

PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK RILL DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL PADA SMK NEGERI 3 SEKAYU**Oleh****Kurniawan¹, Merry Agustina², Achmad Syarifudin³, Maryani⁴, Tri Rizqi Ariantoro⁵**^{1,2,3}Universitas Bina Darma⁴Universitas Prabumulih⁵STIK Bina HusadaE-mail: ¹kurniawan@binadarma.ac.id, ²merry_agst@binadarma.ac.id,³ahmadsyarifudin@binadarma.ac.id, ⁴maryaniparahjaya@gmail.com,⁵tririzqiariantoro@yahoo.com

Article History:

Received: 21-12-2023

Revised: 06-01-2024

Accepted: 23-01-2024

Keywords:

E-Learning, LMS, Projek Rill

Abstract: Pembelajaran di SMK Negeri 3 Sekayu masih menggunakan sistem dimana pembelajaran dilaksanakan secara tertulis atau lisan dan dilaksanakan hanya disekitar sekolah. Hal ini menimbulkan masalah saat pembelajaran terkendala dengan kebijakan pemerintah sehubungan dengan adanya penyebaran penyakit Covid 19 ataupun tuntutan inovasi pembelajaran karena semakin canggihnya teknologi. Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan bentuk edukasi tentang manajemen khususnya pengolahan data kegiatan siswa dalam pembelajaran disekolah berbasis teknologi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada SMK N 3 Sekayu atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan pokok permasalahan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan ternyata secara umum ada peningkatan pengetahuan peserta pelatihan dalam penggunaan LMS dalam kegiatan pembelajaran seperti; guru mulai terbiasa menggunakan aplikasi E-learning dalam proses pembelajaran, mempermudah praktik, penyampaian materi, tugas, penilaian dan kegiatan lainnya pada siswa, serta aplikasi dari penggunaan E-Learning ini bukan hanya mempermudah pekerjaan guru sebagai tenaga pendidik namun berdampak bagi siswa yang semakin tertarik dengan pembelajaran karena dapat mengembangkan kreatifitas, minat, dan hobi mereka dibidang teknologi.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal terpenting untuk menentukan bagaimana suatu bangsa dapat terus unggul dan semakin maju terhadap bangsa lainnya. Sama halnya melalui pendidikan tenaga pengajar harus memiliki kemampuan bagaimana menyiapkan masa depan bangsa

1990

J-Abdi

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

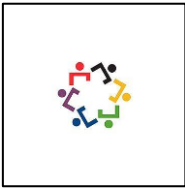
Vol.3, No.9, Februari 2024



untuk dapat bertumbuh sesuai dengan apa yang dikehendaki atau sesuai dengan potensi yang dimiliki. Pendidikan juga merupakan proses pembiasaan yang tidak bisa dilakukan penilaian pada hari ini saja, hasil yang lebih banyak akan dirasakan pada masa yang akan datang. Perkembangan teknologi mempunyai pengaruh besar dalam bidang pendidikan. Hal itu dapat dilihat dari berbagai inovasi-inovasi dalam bidang pendidikan yang menerapkan teknologi dalam pelaksanaannya, salah satunya dalam proses pembelajaran. Indonesia adalah salah satu negara yang mulai beradaptasi dengan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran ditingkat sekolah. Hal ini dipicu dengan adanya kasus Covid-19 pada tahun 2000 hingga tahun 2022. Keputusan pemerintah yang mendadak dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran luring ke daring membuat keliptungan banyak pihak terutama stakeholder pendidikan. Sedangkan di sisi lain mereka memiliki kewajiban untuk mengupgrade kemampuan dalam mengolah kelas. Kebijakan ini diresmikan dalam bentuk surat Pemberitahuan Nomor 4 Tahun 2020 (Terkait pelaksanaan kebijakan pendidikan darurat penyebaran penyakit virus Corona (COVID-19) tanggal 24 Maret 2020 merekomendasikan agar proses belajar mengajar dirumah dilanjutkan melalui pembelajaran online. Ketidaksiapan stakeholder pendidikan melaksanakan sistem pembelajaran daring menjadi faktor utama kekacauan ini. Pola pendidikan berubah sesuai dengan perubahan zaman, era teknologi yang semakin pesat berkembang mempengaruhi proses pembentukan karakter pada generasinya. Pendidikan merupakan salah satu investasi terbesar dalam jangka panjang dengan output nya adalah terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas, kemampuan yang unggul. Semakin berkualitas sumber daya manusianya maka semakin berkualitas bangsanya, hal ini berdampak juga pada kualitas pembangunan nasional.

Pada SMK N 3 Sekayu adalah salah satu sekolah percontohan artinya sekolah ini adalah sekolah yang memiliki keunggulan dari sekolah lainnya baik dari segi fasilitas maupun prestasi. Namun proses pembelajaran masih melaksanakan sistem pembelajaran secara manual, dimana tugas, pemberian materi, penilaian, bahkan proses kegiatan lainnya dilakukan didalam kelas dan menggunakan banyak berkas. Hal ini tidak efisien karena bukan hanya tidak menghemat biaya namun memakan waktu yang cukup lama dan hasil akhir tidak dapat dilihat secara cepat dan tepat. Pembelajaran semakin sulit dikarenakan keterbatasan siswa dalam mencari sumber informasi untuk mengembangkan diri. Perkembangan IPTEK dalam era generasi Z seringkali menjadi hal yang dilema dalam dunia pendidikan. Sebagai generasi pertama yang hidup terbiasa dengan teknologi maka, generasi Z mau tidak mau akan terus terhubung dengan teknologi yang ada. Generasi Z merupakan generasi yang terlahir dalam era kecanggihan teknologi, dimana kehidupan mereka sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan menggunakan teknologi [3]. Generasi Z memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan era generasi X dalam hal penggunaan teknologi, artinya bahwa pola pembelajaran yang diterapkan pada generasi X yang manual tidak akan efektif jika diterapkan pada generasi Z yang terbiasa dengan teknologi. berdasarkan fakta diatas maka perlu adanya inovasi pembelajaran terhadap sekolah untuk kemudian dapat menciptakan daya saing baik antar siswa, guru, hingga sekolah dalam rangka menciptakan pembelajaran yang efektif, unggul dan inovatif.

Berbagai platform yang bermunculan menyebabkan adanya keberagaman media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik hal ini dapat membingungkan peserta didik dalam hal pengecekan nilai, materi dan transfer tugas karena setiap tenaga pengajar



menggunakan platform yang berbeda-beda. Platform yang menjadi solusi terbaik dalam hal ini adalah menggunakan Learning Management System (LMS). LMS adalah sistem untuk melihat, melacak, melaporkan, dan mengatur konten pembelajaran, kinerja siswa, dan interaksi siswa. Namun, para pelaku pendidikan di Indonesia belum terlalu mengenal apa itu E-Learning (Pembelajaran Online), serta kelebihan dan kekurangannya. Untuk itu perlunya pelatihan terhadap para pendidik atau guru dalam penerapan LMS sistem pembelajaran yang mengadaptasi pada teknologi. Penggunaan E-Learning diharapkan dapat membantu dan mempermudah peran Guru yang memiliki andil besar dalam menciptakan generasi yang terampil dan terdidik baik secara akademik dan perilaku. Aktivitas mengajar pada generasi Z bukanlah hal yang mudah, artinya guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi sesuai dengan karakter generasi Z sekarang, sehingga nantinya dapat mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan teknologi baik untuk siswa maupun tenaga pendidik itu sendiri.

METODE

Dalam kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada SMK N 3 Sekayu yang beralamat di Jalan Terminal Randik RT.04.RW.01, Kayuara, Kec. Sekayu, Kab. Musi Banyuasin Prov. Sumatera Selatan. Menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini merupakan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada SMK N 3 Sekayu atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan. Dimana penerapan pembelajaran sebelumnya masih menggunakan cara manual, artinya proses pembelajaran hanya dilakukan dalam ruang kelas baik itu penyampaian materi, pemberian tugas disampaikan secara persentasi berdasarkan buku panduan, dan tugas dibuat dengan menggunakan kertas untuk kemudian dapat dilakukan penilaian oleh guru bidang studi. Hal ini menyebabkan terjadi kendala seperti hanya siswa yang hadir yang dapat berkesempatan mendengarkan penyampaian materi oleh guru bidang studi, karena tidak adanya rekaman atau media lain yang dapat didengarkan kembali oleh siswa. Kemudian adanya penumpukan kertas atau dokumen tugas yang harus dinilai, yang terkadang bisa saja hilang atau tercecer. Kemudian penilaian terkendala dengan beragam bentuk tulisan siswa yang tidak semuanya dapat terbaca dengan jelas. Hasil penilaian memakan cukup banyak waktu sehingga hasil penilaian tidak bisa langsung diumumkan.

Pendekatan metode pada PKM ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif yang berarti difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen-dokumen. Dipilihnya metode ini sebagai salah satu metode penulisan guna memperoleh gambaran di lapangan dan Implementasinya [8]. Kemudian untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan beberapa langkah, diantaranya:

1. Persentasi

Metode persentasi digunakan dalam penyampaian materi-materi tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi E-Learning, pemanfaatan E-Learning dalam proses pembelajaran dalam hal; penyampaian materi yang dapat dilakukan dengan fasilitas zoom, vidio, atau dalam bentuk dokumen dan PPT. Kemudian penyampaian tugas, penilaian, ruang diskusi dan lainnya pada guru-guru dikalangan SMK N 3 Sekayu.



2. Diskusi dan tanya jawab.

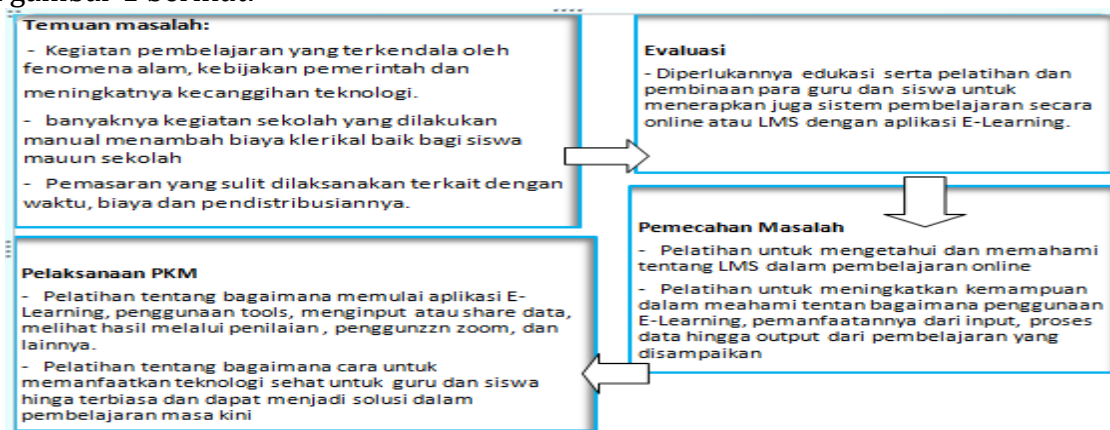
Hal ini dilakukan agar peserta pelatihan yaitu guru-guru SMK N 3 Sekayu menjadi terlibat dalam pembahasan yang dilaksanakan. Diharapkan peserta lebih memahami dan mengerti tujuan dari pelatihan hingga mampu mengekspresikan kemampuan dan keahlian mereka dalam memperbaiki lagi kualitas kinerja mereka.

3. Praktik

Metode ketiga dilakukan dengan menggunakan metode praktik. Metode ini diberikan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan aplikasi E-Learning, bagaimana membuka aplikasi, menjalankan aplikasi, memahami tools yang digunakan, menginput data, memproses hingga menyimpan data yang dibuat

Pihak-pihak yang terlibat dalam program ini adalah Kepala Sekolah SMK N 3 Sekayu dan Guru-guru bidang studi, yang berjumlah 30 orang. SMK N 3 Sekayu menyediakan tempat dan kelompok yang akan dilatih dan didampingi dalam kegiatan ini. Dalam pelaksanaan ini seluruh peserta pelatihan SMK N 3 Sekayu selalu dilibatkan secara aktif dalam setiap aktivitas karena solusi yang dipilih muncul dari apa yang menjadi masalah peserta pelatihan sendiri.

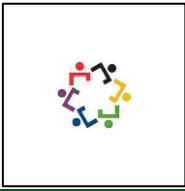
Tahapan pelaksanaan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan tahapan-tahapan, dimana setiap tahapan disusun secara sistematis sehingga dapat dilaksanakan proses kegiatan dengan teratur dan terarah. Tahapan tersebut dijelaskan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Adapun target yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah adanya peningkatan daya saing sekolah SMK N 3 Sekayu terhadap sekolah lain baik umum atau kejuruan dengan indikatornya adalah peningkatan kualitas pada proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Disamping itu, pihak Sekolah SMK N 3 Sekayu juga dapat memperkuat kemandirian karena telah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam manajemen kegiatan pembelajaran sebagai bekal perbaikan kualitas dan prestasi siswa dan guru untuk berubah ke manajemen pembelajaran yang lebih profesional dan canggih. Penerapan IPTEK yang ditunjukkan melalui peningkatan penggunaan LMS dalam bagian dari proses pembelajaran. Indikatornya adalah siswa dan guru secara kontinue memanfaatkan LMS sebagai media pembelajaran yang tidak terpaku pada tempat dan waktu, sehingga siswa dan guru pun mampu memanfaatkannya teknologi secara optimal.

HASIL



Learning Management System (LMS) merupakan sebuah sistem yang terintegrasi dan komprehensif serta dapat digunakan sebagai platforme-learning. LMS memiliki beberapa ciri di antaranya manajemen isi pelajaran, manajemen proses pembelajaran, evaluasi dan ujian yang dilakukan secara online, serta administrasi mata pelajaran, chatting, dan diskusi. Hal yang harus disiapkan berdasarkan persyaratan dan kebutuhan pengguna berdasarkan fungsi LMS terkait dengan e-learning adalah proses manajemen isi mata pelajaran dan manajemen aktivitas pembelajaran. E-learning memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran;
2. Menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran;
3. Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran;
4. Memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (synchronous e-learning) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (asynchronous e-learning);
5. Membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.

Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran, antara lain dari faktor guru itu sendiri, misalkan dalam kegiatan proses pembelajaran, pendekatan, strategi, metode atau model pembelajaran masih bersifat konvensional, pembelajaran cenderung terfokus kepada guru saja. Integrasi teknologi informasi dalam ruang kelas, mampu memberikan siswa pengalaman baru kepada para siswa untuk dapat mengenalkan penggunaan teknologi untuk membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan atau problem solving yang mereka hadapi di kehidupan. Metode pembelajaran menggunakan e-learning adalah hal yang tepat untuk dikembangkan karena sejalan dengan perkembangan teknologi serta tuntutan dalam dunia pendidikan agar pembelajaran semakin maju, lebih efisien dan efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memberikan perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan karena guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Syarat tercapainya pelaksanaan e-learning adalah ketika kegiatan proses pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, adanya lembaga penyelenggara/pengelola e-learning, adanya sikap positif dari siswa dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet, adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan belajar siswa dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara. Sedangkan tujuan dari penerapan e-learning itu sendiri adalah diharapkan dapat menjadi solusi meningkatkan kualitas pembelajaran, mengubah budaya mengajar pendidik/pengajar, mengubah cara belajar peserta didik yang pasif kepada budaya belajar aktif, sehingga terbentuk independent learning, pengayaan materi pembelajaran sesuai kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi, interaktivitas pembelajaran meningkat karena tidak ada batasan waktu belajar.

Manfaat dari e-learning dalam pembelajaran mulai dari waktu penggunaannya yang sangat fleksibel sehingga peserta didik dapat mengakses informasi terkait proses pembelajaran ketika mereka memiliki waktu luang ataupun ketika dalam keadaan semangat belajar tinggi. Ketika mereka sedang berada pada tempat yang nyaman untuk belajar, mereka

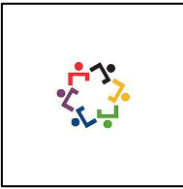


juga dapat mengakses e-learning pada saat itu meskipun tempatnya jauh. Memudahkan peserta didik untuk mengulang materi jika ada materi yang menurut mereka kurang dipahami, bahkan kualitas penjelasan sama seperti awal dijelaskan tanpa ada kurang sedikitpun. Karena pada saat pembelajaran biasanya mereka tidak dengan mudah untuk mengulang materi dengan kualitas penjelasan yang sama dikarenakan faktor suasana hati atau kondisi sekitar gurunya. Ditambah biaya yang lebih hemat dibandingkan dengan pembelajaran biasa yang memerlukan biaya tambahan seperti kendaraan, uang saku, buku paket, serta tempat tinggal bagi peserta didik yang tinggal jauh dari sekolah.

Faktanya manfaat besar yang bisa didapatkan dari menggunakan e-learning bukan hanya bagi peserta, namun juga berdampak positif terhadap sumber belajar dan kualitas lulusan. Sumber belajar pada masa pembelajaran daring memaksa pendidik untuk menemukan sumber belajar baru yang sesuai dengan era digital saat ini. Bahkan memaksa guru untuk membuat sumber belajar sendiri berbasis teknologi informatika yang dahulu merupakan hal yang tabu bagi para pendidik di Indonesia pada umumnya. Bagi peserta didik belajar berbasis e-learning merupakan ajang untuk melatih mereka untuk belajar mandiri. Belajar dengan menemukan sumber belajar sendiri ketika mereka kurang memahami penjelasan dari gurunya. Karena banyak platform yang menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada pada kurikulum nasional. Ditambah lagi peserta didik dapat memilih sumber belajar dengan penjelasan yang memudahkan mereka dalam memahami materi. Jika e-learning yang dikembangkan dengan ketentuan yang benar akan menjadi efektif dalam meningkatkan kualitas lulusan, terbentuknya komunitas belajar dengan interaksi yang jangkauannya luas tidak terbatas tempat, kualitas guru yang meningkat karena dapat menemukan informasi dan bahan ajar secara lebih luas dan tidak terbatas. Perbedaan pola pembelajaran yang mengadopsi teknologi dengan memanfaatkan aplikasi e-learning dengan pola pembelajaran secara konvensional dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Keunggulan menggunakan e-learning dibanding dengan pembelajaran konvensional

NO	Pengajaran menggunakan E-Learning	Pengajaran secara konvensional
1	Belajar sangat fleksibel tidak terbatas waktu	Belajar sesuai waktu yang ditentukan
2	Meningkatkan penggunaan teknologi informatika	Penggunaan teknologi informatika masih kurang
3	Fleksibel terhadap tempat proses belajar mengajar	Pembelajaran harus dari sekolah
4	Student learning center	Teacher learning center
5	Materi lebih mudah untuk diperbaharui	Memerlukan biaya untuk memperbaharui meteri buku cetak
6	Mandiri dalam belajar tanpa didampingi guru sepenuhnya	Belajar dengan didampingi guru
7	Efisien dalam pembiayaan	Adanya biaya tambahan diluar pembelajaran
8	Penjelasan dapat diulang dengan kualitas yang sama	Penjelasan kembali tidak akan sama persis



9	Belajar tanpa harus bertemu dengan pengajarnya	Belajar harus bertemu dengan guru
---	--	-----------------------------------

Tahap implementasi adalah tahapan pelaksanaan pelatihan terhadap guru-guru SMK N 3 Sekayu tentang bagaimana menerapkan LMS berupa E-Learning dalam sistem proses pembelajaran. Kemudian melakukan pelatihan terhadap pengenalan aplikasi E-Learning, penggunaan tools yang ada sehingga dapat mempermudah pekerjaan dan meningkatkan kualitas didik siswa, dimana artinya dengan penerapan E-Learning ini secara otomatis baik guru maupun siswa sudah terbiasa beradaptasi dengan teknologi serta menjadikan penerapan teknologi menjadi peluang bukan hambatan kedepannya. Implementasi tersebut adalah:

1. Pelatihan terhadap Guru-guru SMK Negeri 3 Sekayu untuk lebih mengenal, memahami, dan mengerti apa itu e-learning baik bentuk dan penggunaannya. Selanjutnya dilaksanakan praktik untuk memulai menggunakan aplikasi e-learning, sehingga peserta pelatihan dapat mempraktikkan sendiri penggunaan aplikasi E-learning yang dimaksud.



Gambar 2. Peserta Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat pada SMK Negeri 3 Sekayu

2. Melatih peserta pelatihan untuk bagaimana cara mengelola akun yang dimiliki dalam aplikasi e-learning. Mengetahui fasilitas apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, seperti ruang zoom, pembagian tugas, penilaian, hingga ruang untuk berdiskusi antara guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran bukan hanya lebih baik dan lancar lagi, juga dapat menekan biaya klerikal.





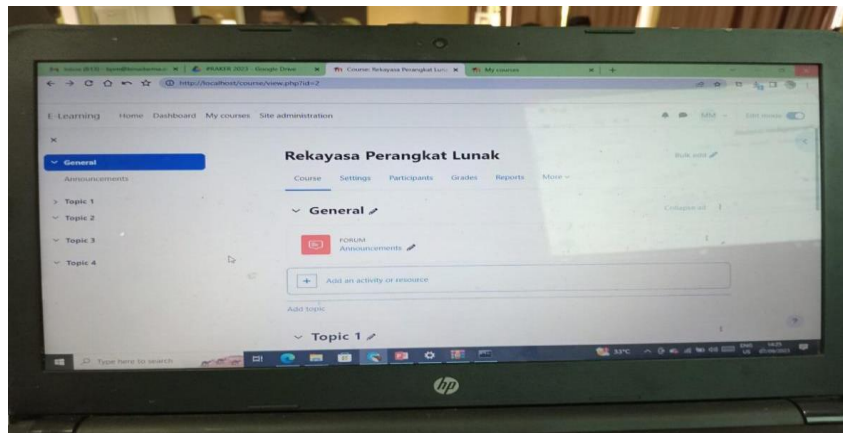
Gambar 3. Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat pada SMK Negeri 3 Sekayu

3. Melatih para peserta pelatihan untuk memiliki daya saing terhadap guru lainnya hingga akhirnya juga memiliki daya saing terhadap sekolah-sekolah lain untuk menjadi lebih unggul. Artinya baik guru dan siswa menjadi terbiasa menggunakan dan memanfaatkan teknologi.

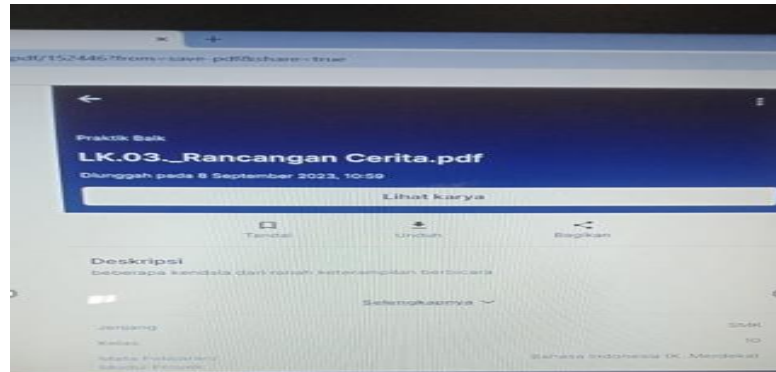
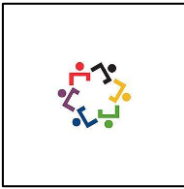


Gambar 4. Peserta pelatihan Pengabdian kepada Masyarakat pada SMK Negeri 3 Sekayu

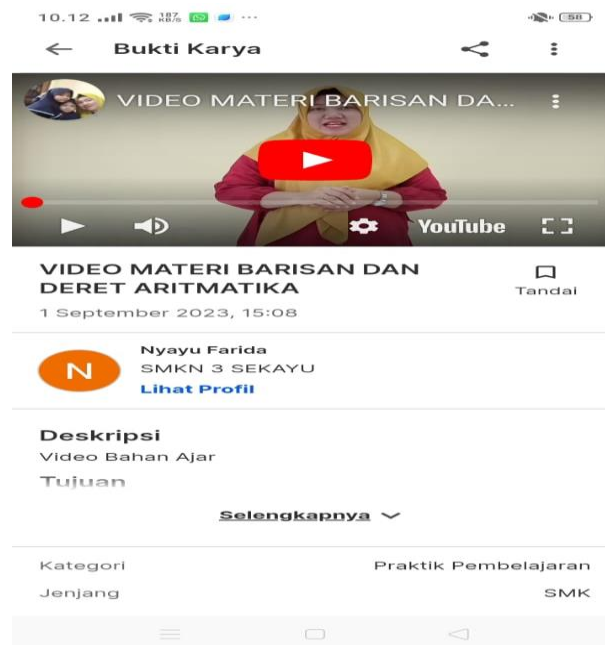
Kegiatan hasil praktik dalam pelaksanaan pengabdian ini menampilkan hasil seperti gambar berikut:



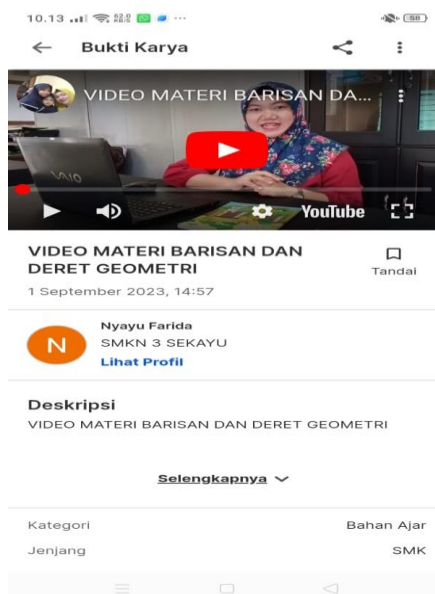
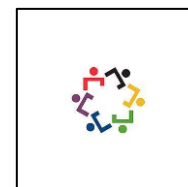
Gambar 5. Hasil pelatihan PKM SMK Negeri 3 Sekayu



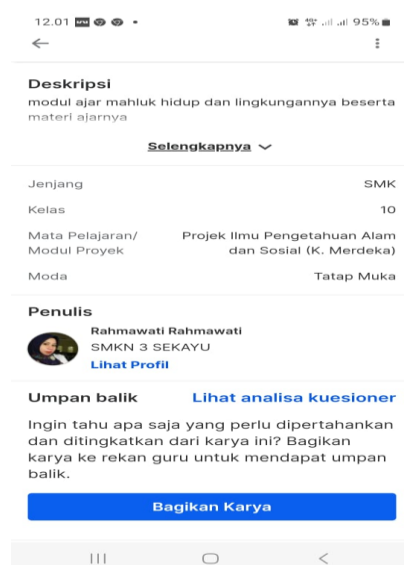
Gambar 6. Hasil pelatihan PKM SMK Negeri 3 Sekayu



Gambar 7. Hasil pelatihan PKM SMK Negeri 3 Sekayu



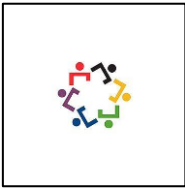
Gambar 8. Hasil pelatihan PKM SMK Negeri 3 Sekayu



Gambar 9. Hasil pelatihan PKM SMK Negeri 3 Sekayu

PEMBAHASAN

Temuan dari hasil pengabdian Kepada Masyarakat pada SMK N 3 Sekayu yang merupakan mitra dalam pelaksanaan ini diketahui tidak menerapkan pembelajaran berbasis teknologi, artinya bahwa pembelajaran hanya dilakukan secara manual saja. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa hanya terjadi didalam lingkungan sekolah ataupun didalam kelas. Seiring perubahan zaman dan meningkatnya kecanggihan teknologi maka, SMK N 3 Sekayu merasa perlu beradaptasi dan mengubah proses pembelajaran dengan berbasiskan teknologi menggunakan E-Learning. Hal lainnya kurangnya pengetahuan guru-guru SMK N 3 sebagai mitra dalam memanfaatkan teknologi sehingga sulit untuk menerapkan E-Learning



dalam proses kegiatan pembelajarannya. SMK Negeri 3 Sekayu mengkhawatirkan akan semakin tertinggal dan tidak memiliki daya saing jika tidak merubah proses pembelajaran manual ke berbasis teknologi karena tuntutan zaman dan kondisi alam serta kebijakan dari pemerintah. Dalam proses pembelajaran di SMK N 3 Sekayu, penerapan E-Learning ini dapat membantu guru-guru dalam melaksanakan tugasnya, karena seiring dengan penerapan teknologi maka pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan siswa juga dapat berinteraksi dengan kegiatan kelas yang tidak terpaku hanya didalam ruangan saja. Kemudian penerapan E-Learning juga dapat menghemat biaya seperti saat pengumpulan tugas yang tidak memerlukan banyak berkas atau dokumen. Kemudian siswa juga dapat mengulang pelajaran kapan saja, begitu juga saat guru berinteraksi dengan siswa baik pada saat zoom, pembagian tugas, ataupun penilaian yang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

KESIMPULAN

Penggunaan e-learning memberikan dampak positif terhadap pendidikan di Indonesia khususnya SMK Negeri 3 Sekayu. Dampak yang sangat kuat dalam melatih siswa yang mampu mandiri dalam menyelesaikan masalah mereka nantinya. Mengatarkan peserta didik untuk bertanggung jawab atas apa yang mereka kerjakan nantinya seperti yang telah mereka lakukan pada saat belajar di bangku sekolah. Membuat sekolah menghasilkan lulusan yang berintegritas dan berkepribadian yang kuat. Melatih guru dan peserta didik untuk melakukan listarasi digital seperti yang digaungkan oleh pemerintah. Dengan pengalaman penggunaan e-learning otomatis guru dan peserta didik SMK Negeri 3 Sekayu dituntut untuk memanfaatkan teknologi informatika yang erat kaitannya dengan era digital sekarang. Maka pengalaman mereka bisa menjadi bekal yang sangat berguna bagi mereka di era digital yang perkembangannya sangat cepat saat ini. Sehingga penggunaan e-learning dapat membantu pendidikan pada SMK Negeri 3 Sekayu dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efesien.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Yauma, I. Fitri, and S. Ningsih, "Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website," *J. JTIK (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 5, no. 3, pp. 323–328, 2021.
- [2] S. L. Yudhana and W. A. Kusuma, "Kelebihan dan kekurangan pembelajaran jarak jauh atau e-learning dan learning management system (LMS) menggunkan pendekatan literature review, dan user persona," *J. Syntax Admiration*, vol. 2, no. 9, pp. 1617–1628, 2021.
- [3] Suyitno, "Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 3, no. 1, 2012.
- [4] P. Sari, I. Ifdil, and F. M. Yendi, "Konsep nomophobia pada remaja generasi Z," *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.)*, vol. 5, no. 1, pp. 21–26, 2020.
- [5] J. K. C. Koran, "Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah-Sekolah Malaysia," *E-learning*, vol. 3, 2001.
- [6] M. Maryani and K. Kurniawan, "SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN KAS DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKUNTABILITAS PUBLIK ORGANISASI NIRALABA (STUDI KASUS PONDOK PESANTREN AL MADINAH AL



- ISLAMI-PRABUMULIH),” J. MANAJERIAL, vol. 21, no. 2, pp. 123–134, 2022.
- [7] Z. Abdussamad, “Buku Metode Penelitian Kualitatif,” 2022.
- [8] M. Mazrur, “Inovasi Pembelajaran PAI berbasis IT.” K-Media, 2023.
- [9] M. Z. A. Anis and F. Mardiani, “Digitalisasi sumber belajar sejarah menyongsong pendidikan era 4.0,” in Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah, 2022, vol. 7, no. 2.
- [10] M. Margareta Andriani, “MANFAAT METODE E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA,” MANFAAT Metod. E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Bhs. Indones., 2022.Jakarta: Gramedia.
- [11] S. Prasetyaningtyas, “Pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) secara online selama darurat COVID-19 di SMP N 1 Semin,” J. Karya Ilm. Guru, vol. 5, no. 1, pp. 86–94, 2020.
- [12] U. Rahmi, A. Hidayati, and A. Azrul, “Pelatihan E-Learning Untuk Mengintegrasikan Tik Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA,” Panrita Abdi-Jurnal Pengabdi. pada Masy., vol. 4, no. 1, pp. 34–41, 2020.