

ANALISIS SISTEM E-PRAKERIN BERBASIS WEB DI SSMK DIPONEGORO TULAKAN KABUPATEN PACITAN

Limas Adi Sutanto⁽¹⁾, Aditya Prihantara⁽²⁾, Nurhayati⁽³⁾

^{1,2,3} Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email: limasadisutanto17@gmail.com¹, adityaprihantara@gmail.com², nurh80912@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan system e-prakerin untuk pendataan siswa-siswi kelas XII SMK Diponegoro Tulakan kabupaten pacitan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami situasi dan peristiwa sudut pandang, partisipan mengeksplorasi fenomena mengungkapkan gejala secara menyeluruh melalui pengumpulan data. Subjek penelitian ini 1 orang guru sekaligus pendamping siswa pkl. 20 siswa siswi kelas XII SMK Diponegoro Tulakan ,metode pengumpulan datanya menggunakan metode wawancara,angket ,dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan bantuan rumus skala likert. Hasil analisis data menyimpulkan bahwa analisis sistem e-prakerin berbasis web masuk dalam kategori setuju ,berdasarkan hasil penilaian dari validator pendamping siswa sekaligus pengguna sistem e-prakerin bahwa layak di gunakan dan mempermudah dalam pendataan siswa.berdasarkan hasil pengisian angket siswa bahwa sistem yang di gunakan untuk pendataan siswa dengan perolehan persentase 100%. Saran selanjutnya sebaiknya mengembangkan sistem tersebut dengan penambahan aplikasi yang bisa di akses oleh siswa sehingga guru dan siswa mudah dalam pengoprasian.

Kata kunci : Tujuan, implemetasi, persetujuan, hasil

***Abstract:** This research aims to determine the feasibility of the e-internship system for data collection for class XII students at Diponegoro Vocational School, Tulakan, Pacitan district. This research uses qualitative methods. Qualitative research aims to understand situations and events from the point of view; participants explore phenomena and reveal symptoms thoroughly through data collection. The subject of this research was 1 teacher and assistant to street students. 20 class XII students at Diponegoro Tulakan Vocational School, the data collection method used interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique uses the help of the Likert scale formula. The results of the data analysis concluded that the analysis of the web-based e-prackerin system was in the agree category, based on the assessment results from the validator accompanying the students as well as the user of the e-prackerin system that it was suitable for use and made it easier to collect student data. Based on the results of filling out the student questionnaire that the system used for student data collection with a percentage of 100%. The next suggestion is to develop the system by adding applications that can be accessed by students so that teachers and students can easily operate it.*

Keywords: Goals, implementation, approval, results

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia tengah memasuki revolusi era Industri 4.0. Sebagai implikasi di era Industri 4.0, skill yang muncul pada tahun 2023 berelasi kuat dengan inovasi teknologi, seperti pengembangan pada perangkat lunak dan aplikasi. Pekerjaan di bidang ini tentunya membutuhkan kompetensi yang berkaitan dengan teknologi, seperti pemrograman dan analisis sistem, serta keterampilan manusia, seperti kecerdasan emosi, kreativitas, dan pemikiran kritis (Santoso, dkk 2020). Kemajuan teknologi menghadirkan

kemudahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia (Mumtaha & Khoiri, 2019). Revolusi industri 4.0 salah satu bentuk perkembangan teknologi internet yang semakin terjangkau dan menawarkan banyak keunggulan layanan salah satunya adalah *cloud computing*. *Cloud computing* adalah penggunaan sumber daya komputasi (hardware dan software) yang diwujudkan dalam bentuk layanan yang bisa diakses melalui jaringan internet. Dengan adanya layanan *cloud computing* ini memungkinkan seseorang untuk membuat dokumen online. Pengguna dokumen online dapat mengelola file, menyimpan/menambahkan dokumen, menghapus, mengedit, menggunakan dokumen secara online, menggunakan secara bersama, berkolaborasi dari mana pun dan kapan pun tanpa terkendala adanya jarak. Salah satu bentuk dari layanan *Cloud Computing* ini adalah *E-Prakerin*.

E-prakerin merupakan sistem berbasis internet milik google, *E-prakerin* memudahkan penggunaannya membuat dokumen dan mempermudah dalam pengoperasiannya. *E-prakerin* ini memungkinkan untuk membantu Lembaga dalam menentukan DU/DI dan pembimbingnya, sehingga sangat mempermudah pengguna untuk mendata siswa-siswi PKL, sistem ini juga memungkinkan untuk membantu dan berbagi file dengan user lain.

H., Akhirina, T., Dhika Mustari, D., & Destiawati, F. (2019). *E-Prakerin*, merupakan platform inovatif bagi siswa untuk melakukan praktek kerja lapangan (PKL). Tidak hanya itu, siswa juga bisa mengembangkan skillnya mereka dengan memanfaatkan berbagai tempat yang terdapat pada *E-Prakerin*. *E-Prakerin* dapat membangun berpikir komputasional kolaboratif antara pemilik perusahaan dengan siswa diantaranya mengelola opsi perakitan computer, memungkinkan pekerjaan di waktu bersamaan, berinteraksi dengan orang lain, menyimpan perubahan & ambil versi sebelumnya dan menyediakan tutorial online yang ekstensif.

Inovasi dari *E-Prakerin* yang dapat diimplementasikan sebagai media kolaboratif antar siswa dalam meningkatkan berpikir komputasional di era industri 4.0. Tujuannya adalah bagaimana mahasiswa mampu bekerja secara kolaboratif dan berhasil mengkomunikasikan pemahaman mereka melalui suatu perusahaan. Dari implementasi *E-Prakerin* sebagai media kolaboratif untuk meningkatkan berpikir komputasional maka peneliti tertarik untuk mengetahui

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Analisis sistem *E-Prakerin* berbasis web di SMK DIPONEGORO Tulakan Dengan subjek yang dijadikan penelitian adalah siswa jurusan teknik komputer jaringan kelas XI Pada Program jurusan tersebut belum memaksimalkan *E-Prakerin* sebagai media dalam memilih tempat untuk aktivitas praktek kerja lapangan.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat rumusan masalah yaitu Bagaimana implementasi dari *E-Prakerin* sebagai media kolaboratif siswa dalam aktivitas berpikir professional?

Bagaimana efektifitas dari *E-Prakerin* sebagai media praktek kerja lapangan siswa ?

TUJUAN PENELITIAN

Dari latar belakang di atas terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu :

Untuk mengetahui sejauh mana pencapaian dari implementasi media *E-Prakerin* sebagai media kolaboratif bagi siswa dalam aktivitas di era Industri 4.0

Untuk mengetahui efektifitas dan keunggulan dari platform *E-Prakerin* sebagai media pemilihan tempat praktek kerja lapangan pada siswa jurusan teknik komputer Jaringan.

MANFAAT PENELITIAN

Dari penelitian diatas terdapat beberapa manfaat penelitian, yakni : Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, Meningkatkan kualitas hasil kerjasama antara lembaga dan perusahaan, Siswa dapat mengetahui berbagai fitur yang terdapat dalam *E-Prakerin*, *E-Prakerin* memungkinkan proses pemilihan tempat dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, *E-Prakerin* dapat menumbuhkan berpikir komputasional bagi siswa khususnya siswa jurusan teknik komputer jaringan. *E-Prakerin* yang memungkinkan sebagai media menentukan tempat secara bersamaan pada waktu dan tempat yang berjauhan. Dapat mendorong motivasi bagi siswa, Siswa dapat menambah wawasan baru dari penerapan media *E-Prakerin*.

A. KAJIAN TEORI

1. Implementasi

Implementasi menurut kamus Webster (Wahab, 2019:64) berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Implement*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Definisi lain dari implementasi

adalah menyediakan sarana untuk melakukan sesuatu yang memiliki efek atau pengaruh pada sesuatu. Implementasi ini merupakan suatu penerapan atau juga sebuah tindakan yang dilakukan dengan berdasarkan suatu rencana yang telah/sudah disusun atau dibuat dengan cermat serta juga terperinci sebelumnya. Menurut Nurman Usman.

Implementasi adalah adanya suatu kegiatan, tindakan, aksi atau mekanisme sistem yang mengarah pada adanya bukan hanya suatu kegiatan, tetapi suatu kegiatan yang benar-benar direncanakan dan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti, implementasi pada hakekatnya adalah kegiatan mendistribusikan keluaran dari suatu kebijakan yang dijalankan oleh seorang pelaksana (untuk menyampaikan keluaran kebijakan) kepada suatu kelompok sasaran dalam upaya mencapai kebijakan tersebut.

Menurut Sudarsono implementasi adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan penyelesaian suatu pekerjaan, melalui penggunaan sarana (tools) untuk memperoleh hasil akhir yang diinginkan.

2. E-prakerin

Prakerin atau Praktek Kerja Industri merupakan kegiatan pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran bagi siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang dilakukan di dunia usaha atau dunia industri yang berkaitan dengan kompetensi siswa sesuai bidang yang digelutinya. Pada umumnya, sekolah akan mengupayakan terlaksananya program Prakerin SMK ini demi meningkatkan keterampilan siswa di bidangnya. Para siswa diberikan bekal ilmu pengetahuan dasar supaya meminimalisir kendala saat penerapan bekerja. Program ini dilaksanakan agar siswa lebih siap untuk bekerja di lapangan dan juga dapat mempraktikkan teori yang sudah dipelajari di sekolah. Dengan begitu, ketika lulus nanti, siswa dapat beradaptasi lebih cepat dengan dunia kerja.

Prakerin SMK ini merupakan upaya sekolah untuk meningkatkan mutu siswa SMK sehingga dapat menghasilkan lulusan yang mampu menjalani pekerjaan sesuai dengan bidangnya dan memasuki dunia kerja yang persaingannya cukup ketat. Beberapa sekolah sudah mewajibkan program prakerin bagi para siswa dalam jangka waktu tertentu.

Pelaksanaan program prakerin ini didasari oleh Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 3 Tahun 2017 tentang Pedoman Pembinaan dan Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Kompetensi yang Industri yang memuat klausul tentang Praktek Kerja Industri berbunyi, “Perusahaan Industri dan/atau Perusahaan Kawasan Industri memfasilitasi Praktek Kerja Industri untuk siswa dan Pemagangan Industri untuk guru Bidang Studi Produktif. E-prakerin juga mempermudah dalam pendataan siswa saat akan melaksanakan pkl.prakerin juga mudah di aplikasikan di sekolah.

3. Media

Media atau media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini didukung menurut Arsyad (2015:10), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Menurut Karim (2014:7), media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan dari penyampai pesan dengan penerima pesan,dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan.Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyar, 2011).

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan media

pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2014:25).

4. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif (*Collaborative learning*) adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama. Tidak seperti belajar individu, orang yang terlibat dalam *collaborative learning* memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu sama lain, meminta informasi satu sama lain, mengevaluasi ide-ide satu sama lain, memantau pekerjaan satu sama lain, dan lain-lain. *Collaborative learning* didasarkan pada model di mana pengetahuan dapat dibuat dalam suatu populasi di mana anggotanya secara aktif berinteraksi dengan berbagi pengalaman dan mengambil peran yang berbeda.

KAJIAN PENELITIAN RELEVAN

Penelitian relevan adalah penelitian yang mengulas secara relevan, sesuai dengan bidang ilmu peneliti. Dimana dibutuhkan sub pokok pembahasan yang saling terhubung satu dengan yang lain.

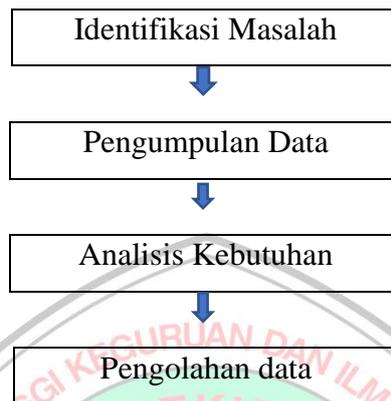
No	Judul	Penelitian terdahulu	Perbedaan
	Analisis E-prkerin sebagai penunjang pembelajaran siswa prakerin	Penelitian yang sudah dilakukan ini mengarah pada pembelajaran siswa di tempat praktik kerja lapangan	Penelitian saat ini lebih ke system penggunaan aplikasi dan juga mempermudah dalam pemantauan siswa prakerin

B. KERANGKA PIKIR PENELITIAN

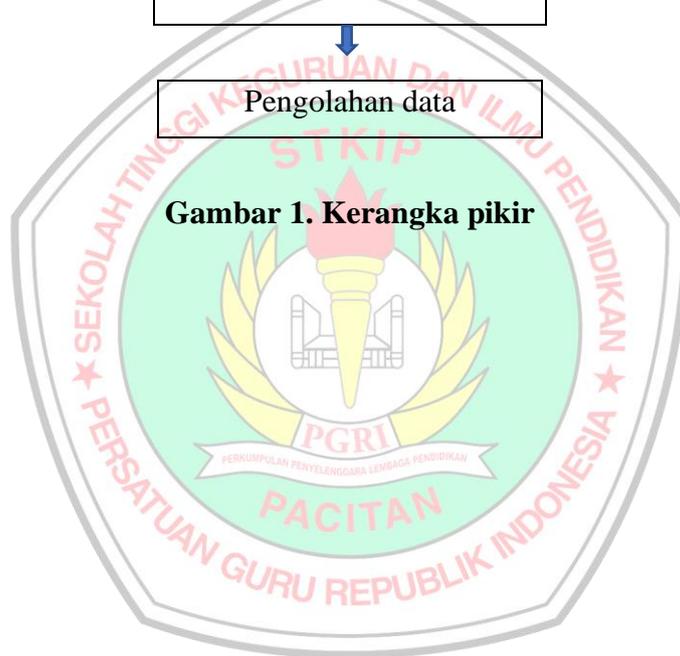
Kerangka berpikir adalah suatu dasar penelitian yang mencakup penggabungan antara teori, observasi, fakta, serta kajian pustaka yang akan dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis ilmiah. Oleh karena itu, kerangka berpikir dibuat ketika akan memaparkan konsep-konsep penelitian.

Kerangka berpikir juga dapat dianggap sebagai visualisasi dalam bentuk diagram yang saling berhubungan. Dengan demikian, kerangka berpikir dapat dikatakan sebagai alur logis yang berjalan melalui penelitian. Namun, kerangka acuan ilmiah juga dapat terdiri dari titik-titik yang bersesuaian dengan variabel. Dalam kerangka berpikir, variabel-

variabel penelitian bisa dijelaskan dengan lebih mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti. kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang digunakan sebagai landasan teori yang terkait dengan faktor-faktor dalam penelitian. Menurutnya, suatu penelitian membutuhkan kerangka berpikir agar bisa menjelaskan secara teoritis, dan dapat menjelaskan alasan adanya hubungan antara variabel.



Gambar 1. Kerangka pikir



METODE

Penelitian berasal dari bahasa Inggris (*research*) yang berarti usaha untuk mencari kembali yang dilakukan dengan suatu metode tertentu dan dengan cara yang sangat berhati-hati serta sistematis sehingga mampu menjawab permasalahannya (Prasetyo, 2020).

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pendekatan kualitatif. Penelitian ini bersifat kualitatif karena bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis atau terperinci mengenai respon siswa jurusan teknik komputer jaringan, SMK Diponegoro Tulakan terhadap penggunaan *E-Prakerin* sebagai media dalam aktivitas berpikir komputasional di era Industri 4.0 berdasarkan fakta-fakta yang ada. Adapun pendekatan kualitatif dalam penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa tulisan naratif mengenai respon siswa terhadap penggunaan *E-Prakerin*.

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Diponegoro Tulakan.

Smk diponegoro tulakan salah satu sekolah swasta yang berada di kecamatan tulakan kabupaten pacitan sekolah ini di dalamnya terdapat praktik kerja lapangan (pkl) yang dilaksanakan di semester awal kelas XII. Di smk diponegoro tulakan ada tiga jurusan Tkj, Tbsm dan juga Akutansi. mengapa saya melakukan penelitian karena di smk terdapat data siswa yang mengikuti pkl dan di situ awalnya menggunakan pendataan manual sekarang sudah ada sistem untuk pendataan siswa parakerin.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dalam pelaksanaannya dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi: pengajuan judul, penyusunan proposal penelitian, seminar judul proposal, penyusunan instrument penelitian dan pengajuan ijin penelitian. Tahap ini akan dilaksanakan mulai bulan desember 2023 sampai dengan bulan Maret 2024

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi uji coba instrumen penelitian dan pengumpulan data. Tahap ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 sampai dengan bulan April 2024.

c. Tahap penyelesaian

Tahap ini meliputi proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian. Tahap ini dilaksanakan pada bulan April 2024 sampai dengan bulan Mei 2024

1. Data

Data merupakan salah satu tahapan penting dalam suatu proses penelitian. Dengan mendapatkan data yang tepat, maka proses penelitian dapat berlangsung tanpa hambatan sehingga penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini penulis memulai pekerjaan dengan mendefinisikan dan mengumpulkan semua data untuk mendapatkan data dan informasi, sebagai bahan pendukung yang sangat berguna bagi penulis untuk mencari atau mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Dalam penulisan penelitian ini penulis mengumpulkan data menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. *Data Primer*, yaitu data yang dikumpulkan oleh penulis langsung dari sumbernya. Data ini didapat dengan cara wawancara langsung pada pihak lembaga dan perusahaan
- b. *Data Sekunder*, yaitu data yang terlebih dahulu dikumpulkan pihak lain. Data ini didapat dengan cara antara lain : internet, riset perpustakaan, serta buku-buku yang ada hubungannya dengan penelitian.

2. Sumber data

Sumber data pada penelitian ini adalah dengan cara memperoleh dari buku artikel, website dan masalah-masalah yang terjadi pada siswa.

A. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Perawat seringkali menganggap wawancara itu mudah karena dalam kesehariannya, perawat sering berkomunikasi dengan kliennya untuk mendapatkan informasi penting. Wawancara pada penelitian kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal.

2. Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh

informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Angket di sebarakan kepada siswa yang berjumlah 20 anak Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan Disamping itu, responden mengetahui informasi tertentu yang diminta.

3. Dokumentasi

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu, dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan . Dari pengertian tersebut, maka dapat kita simpulkan bahwa dokumentasi adalah kegiatan yang sistematis dalam melakukan pengumpulan, penyelidikan, pencarian, pemakaian, dan penyediaan dokumen. Tujuan dari kegiatan ini untuk mendapatkan keterangan, pengetahuan, serta bukti

TEKNIK PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA

Sugiyono (2015: 92) menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas (credibility), uji transferabilitas (transferability), uji dependabilitas (dependability) dan terakhir uji obyektivitas (confirmability).

1. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas (credibility) merupakan uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif (Prastowo, 2012: 266). Moleong (2016: 324) menyatakan bahwa uji kredibilitas ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi pertama untuk melaksanakan pemeriksaan sedemikian rupa tingkat kepercayaan penemuan kita dapat dicapai, dan fungsi yang kedua untuk mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan kita dengan jalan pembuktian terhadap kenyataan ganda yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini untuk uji kredibilitas (credibility).

2. Uji transferabilitas (transferability)

Sugiyono (2015: 376) menjelaskan bahwa uji transferabilitas (transferability) adalah teknik untuk menguji validitas eksternal didalam penelitian kualitatif. Uji ini dapat menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel itu diambil. Kemudian Moleong (2016: 324) menjelaskan bahwa tranferabilitas merupakan persoalan empiris yang bergantung pada kesamaan konteks pengirim dan penerima. Untuk menerapkan uji transferabilitas didalam penelitian ini nantinya peneliti akan memberikan uraian yang rinci, jelas, dan juga secara sistematis terhadap hasil penelitian. Diuraikannya hasil penelitian secara rinci, jelas dan sistematis bertujuan supaya penelitian ini dapat mudah dipahami oleh orang lain dan hasil penelitiannya dapat diterapkan ke dalam populasi dimana sampel pada penelitian ini diambil.

3. Uji Dependabilitas (Dependability)

Prastowo (2012: 274) uji Dependabilitas (Dependability) ini sering disebut sebagai reliabilitas didalam penelitian kuantitatif, uji dependabilitas didalam penelitian kualitatif dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses didalam penelitian. Dijelaskan juga oleh Sugiyono (2015: 377) bahwa uji dependabilitas dilakukan dengan cara mengaudit segala keseluruhan proses penelitian. Pada penelitian ini nantinya peneliti akan melakukan audit dengan cara peneliti akan berkonsultasi kembali kepada pembimbing, kemudian pembimbing akan mengaudit keseluruhan proses penelitian. Disini nanti peneliti akan berkonsultasi terhadap pembimbing untuk mengurangi kekeliruan-kekeliruan dalam penyajian hasil penelitian dan proses selama dilakukannya penelitian.

4. Uji konfirmabilitas

Sugiyono (2015: 377) menjelaskan bahwa uji konfirmabilitas merupakan uji objektivitas di dalam penelitian kuantitatif, penelitian bisa dikatakan objektif apabila penelitian ini telah disepakati oleh orang banyak. Prastowo (2012: 275) menjelaskan bahwa ada empat teknik untuk melaksanakan uji konfirmabilitas, yaitu: 1) meningkatkan ketekunan, 2) triangulasi, triangulasi sumber, 3) diskusi teman sejawat, 4) menggunakan bahan referensi.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas. Analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis data model Miles Huberman yang meliputi reduksi data, display data, penarikan kesimpulan dan verifikasi (Sugiyono, 2015).

1. Pengumpulan Data (Data Collection)

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan terdiri dari dua aspek yakni deskripsi dan refleksi. Sugiyono (2015: 337) mengatakan bahwa pengumpulan data adalah data alami yang berisi apa yang dilihat, didengar, dirasakan, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti tentang fenomena yang dijumpai, sedangkan catatan refleksi adalah catatan yang memuat kesan, komentar, tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai dan merupakan rencana pengumpulan data untuk tahap selanjutnya, dan guna mendapatkan catatan ini, maka peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap beberapa responden penelitian. Tahap pertama peneliti melakukan pengumpulan data setelah data terkumpul, selanjutnya peneliti melakukan pemeriksaan kelengkapan serta kejelasan data yang diperoleh, sehingga data yang didapat merupakan data valid.

2. Reduksi Data (Data Reduction)

Sugiyono (2015: 338) mengatakan bahwa reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data yang masih kasar yang diperoleh di lapangan. Reduksi data dilakukan selama penelitian berlangsung, selama penelitian dilapangan, sampai laporan tersusun. Reduksi data merupakan bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan, dan mengorganisasi data sehingga kesimpulan final dapat diambil dan diverifikasi. Tahap kedua peneliti memilih data yang didapat dan disusun secara urut dan tertata rapih.

3. Penyajian Data (Data Display)

Sugiyono (2015: 341) menjelaskan bahwa maksud penyajian data yaitu data dan informasi yang di dapat dari lapangan dimasukkan ke dalam suatu matriks, kemudian data tersebut disajikan sesuai data yang diperoleh dalam penelitian di

lapangan, sehingga peneliti akan dapat menguasai data dan tidak salah dalam menganalisis data serta menarik kesimpulan. Penyajian data bertujuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi data yang sederhana sehingga lebih mudah untuk dipahami. Tahap ketiga setelah peneliti menyusun data tersebut secara urut, maka peneliti melakukan pengolahan data, sehingga apabila terdapat data yang tidak sesuai dengan kebutuhan penelitian, peneliti dapat mengedit data tersebut

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (Conclusion, Drawing/ Verifying)

Setelah display data tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Sugiyono (2015: 345) mengungkapkan bahwa penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan pola kejelasan, dan alur sebab akibat atau proporsi dari kesimpulan yang ditarik harus segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Tahap selanjutnya peneliti melakukan penganalisaan data dan mendeskripsikan data tersebut sehingga data dapat mengerti dan jelas sesuai tujuan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan juli di SMK Diponegoro Tulakan, yang merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang ada di kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara dan dokumentasi dengan subjek penelitian siswa-siswi kelas XII di SMK Diponegoro Tulakan sebanyak 20 siswa. Penelitian ini bersifat penelitian kualitatif dengan ciri dimana peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data (Sugiyono, 2017).

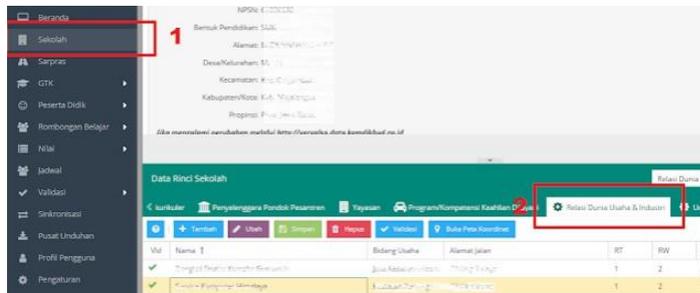
Hasil penelitian ini di analisis oleh peneliti dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang artinya peneliti akan mengumpulkan, menguraikan, serta menginterpretasikan seluruh data yang terkumpul sehingga mampu memperoleh gambaran data secara umum dan menyeluruh. Dekripsi hasil implementasi

E-prakerin merupakan sebuah website yang ada di SMK Diponegoro Tulakan yang digunakan untuk pendataan siswa yang melaksanakan prakerin pada waktu itu. Aplikasi

ini berisi mengenai data siswa, data pembimbing lapangan yang terdaftar ke Dapodik. Berikut implementasi dari aplikasi e-prakerin dapodik di SMK Diponegoro Tulakan.

a. Implementasi pada halaman beranda

Pada halaman ini bisa memilih menu sekolah dan DU/DI



Gambar 2. halaman beranda

b. Implementasi pada menu MOU

Pada menu tambah MoU Kerja sama, di isi sesuai jumlah kerjasam yang terdapat pada sekolah kita, setelah selesai mengisi MoU kerja sama pilih salah satu MoU dan Pilih tombol Pakerin , dan akan menampilkan formulir pengisian data anggota siswa prakerin.



Gambar 3. halaman menu MOU

c. Implementasi pada halaman input data prakerin

Setelah MOU selesai selanjutnya mengisi data prakerin dengan pilih tombol prakerin



Gambar. Tombol Prakerin/Teaching Factory

d. Tampilan halaman aplikasi dapodik untuk pengisian data siswa

Kemudian aplikasi menampilkan formulir pengisian data siswa dan pembimbing dari industry kerja sama yang telah dipilih



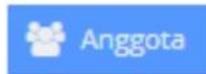
Gambar 5. Halaman aplikasi input data siswa

e. Tampilan halaman data untuk pengisian anggota



Gambar 6. halaman data pengisian anggota

f. Tampilan anggota



Gambar. Tombol Anggota

Gambar 7. halaman tambah anggota

2. Deskripsi hasil data

- a. profesional. Hasil wawancara terkait hal tersebut akan di Deskripsi hasil validasi Tahap pertama dalam penelitian ini adalah validasi ahli matei. Hasil validasi ahli terhadap kuesioner adalah **Ika Pubasari, S.Pd.**

Dari hasil validasi ahli terhadap kuesioner penelitian berupa pemahaman soal angket terhadap efektivitas sistem e-prakerin sebagai media praktik kerja lapangan diperoleh semua kuesioner sangat setuju untuk digunakan. Hasil kuesioner validasi ahli terletak pada *lampiran 7.*

- b. Data hasil wawancara
Berdasarkan hasil Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada hari kamis, 18 Juli 2024. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat latar belakang masalah. Pernyataan-pernyataan tersebut kemudian diberikan kepada responden yang menjadi sumber data peneliti. Setelah melakukan wawancara diharapkan semua sumber data menjadi lebih layak digunakan. Data hasil jawaban pertanyaan wawancara untuk melihat respon guru dalam implementasi E-Prakerin sebagai kolaboratif siswa dalam berpikir analisis oleh peneliti kemudian disimpulkan dalam bentuk deskriptif.
- c. Data hasil kuesioner
Kuesioner penelitian yang ada terdapat 10 pernyataan dengan skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Dari keterangan yang ada maka diketahui jumlah skor tertinggi

adalah 50 (5x10) dan jumlah skor terendah adalah 10 (1x10). Analisis data dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Memeriksa dan menghitung skor tiap jawaban yang telah dipilih oleh siswa pada angket kuesioner yang telah diberikan melalui lembar angket kuesioner. Perolehan skor siswa terlampir pada *lampiran 9*.
2. Setelah data berupa angka-angka, selanjutnya menghitung presentase respon mahasiswa yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Respon} = \frac{\text{JUMLAH SKOR}}{\text{JUMLAH SKOR MAKSIMAL}} \times 100$$

3. Setelah mencari presentase, data dikelompokkan berdasarkan kategori respon siswa yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab III.

Tabel 2. Hasil kuesioner respon siswa

Kategori	Perolehan	Kategori
Sangat setuju	14 siswa	56 %
Setuju	6 siswa	44 %
Cukup setuju	0 siswa	0 %
Kurang setuju	0 siswa	0 %
Tidak setuju	0 siswa	0 %
Jumlah	20 siswa	100%

Berdasarkan data pada tabel diatas, respon siswa dapat dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut:

1. Sangat setuju

Siswa termasuk ke dalam kategori sangat setuju apabila hasil presentase perolehan dari kuesioner pada rentang lebih dari 81% - 100%. Pada tabel diatas, siswa yang masuk dalam kategori sangat setuju adalah 14 orang dari total keseluruhan 20 responden dengan perolehan presentase 56 %.

2. Setuju

Siswa termasuk ke dalam kategori setuju apabila hasil presentase perolehan dari kuesioner pada rentang lebih dari 61% - 80 %. Pada tabel diatas, siswa yang masuk dalam kategori layak adalah 4 orang dari total keseluruhan 20 responden dengan perolehan presentase 44%.

Secara keseluruhan, respon siswa tertinggi diperoleh pada kategori sangat setuju dengan presentase 56%. Respon sangat layak menunjukkan bahwa ketercapaian tujuan, minat siswa dari analisis efektifitas penggunaan aplikasi e-prakerin, hal tersebut menunjukkan respon yang sangat baik apabila dilihat dari perolehan kuesioner.

A. PEMBAHASAN PENELITIAN

Data yang diperoleh dari penelitian adalah data efektivitas pencapaian siswa terhadap aplikasi E-Prakerin. Selanjutnya peneliti mengolah data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan pada BAB sebelumnya (BAB III)

1. Implementasi E-Prakerin sebagai media kolaboratif siswa dalam berpikir profesional

Paradiba, A. S., & Suandi, R. D. (2022, January). Penggunaan Internet of Thing melalui Google Suite (Google Meet, Jamboard, Google Dokumen) Program kerja merupakan salah satu hal pokok yang perlu direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi dalam pelaksanaannya untuk menciptakan siswa yang profesional. Dalam sebuah kegiatan, program kerja memuat apa saja hal yang akan dilaksanakan dalam kegiatan tersebut. Prakerin merupakan salah satu kegiatan untuk siswa dalam rangka beberapa tujuan tertentu. Beberapa aspek yang mempengaruhi dalam kesiapan ini masih sangat perlu ditingkatkan lagi. Dari aspek pembekalan siswa, tim pendidik telah melakukan pembekalan pada siswa mengenai gambaran prakerin, agenda kegiatan, tata tertib, pengisian buku agenda, pelaporan, dan hal lain terkait prakerin

Dari hasil wawancara juga diperoleh data tambahan bahwa monitoring dilaksanakan oleh guru pembimbing dan tim pendidik pada saat awal, pertengahan, dan akhir. prakerin. Materi monitoring meliputi keterlaksanaan program sesuai yang direncanakan, hambatan yang ada beserta solusinya, pemeriksaan buku agenda siswa, kedisiplinan siswa, keterlaksanaan kompetensi siswa, dan fasilitas yang terdapat di DU/DI.

Google Forms berarti layanan yang memungkinkan pengguna dengan mudah membuat survei, formulir berbasis online dengan pertanyaan, atau survei yang dapat disesuaikan oleh pembuatnya. Layanan tersebut memberikan kemudahan untuk mendapatkan tanggapan dan data dari masyarakat atau audiens secara langsung mengisi survei.

Karena online dan dapat diakses oleh siapa saja yang menginginkannya, Google Formulir adalah cara yang efektif dan nyaman untuk mendapatkan informasi spesifik. Membuat Formulir Google juga sangat mudah, dan siapa saja yang memahami cara kerja komputer dan Internet dapat melakukannya.

2. Efektivitas aplikasi E-Prakerin sebagai media praktik kerja lapangan

Berdasarkan kuesioner/angket yang telah dibagikan kepada 20 responden dapat diketahui bahwa terdapat 6 atau 44% responden berada pada kategori setuju, 14 atau 56% responden berada pada kategori sangat setuju. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi E-Prakerin berada di kategori sangat setuju, maksud dari kategori sangat setuju ialah efektivitas penggunaan e-prakerin diminati oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya frekuensi sejumlah 14 orang dengan presentase 56%

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Diponegoro Tulakan menunjukkan bahwa efektivitas E-Prakerin sebagai media praktik kerja lapangan memperoleh penilaian dengan kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan kuesioner atau angket yang telah diisi oleh responden memperoleh hasil sebagai berikut: siswa masuk dalam kategori sangat setuju dengan perolehan presentase mencapai 56% dari sejumlah 14 siswa dengan total keseluruhan 20 responden, dan siswa masuk dalam kategori setuju dengan perolehan presentase mencapai 44% dari sejumlah 6 siswa dengan total keseluruhan 20 responden. Hal tersebut artinya efektivitas e-prakerin sebagai media praktik kerja lapangan sudah sesuai dengan yang diharapkan.

SIMPULAN

Pelaksanaan penelitian tentang Analisa sistem E-Prakerin berbasis web SMK Diponegoro Tulakan telah dilakukan. Berdasarkan perolehan analisis data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi e-prakerin berjalan secara lokal di SMK Diponegoro Tulakan berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru pembimbing prakerin bahwa dengan adanya sistem E-Prakerin dapat meningkatkan efektivitas penyimpanan data dan juga informasi terkait siswa-siswi prakerin.

Kesimpulan dari google form pada permasalahan di atas adalah google form merupakan platform dari media yang bisa meringankan atau membantu suatu kegiatan guru dan siswa, Google form merupakan cara yang efektif dan nyaman untuk

mendapatkan informasi spesifik. Membuat Formulir Google juga sangat mudah, dan siapa saja yang memahami cara kerja komputer dan Internet dapat melakukannya, dengan sistem seperti ini siswa sangat mudah dalam mengakses dan melaporkan kegiatan pada saat pkl dan bisa mengirimkan dokumentasi pada saat kegiatan berlangsung.

2. Respon siswa terhadap analisis sistem E-Prakerin berbasis web SMK Diponegoro Tulakan sangat efektif, hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner yang telah diisi berdasarkan kenyataan yang sebenarnya di lapangan dan apa yang siswa rasakan pada kategori sangat setuju menunjukkan presentase 56%, dan kategori setuju 36% dari jumlah keseluruhan 20 responden.

A. IMPLIKASI

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap kesiapan pemanfaatan teknologi pembelajaran 4.0 SMK Negeri Pringku secara keseluruhan cukup baik, hal ini dibuktikan dengan hasil dari kuesioner yang menunjukkan nilai pada beberapa indikator kuesioner dengan hasil kategori sangat setuju menunjukkan presentase 56%, dan kategori setuju 36% dari jumlah keseluruhan 20 responden. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk menyikapi siswa dalam pembelajaran Praktik kerja Lapangan untuk bagaimana meningkatkan respon siswa yang ada dalam kategori tidak setuju. Pendidik harus bisa memberikan perhatian lebih, memberi motivasi, memberi semangat, dan menanyakan kepada siswa terkait kendala yang dialami siswa saat praktik kerja lapangan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

B. SARAN

Berdasarkan analisa, pembahasan data disertai ditinjau dari keterbatasan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti untuk dapat dijadikan refrensi selanjutnya, diantaranya:

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti segala kegiatan di sekolah dengan tertib, disiplin dan fokus untuk kedepannya.

2. Bagi pendidik

Penelitian mengenai respon terhadap efektivitas sistem e-prakerin sebagai media praktik kerja lapangan menunjukkan presentase yang cukup baik secara

keseluruhan. Bagi pendidik diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi media evaluasi pada kegiatan selanjutnya agar lebih baik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya meninjau pada respon siswa yang dilihat dari hasil instrumen berupa kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Masih banyak hal lain yang dapat ditinjau dari implementasi dan efektivitas sistem e-prakerin sebagai media praktik kerja lapangan di SMK Diponegoro Tulakan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Byrne, M. (2001). Interviewing as a data collection method. Association of Operating Room Nurses. AORN Journal;

Creswell, J.W. (1998). Qualitative inquiry & research design: Choosing among five traditions. Thousand Oaks: Sage Publication

Dhika, H., Akhirina, T., Mustari, D., & Destiwati, F. (2019). Pemanfaatan Teknologi Cloud Computing sebagai Media Penyimpanan Data. Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat,

Efrina, Y. (2019). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Google Dokumen dalam Proses Mengajar dan Belajar. Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman,

Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce). JURNAL PILAR TEKNOLOGI Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik,

Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002)

Paradiba, A. S., & Suandi, R. D. (2022, January). Penggunaan Internet of Thing melalui Google Suite (Google Meet, Jamboard, Google Dokumen) untuk meningkatkan pembelajaran matematika. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika.

Samala, A. D., Fajri, B. R., Ranuharja, F., & Darni, R. (2020). Pembelajaran blended learning bagi generasi Z di era 4.0. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan,

Santoso, H., Rochadiani, T. H., & MayaTopani, H. (2020). Pengembangan Berpikir Komputasional Melalui Pemrograman Dasar Dengan Mit App Inventor. Jurnal Pengabdian Masyarakat,

Tsai, W., Bai, X., & Huang, Y. (2014). Software-as-a-service (SaaS): perspectives and challenges. Science China Information Sciences,