

## Penggunaan E-learning di Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pariwisata

Rais Iqbal Rabiul Awal<sup>1</sup>, Elly Malihah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

\* e-mail: [raisiqbal@student.upi.edu](mailto:raisiqbal@student.upi.edu),

### Abstract

The topic of this paper is E-learning in Tourism-based Vocational High Schools. There are various implementations of E-learning models such as Cloud-based E-learning, E-learning Readiness, and UML Unified Modeling Language. This study uses descriptive qualitative methods and data collection techniques in the form of SLR (Systematic Literature Review) from several articles. The purpose of this paper is to develop learning in schools and produce students who are reliable in technology so that they can compete in the world of work, especially in the field of tourism.

**Keywords:** E-learning; vocational high school; tourism

**How to cite :** Awal, R., & Malihah, E. (2021). USE OF E-LEARNING IN TOURISM BASED VOCATIONAL SCHOOL. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(2), 134-138. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v21i2.1107>



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes

## PENDAHULUAN

Beberapa Pendidikan menjadi faktor penting dalam membentuk kecerdasan, karakteristik serta pola pikir dari seseorang untuk membentuk kepribadian yang lebih baik. Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Menurut (Heidjarachman & Husnan, 1997) pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari. Pendidikan di dunia akademik seperti sekolah atau universitas dapat melahirkan output peserta didik yang berpotensi terhadap sesuatu bidang.

Terbentuknya peserta didik yang berkompeten serta berkualitas dalam bidangnya membuat sumber daya manusia menjadi cerdas dan dapat menurunkan angka kemiskinan. Sekolah menjadi faktor penting untuk membuat SDM yang unggul, salah satu potensi negara Indonesia terdapat dalam bidang pariwisata karena negeri ini kaya akan sumber daya alam yang indah oleh karena itu harus dimanfaatkan dengan SDM yang berkompeten dalam bidang pariwisata. Sekolah menengah kejuruan berkonsentrasi ke pariwisata menjadi sekolah yang berkompeten dalam bidang pariwisata.

Pengelolaan pendidikan pariwisata di SMK harus dapat di maksimalkan, artinya dengan penggunaan E-learning di SMK dapat meningkatkan kualitas sekolah, pendidik dan peserta didik harus mempunyai kemampuan komunikasi yang baik agar terjalin pembelajaran E-learning yang kooperatif. Materi pembelajaran berbasis media E-learning utamanya berupa tulisan yang harus

dibaca. Dalam pembelajaran berbasis media E-learning juga dapat disertakan materi berupa simulasi untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Selain itu, media E-learning juga dapat dilengkapi dengan materi pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk melakukan praktek nyata (Fransisca, 2017).

Pada era 4.0 untuk saat ini penggunaan teknologi seperti E-learning patut diterapkan di sekolah maupun di dunia pendidikan lainnya. Menurut Rusman dalam (Fransisca, 2017) menyatakan bahwa E-learning memiliki empat karakteristik utama yaitu interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan. Keempat karakteristik ini merupakan hal yang membedakan E-learning dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional. Media E-learning sendiri dimaksudkan sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai strategi pembelajaran (Hartanto, 2016)

Adapun penerapan E-learning di sekolah yang patut untuk diterapkan di sekolah menengah kejuruan pariwisata menurut (Fransisca, 2017), (Sulistyo Hanum, 2013) dan (Sihotang, 2017) antara lain; 1). *Cloud-based E-learning* merupakan salah satu bentuk perkembangan dari E-learning. *Cloud-based E-learning* adalah penggabungan dari teknologi cloud computing dengan E-learning. Definisi umum dari *Cloud Computing* yaitu gabungan pemanfaatan teknologi komputer dengan pengembangan berbasis Internet. 2) *E-learning Readliness* merupakan sebuah Tindakan untuk mengetahui tingkat kesiapan sekolah untuk menerapkan E-learning. 3) UML (*Unified Modeling Language*) merupakan standarisasi untuk teknik pemrograman pembelajaran E-learning, UML dibagi menjadi 3 bagian, antara lain : a. *Use Case Diagram* b. *Class Diagram* c. *Activity Diagram*.

Tujuan dari penulisan artikel ini untuk dapat menerapkan berbagai model E-learning terhadap Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berbasis pariwisata. Dari menerapkan model E-learning ini diharapkan sekolah SMK pariwisata mampu menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) yang efektif dan dapat melahirkan peserta didik yang terampil dalam teknologi serta siap bersaing di dunia kerja, di tambah lagi dengan era 4.0 penguasaan teknologi terhadap peserta didik sangat di andalkan.

## METODE

Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang menyajikan deskripsi berupa tulisan atau narasi dan juga gambar-gambar pendukung narasi (Sugiyono, 2018). Teknik Pengumpulan data yang diperoleh yaitu *Systematic Literature Review* (SLR), teknik ini digunakan untuk merujuk terhadap penelitian atau riset tertentu dan mengembangkannya. SLR ditujukan untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dalam satu topik tertentu (Triandini et al., 2019). Hal ini dilakukan oleh peneliti untuk dapat menarik kesimpulan dari beberapa artikel terkait untuk dijadikan bahan penelitian.

## DISKUSI

### ***Cloud-Based E-learning***

*Cloud-Based E-learning* merupakan salah satu bentuk perkembangan dari E-learning. *Cloud-based E-learning* adalah penggabungan dari teknologi *Cloud Computing* dengan E-learning. Definisi umum dari *Cloud Computing* yaitu gabungan pemanfaatan teknologi komputer dengan pengembangan berbasis Internet (Fransisca, 2017). Sekolah Menengah Kejuruan berbasis pariwisata yang notabene konsentrasi kepada 3 bidang yakni Perhotelan, Tata Boga, Tata Busana. perlu adanya perkembangan atau peningkatan terhadap pendidikan teknologi agar peserta didik mampu bersaing di era 4.0.

Dalam ketiga konsentrasi jurusan ini perlu adanya pemahaman media E-learning seperti *Cloud Based E-learning* agar menciptakan peserta didik yang paham dan mampu dalam penguasaan bidangnya masing-masing. Model 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 macam yakni: *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develope*

(pengembangan), dan *dissminate* (penyebarluasan). Prosedur 4D ini diharapkan peserta didik mampu melakukan pengembangan pembelajaran dengan Komputer/PC agar pemahaman teknologi lebih berkembang (Kurniawan & Dewi, 2017).

Diambil dari sudut pandang konsentrasi perhotelan, peserta didik diharapkan mampu untuk menguasai bagian *reservation*, *reception*, dan administrasi lainnya untuk dapat menggunakan teknologi computer dan internet agar dapat melayani wisatawan dalam hotel untuk memperoleh kepuasan.

Dalam konsentrasi tata boga yang berfokus pada kuliner, diharapkan peserta didik mampu mencari data kuliner dari berbagai daerah untuk dapat di buat dalam proses pembelajaran dan akhirnya dapat di hidangkan kepada wisatawan atau dapat di promosikan melalui media sosial mengenai masakan kuliner. Oleh karena itu, pemahaman teknologi seperti komputer dan internet diperlukan agar dapat menciptakan peserta didik yang mampu memuaskan para penikmat wisata kuliner.

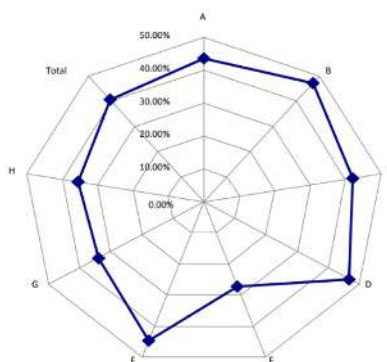
Sedangkan dalam tata busana, peserta didik diharapkan mampu membuat teknik mendesain, membuat pola, menjahit, dan promosi fasion (pakaian). Oleh karena itu pemahaman computer dan internet dalam proses pembelajaran E-learning diharapkan mampu membawa peserta didik untuk dapat paham mengenai produksi fashion sampai dalam proses penjualan (promosi) suatu produk pakaian.

### ***E-learning Readliness (ELR)***

*E-Learning Readliness* merupakan sebuah Tindakan untuk mengetahui tingkat kesiapan sekolah untuk menerapkan E-learning. Dalam implementasi E-learning, perlu diketahui terlebih dahulu *E-Learning Readliness (ELR)*. Borotis & Poulymenakou dalam (Waryanto & Insani, 2013). Mendefinisikan E-learning readliness (ELR) sebagai kesiapan mental atau fisik suatu organisasi/sekolah untuk suatu pengalaman pembelajaran. Model ELR dirancang untuk menyederhanakan proses dalam memperoleh informasi dasar yang diperlukan dalam mengembangkan E-learning.

Chapnick dalam (Waryanto & Insani, 2013), mengembangkan instrument untuk menilai kesiapan sekolah untuk melakukan E-learning, ada 8 kategori diantaranya:

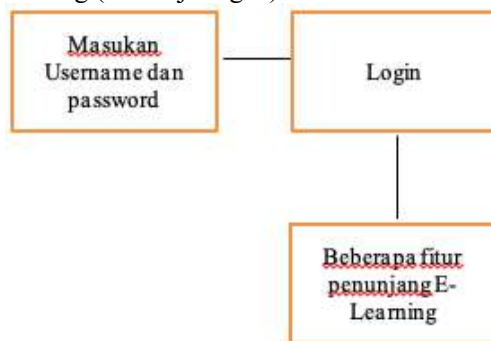
1. Psikologis (memperimbangkan kondisi pikiran individu);
2. Sosiologis, (mempertimbangkan aspek interpersonal dari lingkungan program)
3. Lingkungan (mempertimbangkan kekuatan skala besar yang beroperasi pada para pemangku kepentingan baik internal/eksternal)
4. SDM (mempertimbangkan ketersediaan dan desain dukungan manusia-sistem)
5. Finansial (mempertimbangkan ukuran dana anggaran)
6. Skill teknologi (mempertimbangkan kompetensi teknis yang terukur)
7. Peralatan (mempertimbangkan segala aspek logistic)
8. Kesiapan konten (mempertimbangkan materi pelajaran dan tujuan dari intruksi).



Gambar 1. Ilustrasi Penggunaan Model Chapnik (ELR)



Activity diagram merupakan aktivitas - aktivitas dari sebuah sistem yang dibuat dan di rancang untuk pembelajaran di kelas secara daring (dalam jaringan)



Gambar 4. Aktivitas Diagram Log-in

Dalam tahap ini adanya kalaborasi antara pengajar, administator sekolah dan peserta didik, mempunyai kewenanganya masing-masing. Pengajar memberikan materi dengan memasukan ke dalam sistem E-learning, peserta didik dapat belajar materi yang diberikan oleh pengajar, sedangkan admistator sekolah mengawasi apabila ada kendala teknis.

## CONCLUSION

SMP Manarik kesimpulan dari pembahasan yang mencangkup mengenai model-model penerapan E-learning di Sekolah Menengah Kejuruan Pariwisata, diharapkan dapat menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dengan model E-learning yang mencangkup pendidik, peserta didik, administator sekolah yang terlibat. Penggunaan digital di era 4.0 ini sangat penting untuk menciptakan peserta didik yang handal dalam bidang teknologi. Ditambah lagi dengan penggunaan E-learning ini diharapkan peserta didik dapat menguasai bidang konsentrasi masing-masing dengan bantuan teknologi yang telah pendidik ajarkan selama proses belajar di SMK. Pada akhirnya peserta didik akan mampu bersaing di dunia kerja dan mampu bersaing dengan peserta didik lainnya untuk dapat masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

## REFERENSI

- Fransisca, M. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media E-learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro Journal*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Heidjarachman, & Husnan, S. (1997). *Manajemen Personalial* (4th ed.). BPFE.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-o-matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Sihotang, H. (2017). Pembuatan Aplikasi E-Learning pada SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. *Jurnal Mantik Penusa*, 1(2), 70–75.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sulistyo Hanum, N. (2013). Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). *Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia*. 1(2), 63. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Waryanto, N. H., & Insani, N. (2013). Tingkat Kesiapan (Readiness) Implementasi E-Learning di Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2, 117–124.