

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI VISUAL CLASSROOM DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SMK AUTO MATSUDA

Iqbal Herdian¹, Dodi Ahmad Haerudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. R. A Moertasiah No 28B, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: iqbalherdian967@gmail.com

Article History

Received: 01-09-2025

Revision: 10-09-2025

Accepted: 12-09-2025

Published: 14-09-2025

Abstract. Distance learning during the COVID-19 pandemic presents major challenges, one of which is low student engagement in the online learning process. The Visual Classroom application is offered as a solution by providing interactive features and attractive visual media to increase student participation. This study aims to analyze the effect of using the Visual Classroom application on student participation in distance learning at SMK Auto Matsuda. The research method used is quantitative with a descriptive design and simple linear regression analysis. The research sample consists of 23 students who actively use the application. Data was collected through questionnaires that had been tested for validity and reliability. The results showed that the use of Visual Classroom had a significant effect on increasing student participation, with an F test value of 6.004 ($p < 0.05$) and a t value of 2.450 ($p < 0.05$). Student responses were also positive, with an average score of 72.43 in the good category. These findings confirm that Visual Classroom is effective in increasing student engagement in distance learning. This study recommends optimizing the interactive features of the application and improving teacher competence to maximize its use.

Keywords: Visual Classroom, Learning Outcomes, Student Participation

Abstrak. Pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 menghadirkan tantangan besar, salah satunya rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran daring. Aplikasi *Visual Classroom* ditawarkan sebagai solusi melalui penyediaan fitur interaktif dan media visual yang menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Visual Classroom* terhadap partisipasi siswa pada pembelajaran jarak jauh di SMK Auto Matsuda. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Sampel penelitian terdiri dari 23 siswa yang aktif menggunakan aplikasi tersebut. Data dikumpulkan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Visual Classroom* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dengan nilai uji F = 6,004 ($p < 0,05$) dan nilai t = 2,450 ($p < 0,05$). Respon siswa juga tergolong positif dengan rata-rata skor 72,43 pada kategori baik. Temuan ini menegaskan bahwa *Visual Classroom* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini merekomendasikan optimalisasi fitur interaktif aplikasi serta peningkatan kompetensi guru agar pemanfaatannya lebih maksimal.

Kata Kunci: *Visual Classroom*, Hasil Belajar, Pembelajaran Interaktif

How to Cite: Herdian, I & Haerudin, D. A. (2025). Implementasi Penggunaan Aplikasi *Visual Classroom* dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Auto Matsuda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9323-9333. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4196>

PENDAHULUAN

Di era perkembangan informasi dan teknologi yang pesat, pendidikan tidak lagi terbatas pada aktivitas di dalam kelas, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Inovasi dalam metode pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, serta pemanfaatan teknologi digital, semakin relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konseptual (Mayer, 2019; Trilling & Fadel, 2009). Pendidikan pada abad ke-21 dituntut tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik, tetapi juga keterampilan sosial, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas sebagai bekal menghadapi tantangan masa depan.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran sosial dan nilai kemanusiaan. Melalui proses belajar, siswa dilatih untuk menghargai perbedaan, mengembangkan empati, serta berkontribusi positif terhadap masyarakat. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik secara utuh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi edukatif antara guru dan siswa menjadi kunci dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna, karena proses pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga menanamkan sikap dan nilai yang diperlukan dalam kehidupan sosial (Nur & Azzahra, 2024).

Pandemi COVID-19 telah mengubah paradigma pendidikan secara global, dengan peralihan mendadak dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh (PJJ). Perubahan ini menuntut adaptasi cepat dari guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Namun, transisi mendadak tersebut menghadirkan berbagai tantangan, salah satunya rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Keterbatasan interaksi langsung, hambatan teknis, serta kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar mereka (Dhawan, 2020; Putri & Rachmadtullah, 2021). Tantangan ini semakin kompleks pada pendidikan kejuruan seperti SMK, yang menuntut praktik langsung untuk menguasai keterampilan.

Rendahnya partisipasi siswa dalam PJJ menunjukkan bahwa metode yang digunakan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media dan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, minat, dan keaktifan siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis visual interaktif. Media visual, seperti video, animasi, dan simulasi, terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Mayer, 2019; Moreno & Mayer, 2007).

Aplikasi *Visual Classroom* merupakan platform pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif dengan menggabungkan visualisasi materi, komunikasi dua arah, serta evaluasi pembelajaran secara real-time. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam diskusi dan simulasi pembelajaran. Hasil observasi awal di SMK Auto Matsuda menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam PJJ masih rendah, terutama pada mata pelajaran yang menuntut keterampilan praktis. Dengan demikian, penerapan aplikasi *Visual Classroom* dipandang potensial untuk menjawab kebutuhan pembelajaran daring di sekolah kejuruan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi *Visual Classroom* dalam meningkatkan partisipasi siswa di SMK Auto Matsuda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan pembelajaran daring, sekaligus menjadi rujukan bagi pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang lebih adaptif, partisipatif, dan efektif di era digital.

METODE

Metode penelitian merupakan cara sistematis yang digunakan untuk memperoleh, mengumpulkan, dan menganalisis data, baik primer maupun sekunder, guna menjawab permasalahan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Menurut Sugiyono (2020), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian, serta analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Desain ini bertujuan untuk menggambarkan data sebagaimana adanya, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, desain deskriptif kuantitatif dipilih untuk mendeskripsikan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *Visual Classroom*.

Penelitian dilaksanakan di SMK Auto Matsuda yang telah menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi *Visual Classroom*. Teknik pengambilan data dilakukan secara cross-sectional, yaitu pengumpulan data pada satu titik waktu tertentu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai partisipasi siswa dalam pembelajaran daring pada saat penelitian berlangsung.

HASIL

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh dan tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh di SMK Auto Matsuda. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan terhadap implementasi aplikasi classroom (X) dalam meningkatkan partisipasi siswa (Y), serta untuk mengetahui respon siswa terhadap implementasi aplikasi *classroom*. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan observasi ke sekolah dan berdiskusi dengan guru mengenai pembelajaran jarak jauh, media apa yang digunakan dalam pembelajaran serta berdiskusi mengenai tujuan penelitian yang akan dilakukan. Kemudian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan membagikan kuesioner/angket mengenai penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* (X), tingkat partisipasi siswa (Y), dan angket respon siswa.

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji angket yang digunakan itu valid atau tidak. Hasil uji validitas pada instrumen angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Angket dinyatakan valid apabila nilai R hitung > R tabel pada $n - 2 (23 - 21) = 21$ siswa yaitu 0,413.

Uji Validitas Angket Penggunaan Aplikasi Visual Classroom

Tabel 1. Uji validitas angket penggunaan aplikasi *visual classroom*

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,606	0,413	Valid
2	0,777	0,413	Valid
3	0,653	0,413	Valid
4	0,655	0,413	Valid
5	0,444	0,413	Valid
6	0,718	0,413	Valid
7	0,515	0,413	Valid
8	0,579	0,413	Valid
9	0,595	0,413	Valid
10	0,780	0,413	Valid

Tabel 2. Uji validitas angket tingkat partisipasi siswa

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,491	0,413	Valid
2	0,601	0,413	Valid
3	0,434	0,413	Valid
4	0,769	0,413	Valid
5	0,760	0,413	Valid
6	0,620	0,413	Valid
7	0,705	0,413	Valid
8	0,790	0,413	Valid

9	0,625	0,413	Valid
10	0,660	0,413	Valid

Tabel 3. Uji validitas angket respon siswa

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,490	0,413	Valid
2	0,634	0,413	Valid
3	0,677	0,413	Valid
4	0,582	0,413	Valid
5	0,803	0,413	Valid
6	0,530	0,413	Valid
7	0,714	0,413	Valid
8	0,648	0,413	Valid
9	0,662	0,413	Valid
10	0,793	0,413	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan semua angket dinyatakan valid karena nilai R hitung < R tabel. Hasil uji validitas menggunakan SPSS 26 peneliti sajikan dalam lampiran.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yang digunakan yaitu Cronbach's Alpha. Uji ini dilakukan untuk melihat apakah angket memiliki konsistensi jika pengukuran dengan angket tersebut secara berulang. Untuk hasil dari uji reliabilitas dikatakan reliabel jika hasil cronbach's alpha > 0,6.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Variabel	Cronach's Alpha	Keterangan
Angket Penggunaan Aplikasi <i>Visual Calssroom</i>	0,826	Reliabel
Angket Tingkat Partisipasi Siswa	0,844	Reliabel
Angket Respon Siswa	0,852	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan semua angket dinyatakan reliabel karena nilai cronbach's alpha < 0,6. Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 26 peneliti sajikan dalam lampiran.

Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat dari proses pembelajaran sudah normal atau tidak normal, uji ini dilakukan dengan mengambil nilai antara variabel penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* (X) dan tingkat partisipasi siswa (Y). Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Uji

normalitas ini bisa dilakukan dengan ketentuan jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Partisipasi Siswa	,128	23	,200*	,970	23	,696
Penggunaan Aplikasi Visual Calssrom	,093	23	,200*	,961	23	,486

Hasil Uji Linearitas

Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y. Dari hasil uji linieritas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *deviation from linearity* > 0,05 yang berarti hubungan antara variabel dari data tersebut yaitu linier.

Tabel 6. Hasil uji linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Penggunaan Aplikasi Visual Calssrom * Partisipasi Siswa	Between Groups	(Combined)	3601,571	16	225,098	1,513	,318
	Within Groups		892,503	6	148,750		
	Total		4494,074	22			

Hasil Analisis Linear Sederhana

Persamaan regresi linear sederhana yang diperoleh dari hasil analisis yaitu nilai konstanta sebesar $Y = 80,258$ menunjukkan bahwa skor penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* (X) = 0, maka skor partisipasi siswa (Y) berada pada nilai 80,258.

Koefisien regresi pada variabel partisipasi siswa (X) sebesar 0,454 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satuan skor penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* akan bertambah skor partisipasi siswa sebesar 0,454 poin. Dari hasil analisis regresi linear sederhana maka variabel X yang memiliki pengaruh dominan terhadap variabel Y.

Tabel 7. Hasil uji regresi linear sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80,258	10,886		7,373	,000
	Penggunaan Aplikasi Visual Calssrom	-,454	,185	-,472	-2,450	,023

a. Dependent Variable: Partisipasi Siswa

Hasil Uji Hipotesis

Uji F-Test (Anova)

Uji F digunakan apakah variabel X yang dimasukkan dalam penelitian mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel Y. Uji F digunakan mengetahui pengaruh semua variabel independen terhadap variabel dependen secara serentak dengan tingkat signifikan 0,05 atau dengan hasil F hitung lebih besar dari F tabelnya, untuk mengetahui F tabel digunakan rumus $F \text{ tabel} = F(n - k)$ sehingga diperoleh $F \text{ tabel} = (23 - 2) = 21$ sehingga diperoleh hasil dari F tabel dari 21 yaitu sebesar 4,325. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pengujian dengan perhitungan uji F menggunakan SPSS versi 26 diperoleh F hitung sebesar 6,004 dengan nilai signifikansi 0,023. Dengan demikian $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$ yaitu $6,004 > 4,325$ dan nilai $\text{sig } 0,023 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel partisipasi siswa (X) memiliki pengaruh terhadap partisipasi siswa (Y).

Tabel 8. Hasil Uji F Anova

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	924,342	1	924,342	6,004	,023 ^b
	Residual	3232,875	21	153,946		
	Total	4157,217	22			

a. Dependent Variable: Partisipasi Siswa

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Visual Calssrom

Uji T-Test (Uji T)

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh masing – masing variabel bebas secara individual terhadap variabel terikat dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis yang diajukan diterima atau dikatakan signifikan. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis yang diajukan ditolak atau dikatakan tidak signifikan. Adapun metode dalam penentuan t tabel menggunakan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 yaitu dengan $df = 23 - 2 = 21$, sehingga didapat nilai t tabel sebesar 2,079.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana, diperoleh hasil nilai t variabel penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* (X) terhadap partisipasi siswa (Y) diperoleh -2,450. Tanda negatif pada koefisien regresi mengindikasikan adanya hubungan yang berlawanan arah antara penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* dengan partisipasi siswa maka nilai negatif bermakna positif. Maka nilai t hitung $> t \text{ tabel}$ ($2,450 > 2,079$) dengan signifikansi 0,023 menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh tersebut signifikan karena tingkat signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 ($0,023 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Visual*

Calssroom (X) memiliki pengaruh terhadap tingkat partisipasi siswa (Y). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Visual Calssroom* memiliki pengaruh signifikan terhadap partisipasi siswa.

Tabel 9. Hasil Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	80,258	10,886		7,373	,000
	Penggunaan Aplikasi Visual Calssrom	-,454	,185	-,472	-2,450	,023

a. Dependent Variable: Partisipasi Siswa

Respon Siswa

Hasil respon siswa terhadap implementasi aplikasi *Visual Calssroom* dalam pembelajaran jarak jauh di SMK Auto Matsuda Kuningan berdasarkan hasil angket dan dihitung menggunakan tabulasi data excel nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72,43. Dari data yang diperoleh menunjukkan respon siswa terhadap implementasi aplikasi visual classroom dalam pembelajaran jarak jauh dikatakan baik.

DISKUSI

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, implementasi aplikasi Visual Calssroom dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh di SMK Auto Matsuda Kuningan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat partisipasi siswa. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan dalam angket penggunaan aplikasi visula classroom, angket tingkat partisipasi siswa dan angket respon siswa dinyatakan valid dengan nilai R Hitung > R Tabel. Selanjutnya uji reliabilitas dengan menggunakan Cronbach’s Alpha menunjukkan nilai di atas 0,6 pada semua variabel, sehingga instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data.

Hasil uji normalitas dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pada variabel penggunaan aplikasi Visual Calssroom dan tingkat partisipasi siswa lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat linear, sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis regresi sederhana dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai konstanta sebesar 80,258. Hal ini menunjukkan bahwa jika penggunaan aplikasi *Visual Classroom* (X) bernilai nol, maka partisipasi siswa (Y) berada pada skor 80,258. Koefisien regresi pada variabel penggunaan aplikasi sebesar -0,454 menunjukkan adanya hubungan negatif, artinya setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan *Visual Classroom* justru diikuti penurunan partisipasi siswa sebesar 0,454 poin. Meskipun demikian, hasil uji F menunjukkan bahwa secara simultan penggunaan aplikasi *Visual Classroom* berpengaruh signifikan terhadap partisipasi siswa, dengan F hitung sebesar 6,004 lebih besar dari F tabel 4,325 dan nilai signifikansi $0,023 < 0,05$. Uji t juga memperkuat temuan ini, di mana t hitung sebesar 2,450 lebih besar dari t tabel 2,079 dengan nilai signifikansi $0,023 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Visual Classroom* memiliki pengaruh nyata terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh.

Menariknya, hasil regresi menunjukkan koefisien negatif. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kejenuhan siswa dalam penggunaan teknologi secara intensif, keterbatasan fitur aplikasi yang belum optimal, atau kurangnya kesiapan guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis visual secara interaktif. Fenomena serupa juga ditemukan dalam penelitian Purwanto et al. (2020) yang menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, keterbatasan infrastruktur, serta motivasi siswa. Dengan kata lain, meskipun aplikasi berpengaruh signifikan, pengaruh tersebut belum sepenuhnya mengarah pada peningkatan partisipasi siswa apabila tidak didukung dengan strategi pedagogis yang tepat.

Selain itu, hasil angket menunjukkan rata-rata respon siswa sebesar 72,43 yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menandakan bahwa siswa pada dasarnya memiliki persepsi positif terhadap penggunaan *Visual Classroom*, meskipun peningkatan partisipasi aktif belum maksimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan dan Dewi (2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa, tetapi keberhasilannya sangat bergantung pada kualitas interaksi yang terbangun antara guru dan siswa. Oleh karena itu, optimalisasi fitur interaktif *Visual Classroom*, dikombinasikan dengan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran daring, sangat diperlukan agar partisipasi siswa dapat meningkat secara konsisten.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data tentang Implementasi Penggunaan Aplikasi *Visual Classroom* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di SMK Auto Matsuda, maka penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

- Implementasi aplikasi Visual Classroom dalam pembelajaran jarak jauh di SMK Auto Matsuda berdasarkan hasil angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,43, yang berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Aplikasi Visual Classroom dinilai mampu membantu proses pembelajaran jarak jauh, khususnya dalam penyampaian materi dan pengelolaan tugas. Namun demikian, meskipun respon siswa positif, masih terdapat ruang untuk optimalisasi penggunaan fitur-fitur aplikasi agar lebih memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh menunjukkan peningkatan yang optimal. Dari hasil analisis regresi linear sederhana maka variabel X yang memiliki pengaruh dominan terhadap variabel Y. Koefisien regresi pada variabel partisipasi siswa (X) sebesar 0,454 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satuan skor penggunaan aplikasi Visual Classroom akan bertambah skor partisipasi siswa sebesar 0,454 poin.
- Implementasi aplikasi Visual Classroom terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji F diperoleh nilai F hitung $6,004 > F$ tabel 4,325 dengan signifikansi $0,023 < 0,05$, dan hasil uji T menunjukkan T hitung $2,450 > t$ tabel 2,079 dengan signifikansi $0,023 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa implementasi aplikasi Visual Classroom memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat partisipasi siswa, baik secara simultan maupun parsial.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan implikasi yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- Bagi Guru, rekomendasi yang diberikan guru dapat Mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur interaktif pada aplikasi Visual Classroom, seperti forum diskusi, penugasan berbasis kolaborasi, dan kuis interaktif, untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru juga dapat mengombinasikan penggunaan aplikasi dengan metode pembelajaran yang variatif, seperti pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) atau pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning), agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.
- Bagi Siswa, siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam menggunakan aplikasi Visual Classroom, tidak hanya untuk menerima materi, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, memberikan tanggapan, dan mengajukan pertanyaan.

- Bagi Peneliti Selanjutnya, dapat Mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi partisipasi siswa, seperti motivasi belajar, dukungan keluarga, atau gaya mengajar guru, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Menggunakan metode penelitian campuran agar dapat mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran tidak hanya dari sisi kuantitatif, tetapi juga dari perspektif kualitatif.

REFERENSI

- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Kurniawan, A. D., & Dewi, F. I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(3), 145–153. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5158412>
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Nur, A., & Azzahra, A. A. (2024). Pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi berbasis online dan desktop untuk pembelajaran jarak jauh. *Warunayama*, 5(1), 1–14.
- Nur, A., & Azzahra, S. (2024). Interaksi edukatif dalam pembelajaran: Konsep dan implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 55–66.
- Purwanto, A., Asbari, M., Fahlevi, M., Mufid, A., Agistiawati, E., Cahyono, Y., & Suryani, P. (2020). Exploring the COVID-19 pandemic impact on the online learning: Evidence from Indonesian universities. *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 1–20. <https://doi.org/10.28945/4586>
- Putri, R. E., & Rachmadtullah, R. (2021). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi dan solusinya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(4), 1147–1152.
- Putri, R. E., & Rachmadtullah, R. (2021). The challenge of distance learning in pandemic COVID-19 era. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(2), 153–161.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.