



Implementasi Teknologi Kolaboratif dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa SMK

Deti Rostini¹, Fitri Hidayatillah², Endar Suhendar³, Wahyu Rananda Saputra⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Nusantara Bandung, Indonesia

E-mail: detirostini@uninus.ac.id, fitriphysics@gmail.com, endarphysics@gmail.com, ranandawahyu@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-02 Keywords: <i>Implementation; Collaborative Technology; Skills; Communication; Collaboration; Students.</i>	This research is motivated by the rapid development of technology and many changes in society that cannot be stopped anymore. Education, which is actually a place to produce the next generation of the nation, is faced with a very different era than before. Education must collaborate with technology to seek and familiarize the use of technology so that students are able to use and even develop existing technology. The purpose of this study was to determine the implementation of collaborative technology in improving the communication and collaboration skills of SMK students. The research method used is qualitative research. The results of the study show that the use of artificial intelligence applications in learning, namely in the multimedia department at Vocational High Schools, provides opportunities for students to get to know and try to collaborate with currently developing technologies. Collaborative technology implementation is carried out through planning by setting goals and conducting FGDs with various parties, organizing through determining various needs for learning, staffing is defined by identifying students and the classroom environment.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-02 Kata kunci: <i>Implementasi; Teknologi Kolaboratif; Keterampilan; Komunikasi; Kolaborasi; Siswa.</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan teknologi yang sangat pesat dan banyak merubah tatanan masyarakat tidak dapat dibendung lagi. Pendidikan yang sejatinya tempat untuk menghasilkan generasi penerus bangsa dihadapkan pada zaman yang sangat berbeda dengan sebelumnya. Pendidikan harus berkolaborasi dengan teknologi untuk mengupayakan dan membiasakan Penggunaan teknologi agar siswa mampu menggunakan bahkan mengembangkan teknologi yang ada. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi teknologi kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi artificial intelligence dalam pembelajaran yakni pada jurusan multimedia di SMK memberikan kesempatan pada siswa untuk mengenal dan mencoba melakukan kolaborasi dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Implementasi teknologi kolaboratif dilakukan melalui perencanaan dengan menentukan tujuan dan melakukan FGD dengan berbagai pihak, pengorganisasian melalui penentuan berbagai keperluan untuk pembelajaran, kepegawaian dimaknai dengan mengidentifikasi siswa serta lingkungan kelas.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran menggunakan digital harus terbiasa dilaksanakan mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pesan Ali bin Abi Thalib, didiklah anak sesuai dengan zamannya karena mereka hidup pada zamannya bukan pada zamanmu. Dalam penuturan tersebut, Pendidikan hendaknya mengikuti dan mempersiapkan generasi untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Jika saat ini, digitalisasi sedang marak digunakan, maka sudah sewajarnya pembelajaran terbiasa menggunakan kolaborasi teknologi (MF AK, 2021). Pasca pandemi covid-19, penggunaan teknologi dalam pembelajaran mungkin sudah tidak asing lagi. Namun, tidak banyak yang memanfaatkan penggunaannya untuk lebih meningkatkan skill

atau keterampilan menggunakan teknologi. Adanya teknologi tidak untuk menggantikan peran manusia. Justru manusia harus lebih bisa memanfaatkan teknologi yang ada dan berkolaborasi dalam rangka meningkatkan skill untuk menggunakannya.

Menurut (Nasser, 2021) bahwa pembelajaran secara kolaboratif memungkinkan banyak memberikan nilai tambah, baik bagi siswa maupun bagi guru. Ini juga berarti bahwa penggunaan teknologi kolaboratif dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menambah atau mengasah kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain. Kolaborasi teknologi dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang bertujuan untuk dapat meningkatkan skill agar

kemampuan manusia tidak diperbudak teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan banyak merubah tatanan masyarakat tidak dapat dibendung lagi. Pendidikan yang sejatinya tempat untuk menghasilkan generasi penerus bangsa dihadapkan pada zaman yang sangat berbeda dengan sebelumnya. "*Man behind the gun*", istilah yang sering digunakan untuk sumber daya manusia yang mampu menggunakan alat yang ada di hadapannya. Teknologi dapat diibaratkan "senjata" yang sekarang ada di hadapan dan siswa yang akan menggunakannya. Menurut (Hanafiah, 2022) bahwa sejatinya Pendidikan harus berkolaborasi dengan teknologi untuk mengupayakan dan membiasakan Penggunaan teknologi agar siswa mampu menggunakan bahkan mengembangkan teknologi yang ada.

Berdasarkan laman dit.pdsd.kemdikbud.go.id disebutkan bahwa pada tahun 2019, Jepang mengumumkan era *super smart society (society 5.0)*. Adanya *society 5.0* sebagai antisipasi dari gejala disrupsi akibat revolusi industri 4.0 yang dikhawatirkan dapat menggerus nilai-nilai karakter kemanusiaan yang dipertahankan selama ini. Untuk itu, kompetensi yang harus dimiliki di abad 21 adalah mampu berpikir kritis, bernalar, kreatif, berkomunikasi, kolaborasi serta memiliki kemampuan problem solving. SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan yang memberikan pendidikan kejuruan kepada siswanya dengan fokus pada penguasaan keterampilan praktis dan industri. Siswa SMK dididik untuk memiliki kompetensi dalam bidang tertentu yang diharapkan dapat membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada pengelolaan Sekolah agar menghasilkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dibutuhkan pendekatan manajemen dalam pengelolaannya. Terry dalam (Hasbi, 2021) mendefinisikan bahwa manajemen adalah sebuah proses yang khas, yang berarti ada langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengendalian (*controlling*). Definisi yang hampir sama dikemukakan oleh Faleot Mary dalam (Cen, 2023) mendefinisikan menejemen sebagai sebuah seni untuk menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Dalam hal ini tugas manajer adalah mengatur dan mengarahkan orang lain

agar mau menyelesaikan sesuatu untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa manajemen adalah suatu proses yang melibatkan bimbingan dan pengarahan terhadap kelompok orang untuk mencapai tujuan organisasi atau instansi dengan efektivitas dan efisiensi dengan menggunakan orang dan sumber daya yang tersedia. Berdasarkan PP Nomor 4 Tahun 2022 disebutkan dalam pasal 6 ayat 3, bahwa Standar kompetensi lulusan pada Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan menengah kejuruan difokuskan pada: keterampilan untuk meningkatkan kompetensi Siswa agar dapat hidup mandiri dan mengikuti Pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruan-nya. Dalam laman kemdikbud.go.id disebutkan bahwa lulusan SMK tidak hanya memiliki hard skill tapi juga ditunjang dengan *soft skill*. Menurut (Arifudin, 2022) bahwa kebutuhan soft skill seperti komunikasi dan kolaborasi juga tidak bisa diabaikan oleh siswa, terutama pada siswa SMK. Dalam dunia kerja, siswa SMK yang memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang baik akan lebih mudah beradaptasi dan bersaing dengan para profesional lainnya. Oleh karena itu, SMK harus memperhatikan dan mengembangkan soft skill siswa, khususnya di bidang komunikasi dan kolaborasi.

Berawal dari mengamati siswa SMK yang sedang magang di salah satu industri di Kota Cimahi. Siswa terlihat kurang responsif saat berkomunikasi dan belum terbiasa dengan Penggunaan aplikasi AI yang digunakan di industri tersebut. Hal ini mungkin disebabkan: 1) Tidak terbiasa jalinan komunikasi selama pembelajaran, 2) Metode belajar yang digunakan kurang menarik sehingga membuat siswa apatis, serta 3) Pembelajaran belum pernah menggunakan teknologi AI. Ketika ditanya mengenai AI, baik guru maupun siswa belum pernah mencoba namun mengetahui perkembangan teknologi tersebut. Di lain pihak, perkembangan AI sangatlah cepat. Jumlah pengguna tools AI berdasarkan laman toolify.ai diperoleh data sebagai berikut:



Ranking	Tools	Description	Users	Growth Rate
1	Character AI	Write intelligent open-ended	135,000	81.23%
2	Single Intel	Ranked images (classification model) not just answer all your questions and not just generate text, do all of it	92,000	187.19%
3	Calvee Text to Image	Generate images from text prompts, generate images via AI	67,000	16.18%

Gambar 1.1 Pengguna AI

Berdasarkan gambar diperoleh bahwa Penggunaan *character* AI menempati posisi paling tinggi dengan pengguna sekitar 105,9 juta orang. Yang Selanjutnya pengguna terbanyak adalah google brad bahkan pertumbuhannya mencapai 187,19%. Dan pengguna terbanyak ketiga adalah Canva text to Image dengan pengguna 67,5 juta orang. Dari data tersebut diperoleh bahwa Penggunaan AI sudah tidak asing lagi saat ini. Pesatnya Penggunaan AI ditandai bahkan ada yang mencapai lebih dari 100%. Teknologi ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat hingga metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia. Menurut Rori dalam (Darmawan, 2003) bahwa teknologi akan senantiasa berhubungan dengan kolaborasi. Keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Kolaborasi tercipta karena ada akses teknologi yang memadai. Sedangkan teknologi bisa terbentuk karena kolaborasi di antara sejumlah pihak.

Perkembangan teknologi, salah satunya AI tidak bisa dibendung dan diabaikan begitu saja. Sumber daya manusia yang ada sekarang harus bersinergi dengan perkembangan teknologi agar mampu mengendalikannya bukan tergantikan oleh teknologi itu sendiri. Sehingga menurut (Arifudin, 2021) perlu adanya pengenalan mengenai teknologi terbaru agar siswa lebih menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat ini tentunya mempengaruhi berbagai segi kehidupan termasuk kesempatan siswa dalam bekerja (Mayasari, 2021). Keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada. Dalam hal ini, sistem pembelajaran harus kolaboratif dengan perkembangan teknologi. Untuk itu, penting adanya penelitian tentang implementasi teknologi kolaboratif untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi siswa di SMK.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan implementasi teknologi kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Arifudin, 2023) bahwa deskriptif analisis adalah penelaahan secara empiris yang menyelidiki suatu gejala atau fenomena khusus dalam latar kehidupan nyata. Hasil penelitian ini

dikumpulkan dengan data primer dan data skunder.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Tanjung, 2023) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Rahayu, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan. Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Hanafiah, 2021). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan juga kondisi subyek penelitian (Supriani, 2020). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang implementasi teknologi kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK.

2. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Ulfah, 2021).

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Ulfah, 2020). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Ulfah, 2022) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengum-

putan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu implementasi teknologi kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK. Menurut Muhadjir dalam (Ulfah, 2023) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat merubah struktur kebiasaan masyarakat. Adanya era disrupsi 4.0 yang ditandai dengan menguatnya *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan, penggunaan *Big Data* serta berubahnya sistem manual menjadi sistem komputer dan online terutama dalam segi pelayanan membuat beberapa sistem di sekolah pun berubah. Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Perusahaan-perusahaan yang sudah ada tidak lagi bersaing atau tidak lagi terpaku pada kuantitas yang dihasilkan atau hasil produksi, tetapi bagaimana masing-masing perusahaan dapat menawarkan inovasi, pelayanan yang maksimal dan kecepatan perusahaan dalam mengembangkan ide. Dengan terus berkembangnya industri yang ada itu sendiri, kami melihat pola yang berkesinambungan, yaitu setiap orang selalu mencari cara kerja yang paling mudah dan efisien. Namun, hadirnya peluang ini juga memiliki konsekuensi lain, karena pergerakannya yang sangat cepat. Jika suatu perusahaan ingin bertahan dalam persaingan industri yang ketat pada Revolusi Industri 4.0, alat atau mesin hanya berperan sebagai pemicu dan faktor yang menyebabkan perubahan tersebut adalah tenaga kerja atau sumber daya manusia itu sendiri.

Di zaman ini, setiap orang perlu memahami, menggunakan, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari agar dapat bersaing dengan yang lainnya. SMK sebagai penyedia sumber daya manusia yang akan mengisi era selanjutnya perlu segera berkolaborasi dengan kecanggihan teknologi saat ini. Pendidikan di sekolah kejuruan saat ini harus segera berinovasi dengan perubahan yang ada di industri akibat adanya revolusi industri 4.0. Lulusan SMK yang berorientasi pada bekerja atau

membuka usaha akan menghadapi era yang berbeda dengan sebelumnya. Hal ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menyeimbangkan pembelajaran dengan perkembangan zaman. Untuk itu, penting adanya pembelajaran teknologi kolaboratif, yakni pembelajaran yang menggunakan teknologi kekinian dalam pembelajaran.

Penggunaan metode atau cara baru tentunya memerlukan manajemen yang baik dalam penggunaannya. Berikut ini hal-hal yang perlu dilakukan dalam mengimplementasikan teknologi kolaboratif di SMK, yakni:

1. Perencanaan teknologi kolaboratif

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tentunya memerlukan perencanaan yang baik. Hal yang dilakukan dalam proses perencanaan yakni menentukan teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran. Jurusan multimedia atau DKV dapat menggunakan aplikasi *midjourney*, *luma.ai*, *shoppackage.ai* atau. Penggunaan aplikasi tersebut memerlukan diskusi dengan Kepala sekolah dan pemangku kebijakan lainnya. Melalui FGD (*forum group discussion*), semua pihak harus mengetahui mengenai rencana Penggunaan aplikasi AI dan apa yang harus disiapkan dalam Penggunaan aplikasi tersebut. Hal ini dilakukan karena Penggunaan aplikasi memerlukan biaya untuk memaksimalkan penggunaannya.

Setelah menentukan aplikasi yang akan digunakan, guru membuat rencana pembelajaran melalui pembuatan modul ajar. Pada modul ajar ini, guru menentukan tujuan pembelajaran pada setiap pertemuan dan keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa. Dalam melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi pada siswa, perlu metode atau pendekatan pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan tersebut. Rancangan pembelajaran dibuat melalui pembuatan karya dan diskusi kelas. Untuk kelas multimedia atau desain komunikasi visual, siswa diberikan suatu proyek yang harus diselesaikan baik perorangan maupun bersama-sama.

2. Pengorganisasian teknologi kolaboratif

Penggunaan teknologi tentunya harus menyediakan beberapa perangkat yang dapat digunakan oleh siswa untuk menyelesaikan proyek yang diberikan. Dalam hal ini, guru mempersiapkan media seperti komputer/laptop, steker listrik dan internet yang dapat diakses oleh siswa. Selain itu, guru membuat

acuan proyek yang harus diselesaikan oleh siswa. Pada tahap pengorganisasian, guru membuat jadwal pembelajaran menggunakan aplikasi AI. Time line yang dibuat harus memuat pengenalan AI, Penggunaan AI dan beberapa jenis AI yang dapat digunakan untuk membuat proyek.

3. Kepegawaian

Keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Dalam hal ini, guru mengenali karakter siswa secara personal dan dalam kelas. Lingkungan kelas membentuk bagaimana pembelajaran dapat berlangsung dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki karakter kuat atau sudah muncul bakatnya disandingkan dengan karakter yang kuat juga namun dalam hal lainnya. Siswa yang belum muncul karakternya atau cenderung pasif bergabung dengan yang pasif. Hal ini memudahkan guru untuk melakukan treatment khusus hingga siswa memunculkan bakat atau kemampuannya.

Berdasarkan pengalaman guru sebelumnya, jika mengumpulkan siswa yang sudah muncul kemampuannya dengan yang belum muncul, mengakibatkan saling mengandalkan karena siswa merasa tidak percaya diri dengan kemampuannya. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk mengarahkan siswa menjadi cukup sulit karena kemampuan siswa yang berbeda.

4. Pemotivasian

Pemotivasian dalam pembelajaran dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya memberikan apresiasi terhadap hal positif yang dilakukan oleh siswa, memberikan kesempatan untuk berdiskusi atau konsultasi secara langsung baik online maupun offline, memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pendapat dan mengapresiasi setiap usulan yang diajukan. Motivasi yang tumbuh pada diri seseorang dimunculkan dengan memberikan kesempatan siswa tumbuh dan berkembang dengan potensi serta bakat yang dimiliki. Siswa diberikan kebebasan untuk melakukan tugas di sekolah dengan mencari tempat yang nyaman untuk menyelesaikan tugas tersebut (Mayasari, 2022). Tidak hanya terpaksa di kelas atau ruangan tertentu. Memberikan kebebasan pada siswa tentu dengan beberapa ketentuan agar mereka memiliki rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu.

Pada saat diskusi dengan temannya, siswa lebih menunjukkan keterbukaan. Mereka lebih terbuka karena komunikasi yang dilakukan menggunakan Bahasa keseharian. Berbeda dengan di kelas yang cenderung diam, siswa melakukan diskusi di luar kelas lebih lugas. Adanya aplikasi AI yang membutuhkan kemampuan Bahasa Inggris, membuat mereka belajar lebih banyak. Guru mendorong siswa untuk senantiasa bereksplorasi dan beradaptasi dengan segala perubahan. Guru menunjukkan beberapa artikel/Berita mengenai perkembangan jaman yang akan mereka hadapi. Untuk itu, pemotivasian kepada siswa dalam melakukan pembelajaran terus dilakukan dalam rangka membangun pikiran positif agar potensi dan bakat yang dimiliki dapat digunakan dengan maksimal.

5. Pengawasan

Menurut Terry & Roe sebagaimana dikutip (Tanjung, 2022) disebutkan bahwa pengawasan mempunyai perananan atau kedudukan yang penting sekali dalam manajemen, mengingat mempunyai fungsi untuk menguji apakah pelaksanaan kerja teratur tertib, terarah atau tidak. Pengawasan pada pembelajaran dilakukan oleh Kepala Sekolah, Pengawas serta Guru itu sendiri. Kepala sekolah melakukan supervise dalam rangka mencari tahu perkembangan guru dan pengajaran di dalam kelas. Hal ini digunakan agar sekolah memiliki bahan untuk evaluasi pendidikan yang telah dilaksanakan di sekolah (Tanjung, 2021). Supervisi tidak serta merta menghakimi melalui penilaian yang diberikan, namun lebih kepada memberikan apresiasi terhadap kinerja guru dan memberikan umpan balik jika kinerja yang dilakukan belum memenuhi standar Pendidikan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Tidak ada judgement terhadap pelaksanaan pembelajaran, melainkan mencari solusi jika ada kesulitan yang dihadapi guru selama pembelajaran.

Pengawas sekolah melakukan pengawasan terhadap sekolah melalui kinerja Kepala sekolah serta guru. Pengawasan yang dilakukan oleh pengawas sekolah mengarahkan sekolah untuk dapat memberikan layanan Pendidikan yang baik kepada masyarakat agar tercapai tujuan Pendidikan. Guru melakukan pengawasan pembelajaran langsung pada siswa melalui observasi kelas, penilaian proyek dan tugas yang diberikan serta melalui serangkain tes selama pembelajaran dan setelah pembelajaran (Apiyani, 2022). Adapun

kriteria yang diberikan untuk proyek yang berkaitan dengan Penggunaan aplikasi AI diantaranya: a) Membuat daftar Prompt, b) Kesesuaian prompt dengan hasil yang ditampilkan, c) Kesesuaian tema proyek, serta d) Ketepatan waktu. Perkembangan siswa dalam melakukan proyek menggunakan AI menemukan berbagai kesulitan terutama dengan Penggunaan prompt yang menggunakan Bahasa Inggris. Hal ini menjadikan siswa belajar untuk berkomunikasi melalui perintah-perintah yang harus dilakukan pada aplikasi AI. Penggunaan AI seperti midjourney yang membutuhkan prompt writer untuk menggunakannya, memberikan pengalaman pada siswa bahwa sangat penting untuk mengasah komunikasi ketika berkolaborasi dengan teknologi AI.

Perkembangan teknologi AI memunculkan banyak perubahan pada berbagai sector. Adanya diskusi dalam pembelajaran dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan Penggunaan aplikasi AI. Mereka diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dan menentukan hal apa yang harus dilakukan agar kemampuan diri siswa semakin berkembang mengikuti perkembangan jaman. Hal ini dilakukan agar siswa memiliki kesempatan untuk terus berkembang di luar materi yang telah diberikan, Refleksi atau umpan balik yang diberikan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk tumbuh dan berkembang dalam hal yang positif, menerima perubahan yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi AI dalam pembelajaran yakni pada jurusan multimedia di SMK memberikan kesempatan pada siswa untuk mengenal dan mencoba melakukan kolaborasi dengan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Implementasi teknologi kolaboratif dilakukan melalui perencanaan dengan menentukan tujuan dan melakukan FGD dengan berbagai pihak, pengorganisasian melalui penentuan berbagai keperluan untuk pembelajaran, kepegawaian dimaknai dengan mengidentifikasi siswa serta lingkungan kelas, Selanjutnya pemotivasi pada siswa selama pembelajaran melalui apresiasi dan berbagai hal positif yang

membangkitkan kepercayaan diri pada siswa serta pengawasan yang dilakukan oleh pengawas sekolah, kepala sekolah dan guru.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka penyusun memberi saran bahwa penggunaan aplikasi AI yang sedang berkembang mayoritas menggunakan prompt writer yang Bahasa Inggris. Untuk itu, penting untuk siswa meningkatkan kemampuannya dalam Bahasa Inggris terutama dalam hal tulisan.

DAFTAR RUJUKAN

- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesional. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi Balanced Scorecard dalam Mewujudkan Pendidikan Tinggi World Class. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Cen. (2023). *Buku Ajar Pengantar Manajemen*. Padang Sidempuan: PT. Inovasi Pratama Internasional.
- Darmawan. (2003). Sosialisasi dan Penerapan Aplikasi Sekolah Digital untuk Meningkatkan Produktivitas Kegiatan Akademik dan Keuangan. *Surya Abdimas*, 7(2), 239-245.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.

- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Tanjung, R. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36.
- Tanjung, R. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Ulfah, U. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.