

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN NETSUPPORT SCHOOL UNTUK PEMBELAJARAN PRAKTIKUM PADA MATA PELAJARAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF JURUSAN MULTIMEDIA KELAS XII DI SMK NEGERI 5 TELKOM BANDA ACEH

Muhammad Qautsar Maulana ^{1*}

Article Info

Article history:

Received 30 Januari 2023

Revised 13 Maret 2023

Accepted 26 Juni 2023

Keywords:

Efektifitas, Netsupport school, Pembelajaran praktikum, Desain Media Interaktif, SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh

ABSTRACT

Dengan adanya aplikasi ini, pendidik tidak lagi untuk berjalan ke setiap komputer untuk melihat aktivitas peserta didik ketika sedang dalam pembelajaran. Suasana yang dirasakan peserta didik seakan-akan dipantau langsung oleh pendidik, sehingga peserta didik fokus dengan materi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian tugas yang telah dikerjakan langsung dikumpulkan melalui komputer masing-masing melalui software Netsupport School. Dengan cara ini, menggunakan perangkat lunak manajemen dan pemantauan di kelas dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama ketika bekerja dengan media interaktif. Peserta didik selalu berbagi ilmu dan memiliki akses terhadap bahan pelajaran kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya. Setelah mengolah data validitas menggunakan *SPSS Statistics 25*, mempunyai 2 variabel dengan 12 butir kuesioner yang masing-masing dari variabel x_8 , y_4 dengan keterangan jika r_{hitung} lebih besar dari r_{table} maka hasilnya valid, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{table} maka hasilnya tidak valid. Pada penelitian ini mempunyai r_{tabel} 0,422, sedangkan nilai r_{hitung} semuanya diatas 0,422 dengan nilai tertinggi adalah 0,921 dan terendah 0,425 dengan nilai signifikan 0,000. Kuesioner dapat dikatakan handal jika nilai $cronbach\ alpha > 0,05$. Dalam *SPSS* di tunjukkan bahwa $cronbach\ alpha$ untuk kuesioner 0,906 dengan jumlah pernyataan 12 butir. Nilai rata-rata yang telah didapatkan yaitu 58.13.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Muhammad Qautsar Maulana | UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: muhammadqautsar Maulana@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah menyebabkan beberapa perubahan dalam standar gaya hidup manusia. Era globalisasi sudah berdampak pada kompleksitas teknologi komunikasi dan perilaku interpersonal di era globalisasi tanpa batas, sebagai akibatnya kualitas tuntutan akan datang dari manusia yang aktif mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sebagai kebutuhan [1].

Pendidikan saat ini merupakan upaya sadar untuk mengembangkan karakter dan keterampilan, baik di dalam maupun di luar sekolah, untuk semua, sesuai dengan kemampuan individu dan bahkan ketika tanggung jawab keluarga, masyarakat, dan pemerintah [2]. Untuk memungkinkan bangsa tertentu membuat keputusan,

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diterapkan. Tujuannya adalah menumbuhkan keterampilan belajar yang memungkinkan para siswa untuk mendekati, menghadapi, atau mendiskusikan apa pun serta membantu peserta didik belajar dengan memanipulasi lingkungan dan merekayasa kegiatan [3]. Pada akhir proses masuk, bertemu, dan melaksanakannya, peserta didik akan mengalami pengetahuan, pemahaman, sikap-bentukan, dan dukungan emosional [4].

Di Banda Aceh salah satu sekolah yang sudah memiliki mata pelajaran desain media interaktif adalah SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh. Dimana dalam kurikulum SMK tersebut desain media interaktif diajarkan untuk siswa kelas 3 jurusan multimedia. Berdasarkan hasil observasi saya pada mata pelajaran desain media interaktif di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh, mata pelajaran desain media interaktif memang sudah lama ada didalam kurikulum pembelajaran Indonesia, tetapi di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran baru dikarenakan SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh baru memiliki jurusan multimedia dan dari jurusan multimedia itu sendiri baru melahirkan satu angkatan yaitu angkatan 2020. Pada SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh menerapkan metode pembelajaran praktikum pada mata pelajaran desain media interaktif.

Dengan adanya aplikasi ini, pendidik tidak lagi untuk berjalan ke setiap komputer untuk melihat aktivitas peserta didik ketika sedang dalam pembelajaran. Suasana yang dirasakan peserta didik seakan-akan dipantau langsung oleh pendidik, sehingga peserta didik fokus dengan materi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian tugas yang telah dikerjakan langsung dikumpulkan melalui komputer masing-masing melalui software Netsupport School. Dengan cara ini, menggunakan perangkat lunak manajemen dan pemantauan di kelas dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama ketika bekerja dengan media interaktif. Peserta didik selalu berbagi ilmu dan memiliki akses terhadap bahan pelajaran kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Metode Pembelajaran Praktikum

Praktikum adalah dasar dari setiap metode pembelajaran. Dalam suatu metode pembelajaran, peserta praktikum melakukan eksperimen dengan mengalami sendiri materi pelajaran yang dipelajari. Praktik memiliki hubungan langsung dengan metode pengajaran alternatif. Secara khusus, peserta didik terus menerus memperoleh pengalaman dan keterampilan saat melaksanakan praktikum, mendesak peserta untuk berpartisipasi dalam diskusi, baik dalam pengaturan individu atau kelompok, peserta didik belajar fikir melalui metodologi ilmiah Prinsip demi prinsip atau pembelajaran menerapkan prosedur kerja profesional berdasarkan metodologi ilmiah [5].

2.2 Desain Media Interaktif

Desain media interaktif mengacu pada media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Menjelaskan lebih banyak informasi dan ide melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Media interaktif adalah hubungan antara teks, gambar, grafik senior, suara, animasi, dan video serta memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan produk multimedia.

2.3 Net Support School

Aplikasi Net Support School adalah program atau aplikasi khusus yang dapat memindahkan atau memutuskan koneksi komputer dari jarak jauh melalui jaringan. Net Support School adalah sistem komputer atau perangkat lunak yang berjalan di banyak komputer yang terhubung melalui jaringan. Sistem Net support School digunakan sebagai sistem pengajaran dalam pengajaran kelas khusus TIK. Net Support School merupakan perangkat lunak pendidikan tetapi bukan perangkat lunak tutorial. Selain itu, perangkat lunak digunakan untuk menampilkan tutorial yang relevan kepada setiap siswa melalui komputer yang terhubung ke jaringan untuk setiap siswa [6].

2.4 Penelitian Terdahulu

Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini, peneliti melakukan pembelajaran praktikum dengan menggunakan aplikasi NetSupport School hanya pada peserta didik kelas 3 pada mata pelajaran Desain Media Interaktif pada Sekolah SMK 5 Telkom Banda Aceh. Dengan adanya aplikasi

ini, pendidik terbantu dalam menjalankan proses belajar mengajar yang lancar dan rapi, karena pendidik akan mudah untuk memantau peserta didik dan memberikan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi ini.

2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga penilaian lebih jelas dari pada tujuan pendidikan atau pengajaran dapat dicapai secara efisien dan efektif. Tujuan media pendidikan adalah sebagai alat pembelajaran terutama bagi siswa untuk membaca informasi dan saran yang diberikan oleh instruktur sehingga konten kursus dapat ditingkatkan dan pemahaman siswa dapat diperkuat.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Karena peneliti ingin melihat hasil setelah menggunakan software Netsupport School, untuk mengurangi permasalahan yang terjadi di ruang belajar atau laboratorium sekolah. Penelitian ini diterapkan pada kelas XII SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh. Karena peneliti ingin memantau kegiatan peserta didik dan melihat hasil setelah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Netsupport School Untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas ketika siswa belajar melalui praktik [7].



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan didapatkan setelah melakukan tahapan-tahapan penelitian dengan aturan-aturan yang sesuai mekanismenya. Penelitian ini dilakukan untuk mencari jalan keluar permasalahan yang dialami oleh peserta didik di SMK Negeri 5 Telkom Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan aplikasi Netsupport School pada pembelajaran praktikum. Penelitian ini mempunyai peserta didik dengan sampel 22 orang peserta didik pada kelas 12 Multimedia.

4.1 Deskripsi Data

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah diperoleh, maka dari hasil yang diperoleh dapat disajikan berupa data dalam bentuk hasil pengukuran yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Penelitian ini dapat terwujud karena adanya sampel yang telah menjadikan narasumber dalam pengumpulan. Penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas 12 Multimedia pada SMK Negeri 5 Telkom untuk melihat efektivitas penggunaan software Netsupport School.

4.2 Uji Validitas Kuesioner

Setelah mengolah data validitas menggunakan *SPSS Statistics 25*, mempunyai 2 variabel dengan 12 butir kuesioner yang masing-masing dari variabel x_8 , y_4 dengan keterangan jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka hasilnya valid, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka hasilnya tidak valid. Pada penelitian ini mempunyai r_{tabel} 0,422, sedangkan nilai r_{hitung} semuanya diatas 0,422 dengan nilai tertinggi adalah 0,921 dan terendah 0,425 dengan nilai signifikan 0,000.

Untuk mencari nilai dari r_{tabel} dengan $N=19$, Sig 5% dari distribusi nilai r_{tabel} statistic, maka nilai r_{tabel} menjadi 0,422. Dapat disimpulkan bahwa prinsip dari *product moment pearson* ini adalah terjadinya korelasi antara item kuesioner dengan skor totalnya, sementara dalam pengambilan keputusan uji *korelasi*, apabila signifikan $<5\%$ dengan r_{hitung} yang positif maka dinyatakan Valid.

4.3 Uji Reliabilitas

Kuesioner dapat dikatakan handal jika nilai *cronbach alpha* >0,05. Dalam SPSS di tunjukkan bahwa *cronbach alpha* untuk kuesioner 0,906 dengan jumlah pernyataan 12 butir, sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner dinyatakan sangat kuat dalam penelitian ini.

4.4 Mean (Nilai Rata-rata)

Pada penelitian ini, nilai rata-rata yang diperoleh setelah melakukan penelitian ditempat pengambilan data adalah sebesar 58.13, yaitu melebihi setengah dari 100%. Bisa disimpulkan bahwa penggunaan software Netsupport School efektif digunakan dalam pembelajaran praktikum.

4.5 Pembahasan

Dengan adanya aplikasi ini, pendidik tidak lagi untuk berjalan ke setiap komputer untuk melihat aktivitas peserta didik ketika sedang dalam pembelajaran. Suasana yang dirasakan peserta didik seakan - akan dipantau langsung oleh pendidik, sehingga peserta didik fokus dengan materi yang diberikan oleh pendidik. Kemudian tugas yang telah dikerjakan langsung dikumpulkan melalui komputer masing-masing melalui software Netsupport School. Dengan cara ini, menggunakan perangkat lunak manajemen dan pemantauan di kelas dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama ketika bekerja dengan media interaktif. Peserta didik selalu berbagi ilmu dan memiliki akses terhadap bahan pelajaran kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya.

Instrument yang akan divalidkan mempunyai 12 pernyataan sesuai dengan variable yang telah ditentukan untuk mencari *koefisien korelasi* dengan *product moment pearson* dari jumlah responden sebanyak 22 peserta didik dari kelas XII Multimedia pada SMK Negeri 5 Telkom.

Setelah mengolah data validitas menggunakan SPSS Statistics 25, mempunyai 2 variabel dengan 12 butir kuesioner yang masing-masing dari variabel x8, y4 dengan keterangan jika *r hitung* lebih besar dari *r table* maka hasilnya valid, jika *r hitung* lebih kecil dari *r table* maka hasilnya tidak valid. Pada penelitian ini mempunyai *r tabel* 0,422, sedangkan nilai *r hitung* semuanya diatas 0,422 dengan nilai tertinggi adalah 0,921 dan terendah 0,425 dengan nilai signifikan 0,000. Kuesioner dapat dikatakan handal jika nilai *cronbach alpha* >0,05. Dalam SPSS di tunjukkan bahwa *cronbach alpha* untuk kuesioner 0,906 dengan jumlah pernyataan 12 butir Nilai rata-rata yang telah didapatkan yaitu 58.13.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan analisis data oleh peneliti, maka dapat ditarikkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan metode pembelajaran praktikum pada peserta didik kelas XII multimedia pada SMK Negeri 5 Telkom peneliti menggunakan software Netsupport School untuk memantau kegiatan atau aktivitas peserta didik Ketika pembelajaran berlangsung. Peneliti membagikan tugas dan matei secara langsung dengan menggunakan software Netsupport School.
2. Penggunaan software Netsupport School pada pembelajaran praktikum mata pelajaran Desain Media Interaktif terbukti efektif sesudah peneliti mengolah data yang telah dikumpulkan ketika proses penelitian. Oleh karena itu, Penggunaan software Netsupport School pada pembelajaran praktikum dapat menjadi pegangan oleh guru.

5.2 Saran

Dari kesimpulan diatas dan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti membuat beberapa saran untuk efektivitas penggunaan software Netsupport School dalam melaksanakan proses belajar praktikum:

1. Dalam melaksanakan pembelajaran, pendidik sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik terasa nyaman.
2. Guru harus mampu melaksanakan atau memberikan metode-metode baru dalam meningkatkan hasil dan minat belajar.
3. Guru perlu memantau lebih ketat pada proses pembelajaran, agar peserta didik tidak melakukan hal hal yang tidak diinginkan ketika proses pembelajaran berlangsung

4. Peserta didik perlu meningkatkan kemampuan belajarnya terutama dalam menghadapi kesulitan, memecahkan masalah, menyelesaikan tugas-tugas dengan cara menyimak guru yang sedang menjelaskan materi.

REFERENCES

- K. Sobon, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado," *J. Inov. Pendidik. Dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, p. 52, 2019.
- J. P. Perusahaan, "Jurnal Ilmiah d'Computare Volume 9 Edisi Januari 2019 APLIKASI METODE," vol. 9, pp. 30–38, 2019.
- M. P. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., *MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN DI SEKOLAH*, vol. 180, no. 4. Semarang, 2013.
- U. M. K. Abdullah and A. Azis, "Efektifitas Strategi Pembelajaran Analisis Nilai Terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 51, 2019.
- Mujahidin and Arni Ningsih Darwis, "PENGARUH PELAKSANAAN PRAKTIKUM TERHADAP KETERAMPILAN GENERIK SAINS SISWA," *Pendidik. Biol.*, vol. 4, no. September, pp. 2013–2015, 2021.
- SRI WULANDARI, "PENERAPAN APLIKASI NET SUPPORT SCHOOL PADA LABORATORIUM SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SRI WULANDARI," 2020.
- B. Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, "PENELITIAN TINDAKAN KELAS Oleh Sutrisna Wibawa (FBS UNY)," no. 1970, 1993.