

## PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DAN TKJ DI SMK NEGERI 6 SUKOHARJO

Rendiko Raditya Wibowo<sup>1</sup>, Tasya Tanjung Wulan<sup>2</sup> & Hanifah Nursanti<sup>3</sup>  
<sup>1, 2, 3</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Jalan Ahmad Yani, Tromol Pos I, Pabelan, Surakarta, Indonesia

Email: [a710200110@student.ums.ac.id](mailto:a710200110@student.ums.ac.id), [a7102200058@student.ums.ac.id](mailto:a7102200058@student.ums.ac.id), &  
[a710200110@student.ums.ac.id](mailto:a710200110@student.ums.ac.id)

Submitted: 2022-07-10

DOI: 10.23917/blbs.v4i2.21237

Accepted: 2022-12-14

Published: 2022-12-30

Keywords:	Abstract
<i>Learning Multimedia Computer and network engineering</i>	<i>Students as an asset for the nation, therefore it is necessary to develop properly. The PLP 1 activity itself takes place at the school premises at SMK N 6 Surakarta where there are several processes of observing and also the learning process which will later be carried out in a hybrid or online manner due to the current Covid -19 pandemic situation which has developed again.[MU1] The application of various learning models is considered capable of increasing the enthusiasm and activeness of students in the learning process. Research will use descriptive qualitative types, observations, and interviews. The obstacle for the students was that during the pandemic students really did not have an idea of the subject matter, and when students entered school they did not have sufficient subject matter. then for the targets that have been achieved which have been generated from the vision and mission of SMK N 6 Sukoharjo, they are classified as meeting the achievement targets and we will continue to develop them in the future for alumni graduates so that they are even better and also ready to work wherever they are placed. Based on the results of the implementation and discussion it can be concluded that in each cycle there is an increase. Where in each of these cycles with different quiz paper questions. With this it can be said that the increase in student learning outcomes in each cycle at meeting I and meeting II has increased.</i>

### PENDAHULUAN

Siswa sebagai asset untuk bangsa maka dari itu perlu adanya pengembangan dengan baik. Segala pihak terutama pada instansi sekolah harus memberikan perhatian secara penuh kepada siswa sebagai pengembangan potensi dan bakat yang dimiliki oleh diri individu. Adanya hal tersebut dapat membentuk sifat dan peradaban bangsa yang memiliki martabat dan kecerdasan dalam berkehidupan bertujuan dalam mengembangkan keunggulan menjadi manusia yang bertaqwal, berakhlak mulia, berfikir kreatif, cakap, mandiri, berilmu, sehat, serta menjadi individu yang memiliki tanggung jawab (Susanto, 2021).

Media Pembelajaran menurut Sudrajat merupakan penunjang pendidikan yang akan digunakan untuk perantara berjalannya proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran

(Kaswari 2012:14). Berbagai digunakannya media pembelajaran yang tidak terkesan membosankan siswa, karena banyaknya kegiatan ceramah dari guru yang sekarang mulai beralih pada media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat termotivasi dan bahkan paham akan penjelasan materi dan penerapan pada lingkungan (Koriaty & Manggala, 2020).

Pada program pengenalan lapangan persekolahan (PLP) mahasiswa akan dilatih untuk melakukan observasi, analisis, dan penghayatan langsung terhadap suatu kegiatan yang terdiri dari kegiatan mengajar, kultur sekolah, manajemen sekolah, dan dinamika sekolah sebagai cara untuk mengembangkan pendidikan dan pembelajaran. Menurut pementristekdikti No. 55 Tahun 2017 tentang standard pendidikan guru, dan panduan mata kuliah plp yang merupakan suatu proses pengamatan atau observasi, dan praktik pemagangan yang dilakukan oleh mahasiswa sarjana S1 sebagai upaya untuk mendalami komponen pengajaran dan administrasi tenaga kependidikan serta kependidikan yang ada disekolah.

Kegiatan plp 1 ini sendiri berlangsung pada tempat sekolahan di SMK N 6 Surakarta yang dimana terdapat beberapa proses melakukan observasi dan juga proses pembelajarannya yang nantinya akan dilakukan secara hybrid atau secara daring karena adanya situasi pandemic covid -19 saat ini yang telah berkembang lagi. Beberapa pada metode pembelajaran yang telah dilakukan di SMK N 6 Surakarta untuk memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan siswanya dalam melakukan sebuah pembelajaran sehingga nantinya bisa tercapai tujuan dari pembelajaran yang telah baik dan benar.

Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) ini salah satu jurusan yang ada pada jenjang SMK dimana mempelajari tentang perakutan computer dan instalasi program di dalam komputer. Sedangkan multimedia interaktif dinyatakan dengan skrip dalam membangun elemen interaktif untuk mengubah hasil. Media tersebut dianggap alat penunjang pembelajaran yang tepat dalam SMK. Jurusan yang telah dijelaskan merupakan jurusan yang dapat dituangkan pada lingkungan kerja professional. Multimedia pelajaran teknik computer jaringan atau juga disebut dengan TKJ sudah banyak dilakukan, keunggulannya yaitu dapat memperbarui informasi yang akan disampaikan. Sehingga guru akan selalu mengevaluasi dan mengupgrade informasi sebelum disampaikan dalam proses pembelajaran (Yaftian & Barghamadi, 2022).

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dianggap mampu untuk meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mudah dan lancar peserta didik dalam memahami dan mengikuti pelajaran, maka akan semakin baik pula hasil dari belajarnya (Suparto & Razaqi, 2019).

Berbagai statement yang telah dijelaskan di atas maka pembahasan pada artikel ini akan membahas tentang multimedia dan teknik Komputer dan jaringan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. SMK merupakan sekolah yang memiliki

jurusan yang siap akan kerja setelah lulus. Maka perlu adanya pembahasan mendalam tentang SMK agar mengetahui apa saja kegiatan yang dilakukan siswa dan guru di lingkungan sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **METODE**

Penelitian akan menggunakan jenis kualitatif deskriptif dengan tujuan mencari berbagai kegiatan pembelajaran serta ketercapaian visi misi pada sekolah. Sedangkan menggunakan metode observasi yang memiliki pengertian metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara teliti dan sistematis yang sedang diteliti. Metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pencatatan secara sistematis dan mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi. Studi lapangan dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data informasi dengan cara meninjau langsung ke lokasi yang diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan dokumentasi meliputi ulasan serta catatan terkait kegiatan yang diamati berupa foto kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam keseharian di lingkungan sekolah.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengaturan pembelajaran di kelas saat pandemi untuk pembelajaran di kelas saat pandemi selama ini yang utama yaitu selalu menginformasikan kepada siswa agar tetap mematuhi protokol kesehatan saat pandemic (menggunakan masker, cuci tangan, jaga jarak, selalu membawa handsanitizer). Selama pembelajaran di kelas siswa kami ajarkan untuk sedikit berbicara dan lebih memperbanyak praktek sebagai akselerasi selama mereka belajar daring dan saat masuk siswa kita uji dengan test praktek akselerasi.

Kendala dari siswa yaitu selama pandemic siswa benar-benar tidak punya gambaran terhadap materi pelajaran, dan ketika siswa masuk sekolah mereka tidak punya bekal materi pelajaran yang cukup contoh jika mereka dihadapkan sebuah komputer mereka masih bingung dan masih perlu diajarkan padahal tuntunan masuk sekolah menengah harus sudah bisa menguasai alat komputer terlebih anak SMK yang jurusan spesialis multimedia, dimana harus lebih benar-benar di tuntun sampai mereka memahami materi tersebut. Adapun kendala saya sebagai guru adalah dalam penyampaian materi sesuai kurikulum, pencapaiannya tidak terlalu banyak, karena pandemic ini siswa banyak di rumah dan waktunya sangat terbatas maka pencapaian materi yang harusnya lebih banyak itu tidak tercapai. Adapun target kemampuan siswa pun tidak tercapai selanjutnya rata-rata siswa tidak punya alat di rumah sehingga untuk menyampaikan materi sesuai spesifikasi multimedia mereka sangat ketinggalan.

Penelitian lainnya juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang berbasis pemanfaatan teknologi dengan maksimal sebagai jalur keluar dalam menghadapi pandemic yang dialami. Dari seluruh pengujian efektifitas terhadap media

pembelajaran sistem komputer sehingga sangat efektif digunakan sebagai tingkat praktis dan interpretasi dalam kegiatan belajar mengajar (Arsyah., et al 2019).

Pada instrument penilaian mencoba untuk mengoptimalkan penggunaan alat, jadi yang pertama yaitu menilai materi teoritis yang diberikan di modul secara onlen kemudian materi onlen menggunakan classroom, kemudian ada penilaian praktek (materi tentang grafis/pemrograman) maka siswa harus menginstall aplikasi kemudian kami memberikan urutan tutorial tertulis/video bagaimana mereka bisa mendaftarkan website dengan aplikasi tersebut, kemudian bis amengelola atau mengubah fitur- fiturnya maka hasil dari praktikum tersebut kita lihat penilaian praktek sampai sejauh mana mereka berhasil menggunakan / mereka berhasil memasukkan konten maka kita ukur dari hasil praktikum tersebut, maka teori dan praktek selama *online* ke-2 nya masih menggunakan ruang kelas.

Pembelajaran secara kualitas tentu berbeda antara *online* dan *offline*, contohnya Ketika *offline* adalah mereka lebih mantap/bisa melihat secara langsung Ketika mereka ketemu didalam kelas. Sedangkan *online* kita harus pandu secara ruti, jadi secara kualitas untuk *online* sempat mengalami penurunan dan solusinya adalah harus selalu menuntun dengan alat yang mereka miliki lalu ka mi berikan penugasan teori maupun praktek untuk akses *online*, sedangkan kualitas pemahaman tentu berbeda jadi secara kualitas pemahaman terhadap materi yang disampaikan buktinya saat mereka *offline* ada jadwal masuk ke lab mereka baru tau bagaimana caranya mengoperasikan komputer. Selama penggunaan media pembelajaran secara daring mengakibatkan peningkatan hasil nilai meningkat. Maka, dapat disimpulkan bahwa keadaan seperti ini dapat membantu peserta didik, guru, ataupun tenaga pendidik dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses penilaian terhadap peserta didik (Saputra., et al 2022).

Selama ini yang dipakai masih kurikulum K13 revisi akan tetapi kurikulum itu kita modifikasi sendiri, kemudian dari kurikulum yang kita pakai masih tidak keluar dari teori yang sudah ditentukan akan tetapi pengembangan yang kita kejar dari kurikulum itu. Jadi misalnya selama *online* itu akan banyak materi tentang grafik yang tidak kita sampaikan solusinya dari kurikulum ini kita mencoba untuk mencari materi yang sifatnya sesuai yang bisa diterapkan di hp siswa, kemudian kita juga meng- survei kebutuhan pasar, bagaiman apasar itu bisa menggunakan hp nya agar tiap orang bisa lebih cepat dan lebih bisa memenuhi kebutuhan diluar sana. Jadi kurikulum yang ada kita terapkan dan bisa kita sampaikan dengan aplikasi yang bisa terjangkau dikalangan anak-anak.

Untuk pada targetnya lumayan untuk target dari kami visi dan misinya ada beberapa yang tercapai dengan ada beberapa yang ada di jasa pengiriman barang dan juga bekerja di percetakan dan juga ada yang dari sablon juga karena tidak tertentu dengan pekerjaan yang tidak sesuai dengan bidang dari multimedia akan tetapi untuk target kami sudah mulai tercapai dengan visi dan misi di smk negeri 6 sukoharjo ini maka untuk visi dan juga misinya, karena di didang multimedia ini

sendiri juga lebih diperutamakan untuk keahlian dari multimedia ini sendiri karena pada dasarnya pada multimedia itu sendiri juga mencetak beberapa alumni lulusan yang dikirimkan didalam beberapa yang terdapat pada pekerjaan dan juga mencetak alumni yang siap kerja yang sesuai dengan visi dan juga misi dari smk n 6 sukoharjo ini maka untuk target yang telah terdapat yang sudah dihasilkan dari visi dan juga misi nya dari smk n 6 sukoharjo sudah tergolong memenuhi target pencapaian dan terus akan kami kembangkan kedepannya untuk lulusan alumni supaya lebih baik lagi dan juga siap untuk kerja dimanapun ditempatkan nya.

Target dari visi dan misi di sekolah dalam pembelajaran multi media maupun teknik komputer dan jaringan diharapkan dapat menjadikan pemikiran-pemikiran baru dalam menentukan media yang akan mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Sehingga dalam proses pembelajaran guru akan menjelaskan dengan berbagai konsep yang mudah dipahami oleh peserta didik, kemudian siswa akan belajar secara mandiri dengan menggunakan media yang telah di buat oleh guru. Berbagai variasi penggunaan media belajar dapat menguji kemampuannya setelah mempelajari materi yang terdapat pada mata pelajaran multimedia dan teknik komputer jaringan (Utomo., et al 2019).

### **SIMPULAN**

SMK merupakan jenjang pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang tertentu, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan dapat mengembangkan diri di era Globalisasi. Dalam pendidikan di SMK siswa telah diajarkan pelatihan keahlian yang sesuai dengan lapangan kerja. Dimana setiap siswa dianjurkan untuk mengikuti Pelatihan Keahlian tersebut sesuai dengan bidang industri/ bidang usaha/ bidang profesi. Terdapat banyak bidang profesi yang dapat diajarkan kepada siswa, sehingga siswa dapat menguasai berbagai ahli profesi tersebut.

Dalam pengembangannya terdapat unit-unit produksi yang dapat dilakukan oleh siswa, dengan adanya kesediaan unit-unit produksi tersebut dapat membantu siswa dalam melatih *skill* atau kemampuan siswa. Siswa dapat secara langsung berperan aktif dalam kegiatan produksi yang disediakan oleh sekolah

Dalam Sekolah Menengah Kejuruan sangat penting bagi siswa untuk dapat menguasai berbagai metode dalam pelaksanaan bidang keahlian, sekolah menganjurkan siswa untuk dapat secara aktif berkontribusi dalam tujuan sekolah yaitu mencetak generasi yang bertanggung jawab dalam dunia industri. Unit usaha dan unit produksi merupakan bagian dari kewirausahaan yang perlu diwujudkan dan dikembangkan di lembaga pendidikan sekolah, agar mampu memberikan bekal dan kemandirian bagi peserta didik yang menjadi tanggung jawab beserta antar kepala sekolah dan guru.

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus mengalami peningkatan. Dimana di setiap siklus ini dengan soal

kertas kuis yang berbeda. Dengan ini dapat dikatakan peningkatan hasil belajar siswa disetiap siklus pada pertemuan I dan pertemuan II mengalami peningkatan. Diharap siswa dapat selalu belajar dan dapat memahami materi yang diberikan oleh guru serta dapat mengingat dari pertanyaan kuis untuk pendalaman materi. Siswa selain mengalami peningkatan juga dengan adanya kegiatan seperti ini dapat meningkatkan daya pikir, daya ingat, serta komunikasi untuk menjawab pertanyaan pada kertas kuis. Siswa juga antusias dalam menjawab pertanyaan kertas kuis tersebut dengan dilihat dari sikap rebutan antar siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan model aktif kuis matematika ini bisa dilakukan dalam jangka panjang dengan jenis soal yang menyesuaikan dengan materi yang diajarkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A\_5\_WERI\_DIANA\_PUTRI\_16138098\_1369\_2022.pdf. (n.d.).
- Baysha, M. H., Resnandari, E., Astuti, P., Studi, P., Pendidikan, T., Ilmu, F., Mandalika, U. P., No, J. P., & Korespondensi, E. (2022). *PENGARUH PENERAPAN MEDIA TUTORIAL AUTOCAD TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN TKJ DI SMK NEGERI 9 MATARAM*. 3(1), 219–223.
- Husna Arsyah, R., Ramadhanu, A., & Pratama, F. (2019). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER ( Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkie Padang ). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 1(2), 31–38. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v1i2.49>
- Koriaty, S., & Manggala, E. (2016). Penerapan Media E-Book Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X Jurusan TKJ SMK Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 5(2), 10.
- Negara, A. G., Puspitasari, N. S., Muhimmah, I., & Aditya, M. A. (2022). *Application of Low Back Pain Myogenic Therapy Based on Multimedia*. 8(2).
- Pendidikan, J., Anak, I., & Dini, U. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 4(November 2022), 1300–1315.
- Pertiwi, E., & Irfan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Painan. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 4(2), 202–208. <https://doi.org/10.31539/intecom.v4i2.2735>
- Posumah, A., Waworuntu, J., & Komansilan, T. (2021). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 1(6), 675–687. <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/3293>
- Setyan, R. N., Widianingsih, S., Nisa, K., Rahmawati, N., & Subekti, N. (2020). Pengembangan Inovasi Bahan Ajar Berbasis English for Specific Purposes (Esp) Guna Meningkatkan Keahlian Kompetensi Komunikatif Siswa Kelas Xi Multimedia. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(1), 52–60. <https://doi.org/10.23917/blbs.v2i1.11612>
- Suparto, A. A., & Razaqi, R. S. (2019). Penerapan Cisco Packet Tracer Sebagai Media Pembelajaran Jaringan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X TKJ di SMK 2 Ibrahimy Sukorejo. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i1.405>
- Susanto, W. D., & Swandari, T. (2021). Manajemen Kepeserta Didikan dalam Pengembangan Kecerdasan Intelektual dan Emosional Peserta Didik. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 190–214. <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v5i2.302>
- Tkj, K. X., Baso, S. M. K. N., Saputra, W. F., Sesmiarni, Z., & Iswantir, M. (2022).

*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ANDROID PADA MATA PEALAJARAN DASAR-DASAR ALGORITMA DAN PEMOGRAMAN UNTUK SISWA*  
*Pendahuluan yang telah di turunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan*  
*" (Al-Qur ' an dan. 1(3), 807–815.*

Utomo, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pengenalan Komponen PC pada Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 5 Malang.* 3(8), 8228–8233.

3 1,2,3. (2022). 1(8), 1739–1754.

Yaftian, N., & Barghamadi, S. (2022). The effect of teaching using multimedia on mathematical anxiety and motivation. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 7(2), 55–63.  
<https://doi.org/10.23917/jramathedu.v7i2.16141>