

EFEKTIVITAS ADOPSI INOVASI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DALAM SKEMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SMK SANTA MARIA JAKARTA

by Lucia Warisetyaningsih, Novita Sari Tanuwijaya, Nevly Wisano Powa,
Hotmaulina Sihotang, Erni Murni

Submission date: 20-May-2022 12:23PM (UTC+0700)

Submission ID: 1840385669

File name: 2021_juli_Jurnal_Sinta_4_Lucia_novy_nevly_hotma_erni.pdf (333.73K)

Word count: 4462

Character count: 29325

EFEKTIVITAS ADOPSI INOVASI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DALAM SKEMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SMK SANTA MARIA JAKARTA

Lucia Warisetyaningsih¹⁾, Novita Sari Tanuwijaya²⁾, Nevly Wisano Powa³⁾,
Hotmaulina Sihotang^{4*)}, Erni Murniarti⁵⁾

^{1,3)} SMK Santa Maria Jakarta, Jakarta, Indonesia

²⁾ Staff PT. Astra

36

^{4,5)} Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia, Jakarta,
Indonesia

^{*)} Corresponding author, e-mail: hotmaulina.sihotang@uki.ac.id

Abstract

The Covid-19 pandemic has an accelerating effect in utilizing information technology to support distance learning. The distance learning process requires teachers to adopt learning development innovations using online learning media. The adoption of learning development innovations is carried out by using online learning media. Through this research, the researcher wants to analyze the effectiveness of the adoption of learning development innovations in the distance learning scheme at SMK Santa Maria Jakarta from the teacher's point of view. This study uses a simple qualitative and literature study method. The sample of this research is 35 teachers who teach at SMK Santa Maria Jakarta. The instrument used was a questionnaire distributed online using the google form link. The data show that the adoption of distance learning development innovation has been taking place effectively at Santa Maria Jakarta Vocational High School, seen from the effectiveness of using online learning media.

Keywords: Adoption, Effectiveness, Distance, Innovation, Learning

Abstrak

Pandemi Covid-19 memberikan efek akselerasi dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (PJJ). Proses PJJ menuntut guru untuk melakukan adopsi inovasi pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring. Adopsi inovasi pengembangan pembelajaran dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran daring. Melalui penelitian ini, peneliti ingin menganalisis efektivitas adopsi inovasi pengembangan pembelajaran dalam skema pembelajaran jarak jauh di SMK Santa Maria Jakarta dari sudut pandang guru. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dan kualitatif sederhana. Sampel penelitian ini adalah 35 guru yang mengajar di SMK Santa Maria Jakarta. Instrumen yang digunakan adalah kuisioner yang disebarakan secara online menggunakan link google form. Data yang diperoleh memperlihatkan bahwa adopsi inovasi pengembangan pembelajaran jarak jauh sudah berlangsung dengan efektif di SMK Santa Maria Jakarta dilihat dari efektivitas penggunaan media pembelajara daring.

Katakunci: Adopsi, Efektivitas, Inovasi, Jarak Jauh, Pembelajaran

How to Cite: Warisetyaningsih, L. ., Tanuwijaya, N. S. ., Powa, N. W. ., Sihotang, H. ., & Murniarti, E. (2021). EFEKTIVITAS ADOPSI INOVASI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DALAM SKEMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SMK SANTA MARIA JAKARTA. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 78-87.
<https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.51>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan lembaga sosial yang harus mampu melayani kebutuhan masyarakat agar mereka mampu untuk berkembang dan bertahan sesuai dengan perkembangan jaman. Oleh karena tuntutan dunia global yang terus berkembang ini maka seorang pendidik harus mampu membuat inovasi terhadap pengetahuan dan keterampilan belajar mengajar serta seluruh aspeknya supaya mampu menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Inovasi dalam pendidikan sangatlah penting dikarenakan pendidikan mengambil peranan yang sangat penting dalam menciptakan masa depan yang berkelanjutan (Rahman, M. A., Santosa, A. B., & Sihotang, H., 2020).

Tak dapat dipungkiri bahwa pandemi Covid-19 yang kita alami saat ini banyak membawa perubahan terhadap kehidupan kita. Banyak aspek yang terpengaruh termasuk didalamnya dunia pendidikan. Saat ini karena di beberapa daerah tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara offline atau tatap muka secara langsung di dalam kelas maka mau tidak mau kita harus dapat beradaptasi dengan cepat dan mengaplikasikan pembelajaran jarak jauh. Situasi ini memaksa dunia pendidikan untuk mencari sistem pembelajaran yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah, siswa dan daerahnya. Maka dari itu, lahirlah inovasi pengembangan pembelajaran entah dengan pemanfaatan teknologi melalui pembelajaran online atau dengan sistem pembelajaran *blended learning* atau ada juga di beberapa sekolah yang gurunya berkunjung ke rumah siswa secara bergantian. Pastinya kesadaran kita dibangkitkan akan perlunya memanfaatkan, menerapkan dan mengadopsi teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada kesempatan ini, kami mencoba untuk melakukan kajian literature mengenai inovasi pengembangan pembelajaran dalam skema pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, tim peneliti tertarik meneliti tentang efektivitas adopsi pengembangan pembelajaran dalam skema pembelajaran jarak jauh di SMK Santa Maria Jakarta.

Efektivitas Adopsi Inovasi

Kata efektivitas adalah istilah yang banyak digunakan dalam penilaian ketercapaian tujuan atau tingkat perubahan keterampilan peserta dalam suatu program tertentu. Efektivitas pada umumnya merupakan kondisi dimana tercapainya tujuan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan dengan cara mengukur keberhasilan dan pencapaian kualitas, kuantitas, dan waktu pencapaiannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan bahwa "efektivitas merupakan daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai".

Adopsi merupakan cara bertindak dari keputusan penggunaan ide baru atau sebuah teknologi baru. Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan definisi dari "adopsi adalah penerimaan suatu usul atau laporan". Dapat disimpulkan, adopsi merupakan cara bertindak dari inovasi yang sudah diterima oleh diri sendiri maupun lembaga dengan menerapkan penggunaan ide-ide atau teknologi baru. Inovasi sendiri dapat diartikan sebagai pembaharuan ide/metode/alat, penemuan baru dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Dari tiga hal diatas mengenai maka dapat dikatakan bahwa efektivitas adopsi inovasi yaitu suatu ukuran yang menyatakan seberapa besar tujuan dari proses penerimaan inovasi dan atau perubahan perilaku.

Inovasi dalam pendidikan

Inovasi dapat muncul dikarenakan adanya sebuah hasil dari kreativitas. Munculnya suatu inovasi bisa disebabkan oleh karena suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan dan sebagai upaya untuk memperbaiki situasi yang harus dihadapi pada saat masalah tersebut timbul. "Inovasi menyerupai mutasi, proses biologis yang membuat makhluk berkembang sehingga dapat bersaing dengan lebih baik untuk bertahan hidup" (Hoffman & Holzhter, 2012).

Inovasi dalam pendidikan dalam masa sekarang ini menjadi kebutuhan yang mendesak dikarenakan sistem pendidikan yang menuntut system pendidikan efektif dan efisien.

Kurangnya inovasi mampu menimbulkan dampak terhadap ekonomi dan juga social. Suatu inovasi membutuhkan ide, implementasi dan hasil. Dunia pendidikan juga menerapkan inovasi yang dimunculkan dalam teori-teori belajar. Inovasi di dunia pendidikan dapat berupa teori pedagogi yang baru, penggunaan pendekatan metodologis, metode-metode atau teknis-teknis pengajaran, perangkat dan proses pembelajaran, struktur organisasi yang nantinya dapat menghasilkan perubahan atau penemuan baru yang relevan serta bermakna pada proses kegiatan belajar mengajar untuk pencapaian kompetensi siswa yang lebih maksimal. Inovasi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu untuk meningkatkan produktivitas dan juga efisiensi kegiatan pembelajaran serta kualitas dari kegiatan pembelajaran tersebut (Serdyukov, 2017).

Pengembangan pembelajaran

Pendidik sebagai guru profesional diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran serta mampu mengembangkan persiapan belajar mengajar yang baik, logis, sistematis seperti yang telah tertuang dalam standar proses. Salah satu yang dapat digunakan oleh guru profesional adalah dengan mengadopsi teknologi/media pembelajaran sebagai alat dalam pengembangan pembelajaran saat ini di era pandemi saat ini. Hal tersebut pada dasarnya membangkitkan kesadaran guru terhadap teknologi/media pembelajaran untuk dimanfaatkan, diterapkan, dan diadopsi teknologinya untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu (Susanto, 2016, p. 326)

1. Membuat lebih gamblang atau jelas pesan agar tidak terlalu bersifat hafalan
2. Mengatasi keadaan yang terbatas antara ruang, waktu tenaga, dan daya ingat
3. Membangkitkan hasrat atau keinginan belajar, interaksi atau hubungan langsung antara peserta didik dengan sumber belajar
4. Memberi kesempatan anak (peserta didik) untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberikan dorongan yang seimbang, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi atau tanggapan yang sama

Skema Pembelajaran Jarak Jauh saat ini

Pengertian Skema menurut definisi dari KBBI adalah bagan; rangka; kerangka (rancangan dan sebagainya). Sementara pembelajaran merupakan proses, cara, perbuatan menjadikan belajar. Jadi skema pembelajaran jarak jauh dapat didefinisikan sebagai rancangan/kerangka proses menjadikan belajar yang mana proses nya dilakukan secara jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh menjadi trend di dunia pendidikan saat ini dikarenakan untuk mengatasi penyebaran virus korona, untuk mengurangi resiko penularan, maka dilakukan pembatasan social berskala besar yang tidak memungkinkan masyarakat untuk berkumpul dalam skala besar dalam hal ini termasuk untuk kegiatan pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menurut Latip (2020) perlu dipersiapkan dan dicari metode agar guru dapat menyampaikan bahan ajar dan para murid dapat menerima bahan ajar dari para guru dengan baik. Para murid, perlu berupaya lebih besar, agar materi pembelajaran dapat dikuasai dengan baik, mempersiapkan mental dan tenaga dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh sehingga bahan atau materi yang diajarkan dapat diterima dengan optimal.

Pedoman Pembelajaran Jarak Jauh Kemendikbud

Untuk mendukung aktivitas pembelajaran jarak jauh pemerintah pun berusaha memberikan arahan melalui surat edaran, peraturan maupun dengan memberikan pedoman pelaksanaan belajar dan didukung oleh managerial kepala sekolah (Timang, M., Nadeak, B., & Sihotang, H., 2021). Dalam Kemendikbud (Kemendikbud, 2020) melalui pedoman pelaksanaan belajar dari rumah selama masa pandemic menyarankan, ada 2 metode pembelajaran jarak jauh baik itu dalam jaringan/online (daring) dengan menggunakan gadget maupun laptop atau diluar jaringan/offline (luring) melalui TV, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, dll. Kedua metode ini dapat dikombinasikan seperti yang dilakukan

oleh beberapa sekolah dikarenakan kondisi dan ketersediaan sarana yang ada. Dari kedua metode ini metode pembelajaran jarak jauh yang banyak digunakan adalah system pembelajaran didalam jaringan yaitu dengan online atau e-learning.

Keberhasilan pengaplikasian sistem pembelajaran online atau e learning berbasis web dan aplikasi dengan memanfaatkan teknologi ini tentunya tidak terlepas dari peran serta dari tenaga pendidik, pendidik dan orang tua. Berbeda dari situasi sebelumnya dimana sebagian besar sekolah menerapkan sistem pembelajaran di kelas yang memungkinkan interaksi antara guru dengan siswa di dalam kelas dan pengumpulan tugas dengan menggunakan hard copy maka saat ini dalam sistem pembelajaran online tatap muka dilakukan secara virtual di rumah. Disinilah orang tua berperan dalam memfasilitasi kegiatan belajar daring yang dilakukan di rumah dan memberikan dukungan psikososial terhadap anaknya. Selain orang tua, guru juga berperan penting dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran jarak jauh dan dalam memotivasi siswa untuk tetap bersemangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Sesuai dengan arahan dari kemendikbud maka guru memiliki tiga tugas utama dalam pembelajaran jarak jauh ini yaitu dalam menentukan apa isi/konten materi yang harus diajarkan sesuai dengan kurikulum dan kebijakan pihak sekolah, kemudian dalam menentukan profil pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa (siapa, dan bagaimana mendesign dan mengimplikasikan pembelajaran jarak jauh yang tepat (bagaimana). (Kemendikbud, 2020). Dalam mendesain dan mengimplikasikan pembelajaran jarak jauh yang tepat guru perlu melakukan persiapan materi, menyusun skema pembelajaran yang tepat, melakukan aktivitas pembelajaran dan memberikan umpan balik atau penilaian terhadap hasil belajar siswa. Ketiga hal itu sebagai input, proses dan output dalam kegiatan pembelajaran dilakukan secara online. Mengingat pentingnya ketiga hal ini maka sangatlah penting bagi seorang guru untuk memahami mengenai media pembelajaran online (daring) yang digunakan.

Media Pembelajaran Daring

Menurut Mediatati dalam Widodo (2018), media merupakan peralatan yang menjadi perantara antara pengirim pesan dengan penerima pesan. Berkaitan dengan aktivitas pembelajaran maka apabila media tersebut dimanfaatkan sebagai pembawa pesan dan tujuannya instruksional atau didalam terkandung tujuan pembelajaran maka media yang dimaksud dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Nurrita (2018) adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga memperjelas pesan yang ingin disampaikan serta menciptakan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Sementara itu menurut Darajat dalam Nurmaidah (2016) "media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat dilihat dan didengar, baik di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai media komunikasi sebagai proses interaksi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik".

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bantu yang digunakan untuk menunjang proses interaksi pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan maksud untuk mempertegas tujuan pembelajaran itu sendiri. Hotmaulina Sihotang (2015, p. 221) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian integral yang melengkapi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah pada secara khusus. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, pendidikan dan pembelajaran juga mengalami banyak perkembangan. Termasuk di dalamnya media pembelajaran offline (luring) berkembang menjadi media pembelajaran online (daring).

Menurut KBI Kemdikbud, kata "daring" memiliki akronim "dalam jaringan" yang bermakna terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Menurut Syarifudin (2020), pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan menggunakan sarana internet yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa batas waktu dan tanpa harus bertatap muka. Media pembelajaran daring merupakan alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses interaksi pembelajaran yang terhubung melalui jejaring

komputer dan internet. Media pembelajaran online umumnya berbentuk perangkat lunak (*software*) atau disebut juga aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *Personal Computer (PC)*, laptop, dan telepon seluler (*smartphone*). Pada masa pandemi ini, memaksa dunia pendidikan menempuh jalur aman dalam mencegah penyebaran Covid-19 dengan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pakpahan (dalam Simatupang, Sitohang, Situmorang, & Simatupang, 2020; Male, H., Murniarti, E., Simatupang, M. S., Siregar, J., Sihotang, H., & Gunawan, R., 2020). menyatakan bahwa PJJ selama masa pandemik ini bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran daring yang menghubungkan peserta didik dan guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. SMK Santa Maria Jakarta melakukan proses PJJ dengan menggunakan layanan *Google Suite for Education (G Suite)*. Di dalam G Suite terdapat aplikasi-aplikasi dengan fungsi berbeda-beda yang dapat dimanfaatkan guru untuk menunjang proses PJJ. Aplikasi-aplikasi dalam G Suite dikategorikan sebagai berikut (Google, n.d.):

1. Kolaborasi: Google Dokumen, Slide, Spreadsheet, Drive, Jamboard
2. Komunikasi: Gmail, Google Meet, Chat
3. Pengelolaan Kelas: Google Classroom, Google Formulir
4. Pengaturan Tugas: Google Keep, Google Calendar

Selain aplikasi utama di dalam G Suite, terdapat juga aplikasi tambahan (*add-on app*) yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Beberapa *add-on* tersebut antara lain: PearDeck, Nearpod, Equation, dan lain-lain. Terdapat juga aplikasi-aplikasi lain diluar G Suite yang bisa digunakan untuk membantu proses asesmen seperti: Kahoot dan Quizizz.

24

Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dan studi literatur yang dimulai dengan pemilihan tema, judul yang relevan dengan kondisi saat ini, kemudian melakukan kajian pustaka untuk menentukan literatur yang sesuai, dan menganalisa literatur yang sudah dipilih. Penelitian ini juga di dukung dengan pengambilan data melalui kuesioner untuk memperkuat hasil studi literatur yang sudah dilakukan dan analisis data secara deskriptif.

Instrumen

Untuk memperkuat kajian pustaka dan studi literatur yang telah dilakukan maka Kuesioner didistribusikan kepada sejumlah 35 guru dari SMK Santa Maria Jakarta. Kuisioner akan mengukur efektivitas adopsi inovasi pengembangan pembelajaran dalam hal ini efektivitas media pembelajaran dari yang digunakan di SMK Santa Maria Jakarta.

No	Indikator Efektivitas	Pernyataan Quisioner
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1. Aplikasi yang digunakan membantu saya dalam penyampaian materi 2. Aplikasi yang digunakan membantu Pembelajaran Jarak Jauh
2.	Kemudahan menggunakan aplikasi/media	1. Saya mudah menyiapkan pembelajaran yang menarik melalui aplikasi 2. Saya mengerti fitur-fitur yang ada dalam aplikasi
3.	Keterampilan guru menggunakan media	1. Saya dapat mengoperasikan aplikasi dengan baik 2. Saya menggunakan lebih dari 2 jenis aplikasi
4.	Alokasi waktu yang dibutuhkan	1. Saya membutuhkan waktu persiapan pembelajaran lebih singkat menggunakan aplikasi 2. Saya menggunakan waktu lebih sedikit dalam mengolah nilai siswa

Kuisisioner yang digunakan merupakan tes skala sikap dengan acuan parameter skala Likert. Berikut kategori skala Likert untuk pilihan jawaban:

- 1: sangat tidak setuju
- 2: tidak setuju
- 3: setuju
- 4: sangat setuju

Hasil dan Pembahasan Perbandingan Pembelajaran Daring dan Luring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring social. Contohnya menggunakan zoom, google meet, google drive, moodle, whatsapp, dan lain sebagainya. Sebaliknya dengan pembelajaran luring, pembelajaran ini bentuknya sama sekali tidak terhubung jaringan internet maupun intranet, atau dengan kata lain pembelajaran offline. Contoh pembelajaran luring adalah peserta didik menulis artikel atau mengerjakan tugas di Microsoft word secara offline (tidak tersambung dengan internet).

Ciri-ciri pembelajaran daring:

1. Dilakukan tanpa tatap muka langsung, tetapi melalui platform yang telah tersedia
 2. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online
 3. Komunikasi dilakukan secara online
 4. Penilaian dilaksanakan secara online
- (Tim Among Guru, 2020)

Efektivitas Adopsi Teknologi dalam Inovasi Pengembangan Pembelajaran Jarak Jauh

Pada bagian ini akan lebih banyak melihat pada analisa hasil pengumpulan data kuisisioner dari responden guru SMK Santa Maria Jakarta. Kuisisioner disebarakan kepada 35 responden dan 22 diantaranya memberikan respon dengan mengisi kuisisioner.

Analisa dilakukan dengan melihat persentase pilihan skala Likert dari setiap pernyataan kemudian dihubungkan dengan masing-masing indikator sesuai kisi-kisi.

Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Analisa terhadap hasil kuisisioner yang telah dilakukan maka 54,5% (12 responden), 45% (10 responden), dan 0% memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju bahwa aplikasi membantu dalam penyampaian materi. Sementara itu masing-masing 50% (11 responden) sangat setuju dan setuju bahwa aplikasi membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa menurut guru SMK Santa Maria Jakarta, aplikasi daring yang digunakan sudah sesuai dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

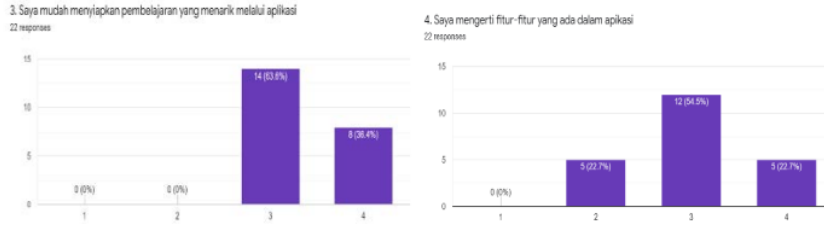


Grafik 1 Hasil Kuisisioner Pernyataan 1 dan 2

Kemudahan menggunakan aplikasi / media

Berdasarkan respon kuisisioner, 63,6% (14 responden) menjawab setuju dan 36,4% (8 responden) menjawab sangat setuju dengan pernyataan "saya mudah menyiapkan pembelajaran yang menarik melalui aplikasi". Sedangkan sebanyak 54,5% (12 responden) menjawab setuju, dan masing masing 22,7% (5 responden) menjawab sangat setuju dan tidak setuju terhadap pernyataan "saya mengerti fitur-fitur yang ada dalam aplikasi".

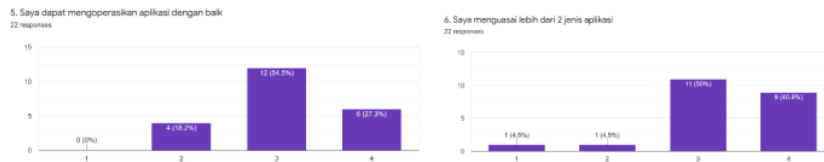
Kesimpulannya yang bisa diambil adalah guru merasa mudah menggunakan aplikasi / media pembelajaran daring terutama aplikasi-aplikasi dalam *Google Suite for Education*.



Grafik 2 Hasil Kuisisioner Pernyataan 3 dan 4

Keterampilan guru menggunakan media

Pada indikator ini dapat dilihat dari 43 hasil respon untuk pertanyaan 5 dan 6. Sebanyak 54,5% (12 responden) setuju, 27,3% (6 responden) sangat setuju, dan 18,2% (4 responden) tidak setuju dengan pernyataan nomor 5 “saya dapat mengoperasikan aplikasi dengan baik”. 49 nujian 50% (11 responden) setuju, 40,9% (9 responden) sangat setuju, dan masing 4,5% (1 responden) sangat tidak setuju dan tidak setuju dengan pernyataan “saya menguasai lebih dari 2 jenis aplikasi”. Maka dapat disimpulkan bahwa guru-guru di SMK Santa Maria Jakarta terampil dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring.



Grafik 3 Hasil Kuisisioner Pernyataan 5 dan 6

Alokasi waktu yang dibutuhkan

Dalam hal alokasi waktu pengelolaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa guru-guru di SMK Santa Maria Jakarta membutuhkan waktu lebih singkat dalam mempersiapkan pembelajaran serta mengelola penilaian. Hal ini dapat terlihat dari 45% (10 responden) setuju, 27% (6 responden) sangat setuju, 22,7% (5 responden) tidak setuju, dan 4,5% (1 responden) sangat tidak setuju dengan untuk masing-masing pernyataan “saya membutuhkan waktu persiapan pembelajaran lebih singkat menggunakan aplikasi” dan “saya menggunakan waktu lebih sedikit dalam mengolah nilai siswa”.



Grafik 4 Hasil Kuisisioner Pernyataan 7 dan 8

Dari pembahasan diatas serta berdasarkan hasil analisa indikator maka dapat disimpulkan bahwa, adopsi pengembangan pembelajaran dalam skema pembelajaran jarak jauh di SMK Santa Maria Jakarta memberikan hasil yang efektif.

Dampak Positif Adopsi Teknologi dalam Inovasi Pengembangan Pembelajaran Jarak Jauh

Inovasi pengembangan pembelajaran jarak jauh melahirkan system pembelajaran yang banyak mengadopsi teknologi. Walaupun situasi pandemi ini merupakan situasi yang tidak diharapkan oleh semua orang, namun tak dapat dipungkiri bahwa terjadinya adopsi teknologi dalam inovasi pengembangan jarak jauh ini banyak memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Salah satu dampaknya adalah terjadi akselerasi dalam peningkatan keterampilan guru untuk mulai terbiasa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam hal pemahaman mengenai aplikasi yang menunjang sistem pembelajaran jarak jauh (Yanna, D., Domes, A., Meriana, T., & Sihotang, H.,2021).

Seperti contohnya guru-guru di sekolah SMK Santa Maria Jakarta yang melakukan proses PJJ dengan menggunakan layanan *Google Suite for Education* (G Suite). Dari hasil analisa kuesioner tampak bahwa sebagian besar guru disana juga sebagian besar guru sudah dapat menguasai aplikasi dengan baik dan sebagian besar juga menguasai lebih dari 2 jenis aplikasi mereka berpendapat bahwa aplikasi yang digunakan membantu penyampaian materi dan penyampaian pembelajaran jarak jauh. Pendapat ini sesuai dengan hasil penelitian Abdul Latip (2020) dimana dikatakan bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selama pembelajaran jarak jauh dalam masa pandemic ini maka akan meningkatkan kemampuan literasi teknologi menghasilkan pembiasaan baru dalam proses pembelajaran di masa depan. Cakupan literasi teknologi informasi dan komunikasi meliputi seluruh pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi, mulai dari pengenalan perangkat, pengoperasian, pengolahan dan pengkomunikasian informasi (Siahaan, C., & Sihotang, H.,2021).

Melalui adopsi teknologi para guru juga semakin siap menghadapi tantangan pendidikan di era industri 4.0 dimana dalam era tersebut peradaban dibangun dengan kecanggihan teknologi yang cepat, massif, sehingga membuat kompleksitas masalah yang dihadapi dan tuntutan kompetensi siswa menjadi lebih tinggi. Seiring dengan terjadinya revolusi industry, maka dunia pendidikan juga perlu mengalami revolusi, akselerasi perkembangan teknologi (Nusantara, 2018).

Kesimpulan dan Saran

Pandemi Covid-19 memberikan efek akselerasi dalam pemafaatan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (PJJ). Proses PJJ menuntut guru untuk melakukan adopsi inovasi pengembangan pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring. Adopsi inovasi pengembangan pembelajaran dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran daring oleh guru-guru SMK Santa Maria Jakarta adalah menggunakan *Google Suite for Education*. Dari hasil peneltian dapat disimpulkan bahwa efektivitas adopsi pengembangan pembelajaran dalam skema pembelajaran jarak jauh di SMK Santa Maria Jakarta memberikan hasil yang baik. Saran untuk kedepannya adalah perlunya penelitian lanjutan untuk mengukur persepsi peserta didik dan orang tua dalam adopsi inovasi pengembangan pembelajaran. Karya ini tentunya masih jauh dari sempurna dan memerlukan perubahan-perubahan. Oleh karena itu tim peneliti terbuka untuk kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan karya ini.

Referensi

- Hoffman, A., & Holzhuter, J. (2012). The evolution of higher education: innovation as natural selection. *Innovation in Higher Education: Igniting the Spark for Success*, American Council on Education, Rowman & Littlefield Publishers Inc., Lanham, MD, 3-15.
- Google. (n.d.). *G Suite for education*. Retrieved November 20, 2020, from Google for Education: <https://edu.google.com/intl/id/products/gsuite-for-education/>
- Kemendikbud. (2020). *Panduan pembelajaran jarak jauh selama sekolah tutup dan pandemi Covid-19 dengan semangat merdeka belajar*. Retrieved from Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan: <http://pusdatin.kemdikbud.go.id/wp->

<content/uploads/2020/05/PANDUAN-PEMBELAJARAN-JARAK-JAUH-BELAJAR-DIRUMAH-MASA-C-19.pdf>

- Kemendikbud. (2020). *Pedoman pelaksanaan belajar dari rumah selama darurat bencana Covid-19 di Indonesia*. Retrieved from Kemendikbud: <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/5b9eda821425005>
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108-116. <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/1956>.
- Male, H., Murniarti, E., Simatupang, M. S., Siregar, J., Sihotang, H., & Gunawan, R. (2020). Attitude Of Undergraduate Student's Towards Online Learning During Covid-19 Pandemic. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(4), 1628-1637. <http://repository.uki.ac.id/2873/1/Attitudeofundergraduate.pdf>
- Nurmaidah, N. (2016). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://pps.iq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>
- Nusantara, T. (2018). *Desain Pembelajaran 4.0. Membangun Pendidikan yang Mandiri dan Berkualitas Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Lombok: Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP) Mandala.
- Rahman, M. A., Santosa, A. B., & Sihotang, H. (2020). The The Influence of Principal's Leadership, Teacher Performance And Internal Quality Assurance System in Improving The Quality of Education in Vocational High School. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 162-175. <https://ejournal.uksw.edu/kelola/article/view/3954>.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: What works, what doesn't, and what to do about it? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 4-33.
- Siahaan, C., & Sihotang, H. (2021). Effectiveness of Transactional Communication in the Implementation of Collegiate Curriculum (A Case Study at the Christian University of Indonesia). *Advances in Social Sciences Research Journal*, 8(2), 225-237. <https://journals.scholarpublishing.org/index.php/ASSRJ/article/view/9732>.
- Sihotang, H. (2020). *Buku materi pembelajaran pengembangan pembelajaran*. Jakarta: UKI Press.
- Simatupang, N. I., Sitohang, S. R., Situmorang, A. P., & Simatupang, I. M. (2020). Efektivitas pelaksanaan pengajaran online pada masa pandemi Covid-19 dengan metode survey sederhana. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2), 197-203.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Rawamangun-Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34. <https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/7072>
- Tim Among Guru. (2020, November 21). *Pembelajaran Daring dan Luring : Pengertian, Ciri-ciri, Serta Perbedaannya*. Retrieved from Among Guru Informasi Seputar Pendidikan, Kesehatan, dan Peristiwa Dunia: <https://www.amongguru.com/pembelajaran-daring-dan-luring-pengertian-ciri-ciri-serta-perbedaannya/#>

- Timang, M., Nadeak, B., & Sihotang, H. (2021). The Influence Of The Principal's Managerial Ability, Training And Spiritual Intelligence On Teacher Performance At Smpn 1 Rantepao. *International Journal of Research-GRANTHAALAYAH*, 9(2), 248-256.
https://www.granthaalayahpublication.org/journals/index.php/granthaalayah/article/view/IJRG21_A02_5127
- Widodo, S. A. (2018). Selection of learning media mathematics for junior school students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 154-160.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1165728>.
- Yanna, D., Domes, A., Meriana, T., & Sihotang, H. (2021). The Impact of the Covid-19 Pandemic on Students Behaviour During Online Learning at Pelangi Kasih Elementary School in Jakarta. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 8(4), 594-604.
<http://repository.uki.ac.id/4476/1/TheImpactoftheCovid19PandemiconStudentsBehaviourDuringOnlineLearningatPelangiKasihElementarySchool.pdf>

EFEKTIVITAS ADOPSI INOVASI PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DALAM SKEMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SMK SANTA MARIA JAKARTA

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1%
2	ejurnal-mapalus-unima.ac.id Internet Source	1%
3	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1%
4	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	1%
7	Submitted to Universiti Sultan Zainal Abidin Student Paper	1%
8	repository.uki.ac.id Internet Source	1%

9	www.kompasiana.com Internet Source	1 %
10	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
11	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
12	Eka Wahyu Hidayati. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian", Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES), 2018 Publication	<1 %
13	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	<1 %
14	123dok.com Internet Source	<1 %
15	www.pbindoppsunisma.com Internet Source	<1 %
16	id.scribd.com Internet Source	<1 %
17	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
18	jurnal.borneo.ac.id Internet Source	<1 %

19	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
20	Fatimah Nur Rahma, Fransisca Wulandari, Difa Ul Husna. "Pengaruh Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 bagi Psikologis Siswa Sekolah Dasar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %
21	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
23	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
24	repository.unpar.ac.id Internet Source	<1 %
25	widyasari-press.com Internet Source	<1 %
26	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
27	core.ac.uk Internet Source	<1 %
28	desain-pembelajaran.blogspot.com Internet Source	<1 %

29	e-journal.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
30	e-jurnal.pnl.ac.id Internet Source	<1 %
31	edukatif.org Internet Source	<1 %
32	ejournal.unsub.ac.id Internet Source	<1 %
33	genta-smart.com Internet Source	<1 %
34	gorontalo.bpk.go.id Internet Source	<1 %
35	kumpulanmakalahilmiah.blogspot.com Internet Source	<1 %
36	msptm.org Internet Source	<1 %
37	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
38	ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
39	www.infoguruku.net Internet Source	<1 %
40	Apriyanti Widiansyah, Fara Diba Catur Putri. "Dinamika Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Guru	<1 %

dan Siswa Masa Pandemi Covid-19 di Lingkungan SDN Harapan Jaya IX Bekasi",
JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM), 2022

Publication

41

Dwi Ismawati, Iis Prasetyo. "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

42

Heni Jusuf, Ahmad Sobari, Mohamad Fathoni. "Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa SMA Di Era Covid-19", Jurnal Kajian Ilmiah, 2020

Publication

<1 %

43

Uswatun Hasanah. "FULL PAPER", VALUE, 2020

Publication

<1 %

44

digilib.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

45

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

<1 %

46

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

47

moam.info

Internet Source

<1 %

48

prosiding.iahntp.ac.id

Internet Source

<1 %

49

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

50

stutzartists.org

Internet Source

<1 %

51

www.slideshare.net

Internet Source

<1 %

52

idr.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On