronus dapat dimaksimalkan dengan beberapa langkah strategis. Pertama, media ajar sebaiknya dilengkapi dengan fitur analitik belajar untuk memantau perkembangan siswa, memungkinkan guru mengevaluasi kemajuan dan memberikan umpan balik secara tepat waktu. Kedua, penambahan elemen gamifikasi, seperti lencana, poin, atau tantangan, dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Ketiga, konten pembelajaran harus diperbarui secara berkala agar relevan dengan perkembangan kurikulum, serta disertai kasus nyata dari dunia kerja untuk memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan kontekstual.

Selain itu, pengenalan fitur-fitur media pembelajaran, seperti kuis, video, dan modul interaktif, penting untuk membantu siswa belajar secara mandiri dengan lebih efektif. Pemahaman terhadap fungsi fitur-fitur ini memungkinkan siswa mengakses materi, menyelesaikan tugas, dan mengevaluasi pemahaman mereka secara mandiri. Langkah ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih terarah tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amadea, K., & Ayuningtyas, M. D. (2020). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus Pada Materi Program Linear. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.30872/primatika.v9i2.366>
- Brch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyono, C., Danial, E., Affandi, I., & Masyitoh, I. S. (2022). The Effectiveness of Blended Learning With the Synchronous and Asynchronous System in Civic Education Courses.

- Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.010>
- Dewi, R. R. V. K., Muslimat, A., Yuangga, K. D., Sunarsi, D., Khoiri, A., Suryadi, S., Solahudin, M., & Iswadi, U. (2021). *E-Learning as Education Media Innovation in the Industrial Revolution and Education 4.0 Era*. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*.
- Febrian, A., Yennita, Y., & Ma'ruf, Z. (2021). *The Need Analysis for E-Learning Based on Massive Open Online Course (MOOC) for High School Students*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.772>
- Habibah, I. F., & Dwijayanti, R. (2023). *Pengaruh Praktik Kerja Lapangan (Pkl), Self-Efficacy, Dan Internal Locus Of Control Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Smkn Mojoagung Jombang*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 11(2).
- Sukma Wardani, F., & Dyah Sulistyaningrum, C. I. (n.d.). *Analisis Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan Dalam Mempersiapkan Siswa Memasuki Dunia Kerja Di Era Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus pada Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Negeri 1 Karanganyar Tahun Ajaran 2018/2019)*.
- Isman. (2016). *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring)*. <http://www.ut.ac.id/2015/salut.html>.
- Kurnaedi, D., Widyarto, S., & Kahar, S. (2022). *Collaborative E-Learning for Tangerang Vocational High School*. *Tech-E*, 6(1). <https://doi.org/10.31253/te.v6i1.1770>
- Marwati, H., & Waskitaningtyas, K. (2021). *Cerdas Cergas Cerdas Cergas SMA/SMK Kelas XI*. Kemendikbudristek. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Noviansyah, W., & Mujiono, C. (2021). *Analisis Kesiapan dan Hambatan Siswa SMK dalam Menghadapi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi*. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1).
- Pohan, A. E. S. Pd., M. Pd. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (L. Rosnawati, Ed.; 1st ed.). CV. Sarnu Untung. <https://play.google.com/store/books/details?id=s9bsDwAAQBAJ>
- Potutu, Y., Nuraini Kadir Akili, S., & Mei Yulanda Assagaf SMK Negeri, S. (n.d.). *Implementasi Praktik Kerja Lapangan Sebagai Mata Pelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*.
- Rahmatullah, N., & dkk. (2021). *Pedoman Praktik Kerja Lapangan Peserta Didik SMK/MAK di Dalam Negeri* (Z. dkk Dwinanda, Ed.). Kemendikbudristek.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id*. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(01). <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>
- Sabariah, S., Hartono, H., Zairunah, Z., & Lian, L. . (2024a). *Budaya Sekolah dalam Mendorong Pembinaan Guru : School Culture in Encouraging Teacher Development*. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(1), 55–66. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v5i1.289>
- Sabariah, S., Khair, A., Hizri, M., Rofi'i, R., Sulistiami, S., & Rahmi, A. (2024b). *Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi dan Komitmen Guru*. *An-Nidzam : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(1), 69-80. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v11i1.1972>
- Sabariah, S., Rofi'i, R., & Rusmawati, R. (2024c). *Google Site Training Assistance for Rich and Renewable Learning Resources for SMAN 1 Driyorejo Gresik*. *Amalee:*

- Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 5(2), 565-578.
<https://doi.org/10.37680/amalee.v5i2.5632>
- Sabariah, S., Rofi'i, R., & Rusmawati, R. (2024d). Google Site Training Assistance for Rich and Renewable Learning Resources for SMAN 1 Driyorejo Gresik. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 5(2), 565-578.
<https://doi.org/10.37680/amalee.v5i2.5632>
- Samsudin, M., & Ni Nyoman Utami, J. (2019). Pengembangan Pembelajaran E-learning Dengan Moodle (Modulator Object-Oriented Dynamic Learning Environment). *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 14(1). <https://doi.org/10.30864/jsi.v14i1.210>
- Saputri, T. N. R., & Mukmin, B. A. (2021). Analisis Implementasi Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Media Asinkronus. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Setyosari, P. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana.
- Sudarsana, I. K., Simarmata, J., Swasgita, I. P. H. Y., Suciati, N. P., Rudiadnyana, I. M., RN, K. B., & Anggraeni, P. K. N. (2018). Teknologi sinkronus dan asinkronus untuk pembelajaran. In *Teknologi dan Aplikasinya dalam Dunia Pendidikan*.
- Suparlin, S., Mustaji, M., Mariono, A., & Arianto, F. (2022). The Impact of E-Learning on Reading Comprehension in High School Students. *International Journal of Social Science And Human Research*, 05(10), 4614-4621.
<https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i10-29>
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtiran, F. D., Widyaningsih, P. R., & Risnita, R. (2024). Meta-Analisis : Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.51878/teaching.v3i4.2695>
- Tarigan, R. A., & Junita Amalia. (2022). Pemanfaatan Youtube untuk Pembelajaran Asinkronus Matematika Dasar di Tingkat Perguruan Tinggi dengan Referensi Kalkulus Jilid 2. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(3). <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i3.824>
- Ulyah, I. L., Ahmad, H., & Sriwulandari, Y. A. (2021). Moda Daring pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Asinkronus LKPD di SMP Negeri 03 Batu masa Pandemi Covid-19. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(4).
<https://doi.org/10.28926/briliant.v6i4.729>
- Widiantari, A. A. K. A., Wesnawa, I. G. A., & Mudana, I. W. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Perpaduan Asinkronous Dan Sinkronous Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Ekonomi. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2).
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.37799>
- Yulianti, Y., & Kusmarni, Y. (2021). Sinkronus Vs Asinkronus Pembelajaran Sejarah Daring: Studi Korelasional Di SMA Kota Bandung. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2). <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.39019>