

Optimalisasi Media Digital dalam Pengembangan Keterampilan Komunikasi dan Penyiaran di Sekolah Vokasi (Studi Kasus SMK Letris Indonesia)

Muhamad Yopi¹, Ni Putu Armiwirayanti², Rina Juliastuti³

^{1, 2, 3}Universitas Pamulang Jl. Suryakencana No.1, Pamulang Bar., Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15417

e-mail: 1dosen02848@unpam.ac.id, 2dosen02932@unpam.ac.id, 3dosen03056@unpam.ac.id

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi optimalisasi media digital dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran di SMK Letris Indonesia. Pendekatan kualitatif studi kasus digunakan untuk menganalisis pengalaman guru dan siswa dalam menerapkan media digital, dengan data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Hasilnya menunjukkan tahapan adopsi media digital meliputi pengenalan, eksperimen, dan integrasi. Tantangan utama meliputi keterbatasan infrastruktur dan literasi teknologi. Studi ini menyarankan perlunya pelatihan berkelanjutan, penguatan kebijakan sekolah, serta kolaborasi guru-siswa agar media digital menjadi instrumen efektif dalam pendidikan vokasi.

Kata Kunci: Digitalisasi Pendidikan, Komunikasi Vokasi, Keterampilan Siaran, SMK, Media Digital

ABSTRACT

This study explores the optimization of digital media in enhancing communication and broadcasting skills in SMK Letris Indonesia. A qualitative case study approach was employed, gathering data from interviews, observations, and document analysis. The findings revealed three stages of digital media adoption: introduction, experimentation, and integration. Major challenges include limited infrastructure and digital literacy. The study recommends ongoing teacher training, institutional support, and collaborative teaching strategies to effectively integrate digital media in vocational education. Keyword: Educational Digitalization, Vocational Communication, Broadcasting Skills, Vocational Schools, Digital Media

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat, keterampilan komunikasi dan penyiaran menjadi salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki oleh generasi muda. Kemampuan ini tidak hanya penting untuk menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga memiliki peran yang signifikan dalam membangun citra, memengaruhi opini publik, dan meningkatkan daya saing di dunia kerja. Seiring dengan perkembangan teknologi, keterampilan komunikasi dan penyiaran kini semakin kompleks dan memerlukan penguasaan berbagai platform digital yang digunakan dalam industri saat ini (Beauchamp & Bowie, 2020).

Pendidikan vokasi, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan ini. Kurikulum SMK dirancang untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dengan keterampilan praktis dan aplikatif, termasuk di bidang komunikasi dan penyiaran (Mujiyanto, 2019). Namun, di era digital yang semakin maju, muncul tantangan baru. Siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai dasar-dasar komunikasi dan penyiaran, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan penggunaan media digital yang semakin canggih dan beragam (Anderson, 2021).

SMK Letris Indonesia (LETRIS) adalah sebuah Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang terletak di Kecamatan Ciputat, Tangerang Selatan. Sekolah ini memiliki dua bagian, yaitu SMK Letris dan SMK Kesehatan Letris, serta memiliki empat jurusan terakreditasi: Teknik Komputer dan Jaringan, Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran, Akuntansi, dan Multimedia.

SMK Letris Indonesia menjadi contoh yang menarik dalam melihat bagaimana media digital dapat dioptimalkan dalam pengajaran keterampilan komunikasi dan penyiaran. Di SMK ini, siswa diperkenalkan dengan berbagai platform digital untuk menghasilkan konten siaran radio, video, dan multimedia lainnya. Namun, meskipun media digital memiliki potensi besar, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses terhadap teknologi, kurangnya keterampilan teknis di kalangan guru, dan terbatasnya infrastruktur yang memadai (Susanto, 2023).

Salah satu tantangan utama dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran di SMK adalah keterbatasan teknologi dan infrastruktur yang memadai. Meskipun media digital sudah menjadi bagian penting dalam pembelajaran, banyak sekolah yang masih menghadapi kendala dalam menyediakan perangkat keras, perangkat lunak, dan koneksi internet yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis digital.

Penelitian oleh Yusuf et al. (2020) menunjukkan bahwa banyak sekolah vokasi di Indonesia masih kesulitan menyediakan infrastruktur digital yang memadai, yang berimbas pada kualitas pengajaran.

Selain masalah infrastruktur, faktor keterampilan teknis guru juga menjadi hambatan signifikan. Banyak guru di sekolah vokasi yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pelatihan yang memadai serta dukungan profesional yang terbatas. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memiliki kemampuan tidak hanya dalam penggunaan teknologi, tetapi juga dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan penyiaran siswa. (Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, 2025)

Contoh kasus terkini di Indonesia menunjukkan upaya dan tantangan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan penyiaran di sekolah vokasi. Misalnya, SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo memanfaatkan podcast sebagai media pembelajaran, namun siswa membutuhkan pelatihan intensif untuk menguasai teknologi tersebut (Kompas.com, 2023). Di SMK Negeri 3 Jakarta, meskipun telah dibangun studio mini untuk penyiaran radio, keterbatasan anggaran untuk perawatan dan pembaruan peralatan digital menjadi tantangan besar (Hartono, 2023).

Selain itu, masalah kesenjangan digital juga menjadi kendala. Menurut laporan World Bank (2019), masih terdapat kesenjangan akses terhadap teknologi digital di Indonesia, terutama di wilayah pedesaan dan terpencil. Keterbatasan akses ini menghambat kemampuan siswa untuk belajar menggunakan media digital secara efektif.

Meskipun demikian, banyak sekolah vokasi yang mulai berinovasi untuk mengoptimalkan penggunaan media digital. Beberapa sekolah mengembangkan kemitraan dengan industri untuk mendapatkan dukungan dalam bentuk pelatihan, perangkat teknologi, dan akses ke sumber daya lainnya. Selain itu, beberapa sekolah juga mulai mengintegrasikan media digital secara lebih sistematis dalam kurikulum mereka, dengan fokus pada peningkatan keterampilan digital dan teknis siswa (Setiawan & Aisyah, 2022).

Di SMK Letris Indonesia, penguasaan media digital menjadi penting mengingat pesatnya perkembangan teknologi digital. Walaupun berbagai pelatihan telah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman tentang media digital, apabila keterampilan komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, siswa tidak diasah dengan baik, maka akan terjadi miskomunikasi dan kurangnya kemampuan untuk memanfaatkan digitalisasi secara optimal. Untuk itu, persiapan menghadapi disrupsi era digital harus dimulai sejak dini, agar siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan media digital secara bijak dan efektif untuk mengembangkan potensi mereka, baik dalam hal soft skills maupun hard skills.

Dengan latar belakang tersebut, SMK Letris Indonesia berupaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dan guru melalui pelatihan-pelatihan yang melibatkan berbagai pihak pendidik. Media digital sebagai alat komunikasi harus dikuasai secara optimal, dan keterampilan komunikasi di dalamnya perlu

dikembangkan agar proses pembelajaran berjalan efektif, tanpa adanya dampak negatif yang dapat mempengaruhi perkembangan sekolah dan keterampilan komunikasi siswa.

Konsep Media Digital dalam Pendidikan

Media digital dalam konteks pendidikan mengacu pada berbagai alat dan platform berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, mendukung proses pengajaran, dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Media digital mencakup berbagai format seperti video, podcast, aplikasi pembelajaran, platform pembelajaran daring (online learning platforms), perangkat lunak simulasi, hingga penggunaan media sosial sebagai alat pendidikan. Menurut Anderson (2021), media digital memberikan kesempatan bagi institusi pendidikan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang interaktif dan dinamis.

Peran media digital dalam pendidikan semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Misalnya, platform pembelajaran daring seperti Google Classroom dan Microsoft Teams memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, mengurangi keterbatasan akses fisik ke ruang kelas (Henderson et al., 2019).

Menurut penelitian oleh Kintu, Zhu, dan Kagambe (2017), penggunaan platform pembelajaran digital memungkinkan guru untuk memberikan materi tambahan, ujian praktik, dan modul pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Bagi penulis, memiliki keterampilan dunia digital diperlukan dan memerlukan berbagai kecakapan di seluruh aspek kehidupan agar dapat terus terjalin kesinambungan kemajuan jaman dan skills hidup yang dimiliki seseorang.

SMK merupakan ruang dimana media digital ini wajib dikembangkan untuk generasi kedepannya supaya kualitas dan kuantitas menjadi semakin mumpuni untuk mengejar kemajuan jaman dan teknologi. Kebijakan dan pembelajaran yang relevan dibutuhkan dalam pengembangan dan pemakaian media digital untuk keterampilan siswa siswi.

Keterampilan Komunikasi dan Penyiaran di Sekolah Vokasi

Keterampilan komunikasi dan penyiaran merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa sekolah vokasi, khususnya yang berfokus pada bidang media dan komunikasi. Keterampilan komunikasi mencakup kemampuan untuk menyampaikan pesan secara jelas, efektif, dan persuasif melalui berbagai medium, baik secara lisan maupun tulisan.

Di sekolah vokasi, keterampilan komunikasi dan penyiaran diajarkan untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja di bidang-bidang terkait, seperti jurnalisme, public relations, pemasaran, produksi media, dan lain sebagainya. Dalam konteks pendidikan vokasi, pengembangan keterampilan ini sering kali dilakukan melalui pendekatan berbasis praktik (practice-based learning), di mana siswa diberikan kesempatan untuk

berlatih langsung melalui kegiatan-kegiatan seperti simulasi siaran radio, pembuatan video, dan proyek media lainnya (Aminudin, 2020).

Optimalisasi Media Digital dalam Pembelajaran

Optimalisasi media digital dalam pendidikan vokasi melibatkan berbagai strategi yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin digital. Strategi ini meliputi penggunaan teknologi digital untuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar yang beragam.

Salah satu strategi utama dalam optimalisasi media digital di pendidikan vokasi adalah penggunaan pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Mayer (2014), penggunaan kombinasi teks, gambar, audio, dan video dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Strategi lain yang relevan adalah implementasi pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) menggunakan media digital. Dalam pendekatan ini, siswa diajak untuk menyelesaikan proyek nyata yang memerlukan penggunaan berbagai teknologi digital, seperti aplikasi pengeditan video, perangkat lunak desain grafis, atau platform manajemen proyek daring.

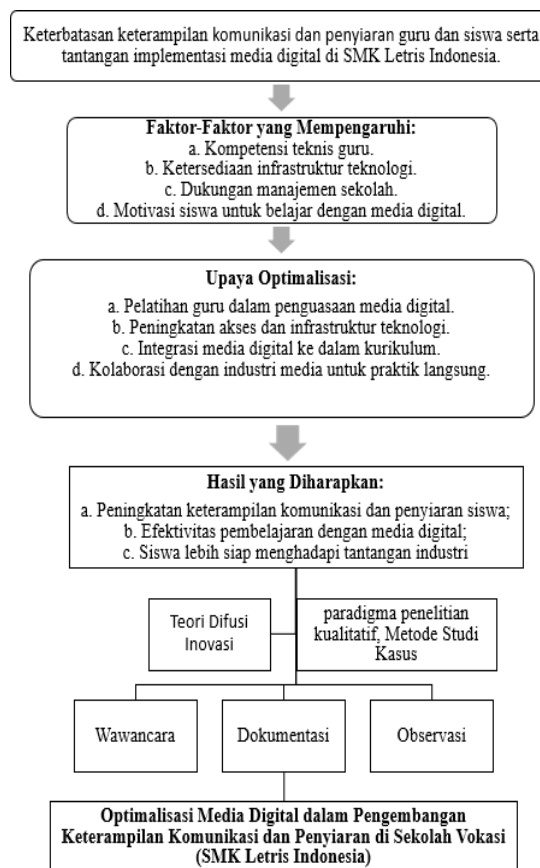
Selanjutnya, penggunaan platform pembelajaran daring (online learning platforms) seperti Moodle, Google Classroom, dan Microsoft Teams juga menjadi bagian dari strategi optimalisasi media digital.

Berbagai studi sebelumnya telah meneliti manfaat dan tantangan dari optimalisasi media digital dalam pendidikan vokasi. Penelitian oleh Yusuf et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran vokasi di Indonesia secara signifikan meningkatkan keterampilan teknis siswa. Studi ini menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis digital memiliki pemahaman yang lebih baik tentang keterampilan teknis dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tradisional.

Studi lain oleh Anderson (2021) di Amerika Serikat menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti video interaktif dan simulasi, membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting di dunia kerja saat ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 75% dari siswa yang belajar dengan bantuan media digital menunjukkan peningkatan dalam keterampilan analitis dan problem solving.

Implementasi e-learning dengan pendekatan blended learning berhasil meningkatkan hasil belajar siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Siswa melaporkan bahwa mereka lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti kelas ketika teknologi digital digunakan untuk menyampaikan materi. Platform digital untuk pembelajaran kolaboratif secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa.

Kerangka Berpikir Penelitian



Sumber: Peneliti, 2025

Gambar 1. Kerangka Penelitian

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang tujuan utamanya yaitu untuk menggambarkan sebuah kondisi, situasi dan fenomena suatu kegiatan secara langsung dalam sebuah kehidupan bermasyarakat. Metodologi kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (1975:5) dalam Moleong (2012:4)

Dalam penyusunan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang berasal dari pengamatan (observasi) dan literatur seputar optimalisasi media digital dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran di SMK Letris Indonesia. Objek penelitian adalah fokus utama yang menjadi perhatian dalam studi ini, yaitu:

- Penggunaan Media Digital: Pemanfaatan berbagai platform dan teknologi digital dalam proses pembelajaran di SMK Letris Indonesia, khususnya pada program pendidikan vokasi komunikasi dan penyiaran.
- Proses Pembelajaran: Aktivitas pembelajaran yang melibatkan media digital, meliputi metode pengajaran, penggunaan perangkat teknologi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis praktik
- Pengembangan Keterampilan Siswa: Upaya pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran siswa, baik dari segi teknis (seperti

pengoperasian alat siaran dan pengeditan media, maupun non-teknis)

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Wawancara Mendalam (In-depth Interviews)
Wawancara akan dilakukan dengan guru yang mengajar mata pelajaran terkait komunikasi dan penyiaran, kepala sekolah, dan siswa yang terlibat aktif dalam penggunaan media digital.
- b. Observasi Partisipatif (Participant Observation)
Peneliti akan melakukan observasi langsung di kelas dan laboratorium komunikasi di SMK Letris Indonesia untuk mengamati proses pembelajaran menggunakan media digital.
- c. Analisis Dokumen
Dokumen seperti kurikulum, rencana pelajaran, modul pembelajaran digital, laporan evaluasi, dan kebijakan sekolah terkait penggunaan media digital akan dianalisis untuk memahami konteks formal dan kebijakan yang mendasari praktik di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan enam informan utama yang memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital di SMK Letris Indonesia, khususnya dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran. Para informan terdiri dari unsur pimpinan sekolah, tenaga pengajar jurusan Multimedia, serta perwakilan siswa dari kelas X hingga XII. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, berdasarkan relevansi dan peran mereka dalam konteks pembelajaran vokasi berbasis teknologi.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut adalah ringkasan profil informan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

No	Nama Informan	Usia	J/K	Jabatan	Latar Belakang Pendidikan
1	Bahroin., Kom	40	Laki-laki	Kepala Sekolah	S1 Komputer
2	Wahyu Hardianto, A.Md	35	Laki-laki	Ketua Jurusan Multimedia	D3 Multimedia
3	Wahyu Ramadhan, S.Ds	25	Laki-laki	Guru Multimedia	S1 Desain Komunikasi Visual
4	Fenny Sanniyah	18	Perempuan	Siswa Kelas XII MM	-

5	Umi Khamilatu Fitriyah	17	Perempuan	Siswa Kelas XI MM	-
6	Izham Akbardian syah	16	Laki-laki	Siswa Kelas X MM	-

Temuan dianalisis dalam Teori Difusi Inovasi

Penelitian ini mengungkap proses adopsi dan optimalisasi media digital dalam pembelajaran komunikasi dan penyiaran di SMK Letris Indonesia. Temuan dianalisis berdasarkan empat elemen utama dalam Teori Difusi Inovasi: inovasi, saluran komunikasi, waktu, dan sistem sosial.

a. Inovasi

Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. Pemanfaatan media digital di SMK Letris Indonesia merupakan inovasi strategis dalam pendidikan vokasi, terutama dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran. Inovasi ini mencakup integrasi perangkat lunak kreatif seperti *Adobe Premiere* untuk video editing, *Audacity* untuk pengolahan suara, *Canva* untuk desain visual, serta *OBS Studio* untuk siaran digital. Selain itu, sekolah memanfaatkan platform pembelajaran digital seperti, *YouTube*, dan *Radio Sekolah* untuk pembelajaran dan publikasi hasil karya siswa.

Komunikasi Vertikal

Komunikasi terjadi antara pimpinan sekolah (kepala sekolah), ketua jurusan, dan guru melalui kebijakan resmi, pelatihan, serta forum akademik.

Komunikasi Horizontal

Guru saling berbagi praktik melalui forum informal, diskusi kelompok, hingga saling bantu dalam penggunaan alat. Ini memperkuat jejaring pedagogis antar tenaga pengajar.

Komunikasi Siswa-Guru

Komunikasi berlangsung secara dinamis dalam proses pembelajaran. Guru membimbing siswa secara langsung saat praktik, menyediakan tutorial mandiri, serta memfasilitasi melalui LMS.

b. Waktu

Salah satu prinsip utama dalam Teori Difusi Inovasi adalah bahwa adopsi teknologi tidak terjadi secara seragam, melainkan berlangsung dalam tahapan waktu yang berbeda, tergantung pada kesiapan individu dan sistem. Hal ini sangat terlihat di SMK Letris Indonesia, baik di kalangan siswa maupun tenaga pendidik. Tahap Adopsi pada Guru; Di kalangan guru, waktu adopsi juga menunjukkan variasi.

c. Sistem Sosial

Dalam Teori Difusi Inovasi, sistem sosial

merujuk pada struktur dan norma-norma sosial yang memengaruhi cara inovasi diadopsi. Di SMK Letris Indonesia, sistem sosial menunjukkan karakteristik yang inklusif, suportif, dan adaptif terhadap perubahan digital, meskipun tidak terlepas dari tantangan struktural. Sekolah menerapkan kebijakan yang pro-teknologi, yang terlihat dari komitmen kepala sekolah dan manajemen dalam mendorong penggunaan media digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

Temuan dianalisis Aspek lainnya

Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media digital diimplementasikan dalam pengembangan keterampilan komunikasi dan penyiaran di SMK Letris Indonesia. Temuan penelitian diklasifikasikan ke dalam lima aspek utama:

a. Kebijakan dan Dukungan Institusi

Kepala sekolah SMK Letris Indonesia menegaskan bahwa penggunaan media digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sudah menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran di sekolah vokasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia kerja yang menekankan pada penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di bidang multimedia dan penyiaran. Menyadari hal tersebut, pihak sekolah telah mengambil langkah konkret melalui perumusan kebijakan yang mendukung integrasi media digital ke dalam kurikulum pembelajaran.

b. Penggunaan Media Digital

Penggunaan media digital telah secara resmi dimasukkan ke dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), terutama pada mata pelajaran di jurusan Multimedia. Guru didorong untuk mengembangkan pendekatan interaktif menggunakan berbagai platform digital seperti YouTube, podcast, hingga media sosial sebagai sarana publikasi karya siswa. Selain itu, sekolah juga mendorong eksplorasi berbagai software editing audio-visual dan tools siaran digital yang relevan dengan kebutuhan industri.

c. Pelaksanaan Pembelajaran dan Strategi Kurikulum

Pelaksanaan pembelajaran di SMK Letris Indonesia berfokus pada pengembangan keterampilan praktis yang relevan dengan industri, khususnya di bidang multimedia dan penyiaran. Ketua jurusan Multimedia menjelaskan bahwa kurikulum yang diterapkan di sekolah ini telah dirancang untuk memberikan keseimbangan antara teori dan praktik, dengan penekanan pada kompetensi teknis serta kemampuan komunikasi digital.

d. Peran Guru dan Praktik Pengajaran

Guru multimedia di SMK Letris Indonesia memiliki peran kunci sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran berbasis media digital. Mereka tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan siswa dalam mengelola alat dan aplikasi yang digunakan dalam produksi konten digital. Guru multimedia, seperti yang dijelaskan oleh informan dalam wawancara,

menggunakan berbagai perangkat digital dan aplikasi untuk mendukung proses belajar mengajar, termasuk Adobe Premiere untuk editing video, Audacity untuk pengolahan suara, Canva untuk desain grafis, dan OBS Studio untuk siaran langsung atau streaming.

e. Pengalaman dan Persepsi Siswa

Pembelajaran berbasis media digital di SMK Letris Indonesia memberikan pengalaman yang menarik dan relevan bagi siswa, dengan banyaknya kesempatan untuk terlibat langsung dalam produksi konten digital. Dari hasil wawancara dengan siswa, baik di kelas X, XI, maupun XII, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran digital ini. Pembelajaran menggunakan media digital tidak hanya membuat mereka lebih terlibat secara aktif, tetapi juga lebih memahami konteks materi yang dipelajari dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Tantangan Umum dan Solusi

Pelaksanaan pembelajaran digital di SMK Letris Indonesia menghadapi beberapa tantangan yang cukup signifikan, meskipun telah ada berbagai upaya untuk mengatasi kendala tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, berikut adalah tantangan utama yang dihadapi serta solusi yang diterapkan:

a. Infrastruktur yang Terbatas

Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur, termasuk komputer yang sering kali lambat atau kurang memadai untuk menjalankan software pengeditan video dan audio yang memerlukan spesifikasi tinggi. Selain itu, koneksi internet yang tidak selalu stabil juga menjadi hambatan, terutama ketika siswa harus mengakses materi pembelajaran atau mengunggah tugas yang berukuran besar. Untuk mengatasi hal ini, sekolah melakukan manajemen waktu praktik dengan membagi sesi penggunaan perangkat secara bergilir.

b. Variasi Kemampuan Siswa

Tantangan lain adalah perbedaan kemampuan siswa, terutama bagi mereka yang baru memulai pembelajaran multimedia di kelas X. Banyak siswa yang belum familiar dengan penggunaan software desain, pengeditan video, atau alat komunikasi digital lainnya. Hal ini menyebabkan beberapa siswa kesulitan mengikuti pelajaran pada awalnya. Guru mengatasi masalah ini dengan pembentukan kelompok belajar yang terdiri dari siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda.

c. Keterbatasan Waktu Praktik dan Bimbingan Individual

Waktu praktik yang terbatas menjadi tantangan berikutnya. Pembelajaran digital yang melibatkan keterampilan teknis membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dipahami dan diterapkan. Guru juga mengalami kesulitan dalam memberikan bimbingan individual kepada setiap siswa, mengingat jumlah siswa dalam satu kelas yang cukup banyak. Untuk mengatasi

masalah ini, sekolah memanfaatkan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang lebih fleksibel.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital di sekolah vokasi ini berperan penting dalam meningkatkan keterampilan siswa di bidang komunikasi dan penyiaran, dengan berbagai faktor pendukung dan tantangan yang dihadapi.

Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran

Integrasi media digital dalam pembelajaran komunikasi dan penyiaran di SMK Letris Indonesia telah terbukti memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan siswa. Inovasi penggunaan teknologi seperti perangkat lunak editing video, aplikasi desain grafis, serta platform siaran digital menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Peran Guru dalam Mengelola Pembelajaran Digital

Guru memegang peran yang sangat penting sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis media digital. Mereka tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga membimbing siswa dalam proses produksi konten komunikasi dan penyiaran.

Tantangan Infrastruktur dan Akses Teknologi

Meskipun media digital diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum, tantangan infrastruktur, seperti perangkat yang kurang memadai dan koneksi internet yang terbatas, masih menjadi hambatan utama. Hal ini memengaruhi kualitas pembelajaran terutama dalam kegiatan yang memerlukan alat berat dan internet yang stabil.

Pengembangan Keterampilan Hard dan Soft Skills

Penggunaan media digital tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis (hard skills) tetapi juga pada pengembangan keterampilan komunikasi yang sangat penting dalam dunia kerja.

Dampak terhadap Kesiapan Siswa Menghadapi Dunia Kerja

Pembelajaran berbasis media digital yang dilakukan di SMK Letris Indonesia memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, terutama dalam bidang komunikasi dan penyiaran.

REFERENSI

- Basri, B. (2022). *Model Pendekatan Kualitatif dalam memahami budaya pengguna media sosial*. Tahta Media Group.
- De Saussure, F. (2011). *Course in General Linguistics*.
- Eriyanto. (2021). *Metode netnografi. pendekatan kualitatif dalam memahami media budaya pengguna media sosial*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Estetika, E. D. A. N., Syahrurridhani, A., & S, A. A. K. (2022). *Kajian Motif Batik Gajah Oling Dalam Busana Tari*. 09(01), 41–56.
- H.F, W. (2008). *Ethnography: a way of seeing*. Alta Mira.

- Joygiyanto, H. (1990). *Analisis dan desain sistem informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Andi Offset.
- Aditya Ali dkk (2025). "Pentingnya Kemampuanpublic Speaking Bagi Siswa Smk Daarut Tauhiid Bandung" *Jurnal Vol. 2 No. 2 (2025): JP2N: Januari-April 2025*
- Adzan Zuhri dkk, Abdi "Pemanfaatan Media Digital Untuk Meningkatkan Intelektual Generasi Myda di Pesantren Nafidatunnajah" *Jurnal Publikasi Vol 1, No 3, 2023, Univ Pamulang*
- Aminudin, A. (2020). "Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Keterampilan Abad 21." *Jurnal Pendidikan Vokasi, 8(1), 21-32*.
- Anderson, R. (2021). "Digital Learning Tools and the Future of Education." *Journal of Educational Technology Research, 8(2), 115-129*.
- Anderson, R. (2021). *Digital Communication Skills: Preparing for the Future Workplace*. New York: Routledge.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2022). "Statistik Pendidikan Indonesia: Sekolah Menengah Kejuruan." Jakarta: BPS.
- Bao, W. (2020). "COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University." *Human Behavior and Emerging Technologies, 2(2), 113-115*.
- Beauchamp, T. L., & Bowie, N. E. (2020). *Ethical Theory and Business*. Pearson.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (n.d.). Pendidikan vokasi kuatkan talenta SDM digital Indonesia. <https://vokasi.kemdikbud.go.id/read/pendidikan-vokasi-kuatkan-talenta-sdm-digital-indonesia>. diakses pada 17 Januari 2025.
- Fajar, M. (2023). "Pengembangan Media Digital di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo." *Jurnal Pendidikan Vokasi, 7(2), 112-125*.
- Fathurrohman, A. (2022). "Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Vokasi di SMK Negeri 4 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Vokasi Indonesia, 7(3), 56-67*.
- Fauzi, M. (2019). "Implementasi Pembelajaran Berbasis Praktik di SMK: Studi Kasus di Jawa Barat." *Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(1), 34- 45*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). "Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification." **Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034*.
- Hartono, A. (2023). "Integrasi Media Digital dalam Kurikulum SMK Negeri 3 Jakarta." *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan, 5(3), 45-57*.
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2019). "What works and why? Student perceptions of 'useful' digital technology in university teaching and learning." *Studies in Higher Education, 42(8), 1567-1579*.
- Hidayat, F. (2023). "Mengembangkan Keterampilan

- Penyiaran di Era Digital." *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(2), 45-58.
- Iskandar, J. (2021). "Peran Pendidikan Vokasi dalam Pengembangan Keterampilan Kerja di Era Digital." *Jurnal Vokasi Indonesia*, 7(2), 50-62.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). "Program Revitalisasi SMK untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan Vokasi." Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). "Laporan Pendidikan Vokasi di Indonesia." Jakarta: Kemendikbud.
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). "Blended learning effectiveness: The relationship between student characteristics, design features and outcomes." *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(7).
- Kurniawan, A. (2023). "Tantangan Pendidikan Vokasi di Era Industri 4.0." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 89-102.
- Morrison, A. (2017). *Broadcast Journalism: Techniques of Radio and Television News*. Focal Press.
- Mujiyanto, R. (2019). "Keterampilan Komunikasi di Sekolah Vokasi: Tantangan dan Peluang." *Jurnal Vokasi Indonesia*, 4(1), 20-35.
- Novita, I. (2022). "Peran Keterampilan Komunikasi dalam Kampanye Kesehatan Publik." *Jurnal Komunikasi Kesehatan*, 6(3), 78-91.
- Nugroho, S. (2023). "Efektivitas Game- Based Learning di SMK Telkom Jakarta." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 102-115.
- Nurhadi, D. (2022). "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di SMK: Sebuah Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 33-45.
- Prasetya, Y. (2023). "Pentingnya Keterampilan Penyiaran dalam Industri Kreatif Indonesia." *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 7(1), 15-27.
- Pratama, A. (2021). "Kemitraan SMK dan Industri: Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Vokasi." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 10(1), 101- 116.
- Purwanto, S. (2021). "Komunikasi Efektif di Tempat Kerja: Kunci Kesuksesan Organisasi." *Jurnal Manajemen dan Komunikasi*, 9(2), 101-114.
- Putri, S., et al. (2022). "Kesiapan Infrastruktur Pendidikan Vokasi di Indonesia: Survei Nasional SMK." *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2), 78-90.
- Raharjo, D. (2021). "Generasi Z dan Karir di Dunia Digital: Studi Kasus Indonesia." *Jurnal Sosial dan Media Digital*, 4(1), 34-45.
- Rosyid, A. (2021). "Implementasi Platform Pembelajaran Daring di SMK Negeri 2 Malang Selama Pandemi COVID-19." *Jurnal Pendidikan Jarak Jauh*, 5(4), 89-97.
- Saputra, D. (2023). "Penerapan Project- Based Learning dengan Media Digital di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan Vokasi*, 8(2), 120-133.
- Saputra, H. (2024). "Optimalisasi Media Digital dalam Pendidikan Vokasi di Indonesia." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 89-102.
- Selwyn, N. (2020). "Degrees of digital division: Reconsidering digital inequalities and contemporary higher education." *Postdigital Science and Education*, 2(2), 278-297.
- Setiawan, A. & Aisyah, N. (2022). "Peningkatan Partisipasi Siswa dengan Video Pembelajaran Interaktif di SMK Negeri 1 Bandung." *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(3), 78-89.
- Susanto, D. (2023). "Penerapan Teknologi Digital di SMK: Sebuah Tantangan." *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 77-91.
- Wibisono, D. & Amelia, R. (2022). "Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Digital di SMK 7 Semarang." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(1), 45-58.
- Wibowo, S. (2020). "Kesenjangan Keterampilan di Pendidikan Vokasi: Tantangan dan Solusi." *Jurnal Vokasi Nasional*, 6(2), 70-83.
- World Bank. (2019). "Laporan Pendidikan dan Ketenagakerjaan di Indonesia." Washington DC: World Bank.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE Publications.
- "Penggunaan Media Digital di Sekolah Vokasi." *Kompas.com*, diakses pada 15 September 2024.
- "Tantangan Integrasi Teknologi Digital di SMK Negeri 3 Jakarta." *Liputan6.com*, diakses pada 15 September 2024.