

## Penggunaan Aplikasi E-Learning sebagai Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono Gunungpati Kota Semarang pada Era Pandemi Covid-19

Rozikin<sup>1</sup>, Sri Widayati<sup>2</sup>, Lili Marliyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.31331/ieec.v3i1.2146>

### Info Article

*Sejarah Artikel:*

Disubmit : 15 Mei 2022

Direvisi : 7 Juni 2022

Disetujui : 30 Juni 2022

*Keywords:*

E-learning, Kewirausahaan, Covid-19

### Abstrak

Latar belakang penelitian adalah SMK Sultan Trenggono Gunungpati sebagai satuan pendidikan di era pandemi Covid-19 melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring menggunakan aplikasi-aplikasi e-learning termasuk dalam pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui perencanaan (2) mengetahui pelaksanaan (3) mengetahui kendala dan (4) mengetahui cara mengatasi kendala penggunaan aplikasi e-learning sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data diperoleh dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi menggunakan metode triangulasi untuk pemeriksaan keabsahan data. Analisis data dilakukan dengan alur pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini adalah (1) Perencanaan penggunaan aplikasi e-learning sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono pada era pandemi covid-19 sama seperti perencanaan pembelajaran saat pembelajaran dilakukan luring seperti mempersiapkan RPP, media pembelajaran dan materi hanya dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi guru juga harus mempersiapkan aplikasi sebagai media utama bukan lagi sebagai media pelengkap. (2) Pelaksanaan penggunaan aplikasi e-learning di SMK Sultan Trenggono Gunungpati didasarkan dari perencanaan yang telah dibuat dengan bentuk pelaksanaan berupa proses pembelajaran daring di ruang kelas online dengan menggunakan whatsapp, google classroom, dan google meet atau zoom. (3) Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya lebih pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang tidak secara langsung disampaikan oleh guru melainkan melalui materi yang di unggah di dalam aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. (4) Untuk mengatasi kendala yang ada siswa diberikan penugasan dengan tujuan agar siswa mengulang dan memahami materi yang disampaikan, siswa juga berinisiatif untuk mempelajari ulang materi yang belum dipahami.

### Abstract

*The background of the research is SMK Sultan Trenggono Gunungpati as an educational unit in the era of the Covid-19 pandemic conducting teaching and learning activities online using e-learning applications including creative product lessons and entrepreneurship. The purpose of this research is (1) knowing the planning (2) knowing the implementation (3) knowing the obstacles and (4) knowing how to overcome the obstacles of using e-learning applications as a medium of learning creative products and entrepreneurship. This research uses descriptive qualitative method. The Source of data use primary and*

---

*secondary data sources. Data obtained with observations, interview, and the documentation using the triangulation to check the validity of the data. Data analysis done with flow data collection, data reduction, data presentation and verification. The result of this study is (1) Planning the use of e-learning applications as a medium of learning creative and entrepreneurial products in SMK Sultan Trenggono in the era of the covid-19 pandemic just like learning planning when learning is done offline such as preparing RPP, learning media and materials only in online learning using the application teachers should also prepare the application as the main media rather than as a complementary media. (2) The implementation of the use of e-learning application at SMK Sultan Trenggono Gunungpati is based on the planning that has been made with the form of implementation in the form of online learning process in online classrooms using whastapp, google classroom, and google meet or zoom. (3) The obstacles faced in its implementation are more on the ability of students in understanding materials that are not directly delivered by the teacher but through material uploaded in the application used as a learning medium. (4) To overcome the obstacles that exist students are given assignments with the aim that students repeat and understand the material submitted, students also take the initiative to relearn material that has not been understood.*

*Keywords: E-learning, Kewirausahaan, Covid-19*

---

✉Alamat Korespondensi:

E-mail: [sriwidayati187@gmail.com](mailto:sriwidayati187@gmail.com)

p-ISSN: 2721-835X

e-ISSN: 2746-1076

## PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020, *Coronavirus disease 2019* (Covid-19) mulai menjadi Pandemi Global dan menjadi masalah kesehatan di hampir semua negara di seluruh dunia (Safrizal dkk., 2020). Upaya untuk menekan angka kenaikan Covid-19 di Indonesia, pemerintah telah memberlakukan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) di beberapa daerah (Herliandry dkk., 2020).

Kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran Covid-19 berdampak pada berbagai bidang termasuk pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan bertujuan untuk memberikan pengembangan kemampuan diri pada siswa dalam hal spiritual, pengelolaan diri, kepribadian, kemampuan berpikir, akhlak yang mulia, dan kualitas diri (Harahap, S, & Daharnis, 2018).

Menurut Aji (2020) pemberlakuan yang ditetapkan oleh pemerintah untuk menekan angka kenaikan penyebaran Covid-19 menyebabkan proses pembelajaran tidak bisa dilaksanakan di sekolah ataupun secara tatap muka. Sesuai surat edaran yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang terhitung mulai tanggal 16 Maret 2020 memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa di seluruh provinsi.

Sistem pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Gilbert dan Jones dalam Surjono (2011) *E-learning* merupakan pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/ekstranet, satelit *broadcast*, audio atau video tape, *interactive TV*, CD-Room dan *computer based training* (CBT).

*E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2010). Jenis-jenis mode penyajian *e-learning* antara lain yaitu *asynchronous*, *synchronous*, dan *blended*. *E-learning* jenis *asynchronous* merujuk pada sistem *e-learning* yang materi pembelajarannya sudah tersedia dan dapat diakses dari manapun dan kapanpun (Rosenberg, 2001). Sedangkan *e-learning* jenis *synchronous* merujuk pada sistem *e-learning* yang secara langsung mengharuskan dosen dan mahasiswa pada saat yang sama berada di depan komputer meskipun di tempat yang berbeda (Welsh dkk., 2003). Jenis aplikasi *e-learning* yang memadukan *asynchronous*, *synchronous*, dan kelas tradisional disebut dengan "*blended learning*" (Rovai dan Jordan, 2004). SMK Sultan Trenggono merupakan salah satu sekolah swasta di Kota Semarang dan dikelola oleh yayasan Sultan Trenggono. Sebagai satuan pendidikan SMK Sultan Trenggono juga harus mematuhi kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa kegiatan belajar mengajar selama pandemi *Covid-19* berlangsung harus dilakukan secara daring sebagai salah satu upaya mencegah penyebaran virus *Covid-19*. Tujuan yang ini dicapai oleh sekolah adalah terpenuhinya kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik selama satu tahun ajaran meskipun pandemi *Covid-19* menghambat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara luring atau tatap muka secara langsung.

Namun pada kenyataannya dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono Gunungpati Kota Semarang belum sesuai dengan tujuan. Kondisi pandemi *covid-19* mengharuskan peserta didik belajar secara daring di rumah masing-masing dengan mengakses materi yang telah diunggah atau disampaikan guru secara langsung melalui platform-platform aplikasi belajar atau *e-learning* namun ada beberapa HP siswa yang kurang mumpuni sehingga kesulitan untuk mengakses aplikasi *e-learning* yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mengunduh materi yang telah di sediakan.

Menurut kepala sekolah juga masih ada peserta didik yang belum sepenuhnya memahami tentang materi yang disampaikan melalui *e-learning* baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pembelajaran daring. Kendala jaringan atau koneksi yang kurang baik di lingkungan tepat

tinggal peserta didik yang menyebabkan siswa kurang maksimal dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan berdampak pada hasil belajar siswa. Kesenjangan antara perencanaan dan yang terjadi dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi e-learning sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono Gunungpati Kota Semarang, sehingga mendasari penulis melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Aplikasi *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono Gunungpati Kota Semarang pada Era Pandemi Covid-19.”

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian yang di mana penulis langsung terjun ke lapangan untuk memperoleh data yang benar-benar dapat dipercaya sebagai bahan kajian data. Dalam penelitian ini data dan sumber data diperoleh dari 5 responden kunci yang akan diwawancarai diantaranya: Kepala Sekolah SMK Sultan Trenggono Gunungpati, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Sultan Trenggono Gunungpati, Guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK Sultan Trenggono Gunungpati, dan dua siswa SMK Sultan Trenggono Gunungpati. Sejalan dengan metode yang digunakan maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara yang dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi untuk menggali data yang lebih dalam. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiono, 2016:247) menyebutkan ada empat alur kegiatan yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan pembelajaran daring di SMK Sultan Trenggono pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dilakukan seperti perencanaan pembelajaran biasanya hanya saja ada tambahan dalam perencanaan penggunaan aplikasi *e-learning* yang sekarang menjadi media utama dalam pembelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan, Kepala SMK Sultan Trenggono Gunungpati Kota Semarang mengatakan bahwa “perencanaan penggunaan aplikasi-aplikasi *e-learning* pada pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dimulai dari perencanaan sampai dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru produk kreatif dan kewirausahaan”. Tujuan dari perencanaan penggunaan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah untuk meminimalisir kendala-kendala saat pelaksanaan pembelajaran daring sehingga tujuan dari pembelajaran itu tetap tercapai dengan baik.

Mekanisme pembelajaran menggunakan *e-learning* adalah guru dan siswa memulai jam pelajaran sesuai dengan yang telah ditentukan, selanjutnya guru telah meng-*upload* materi ke aplikasi yang akan digunakan sehingga saat siswa sudah memasuki kelas siswa tinggal melakukan presensi kemudian dilanjutkan oleh penyampaian materi yang telah dipersiapkan dan juga penugasan.

Sejalan dengan Gilbert dan Jones dalam Surjono (2011) *E-learning* merupakan pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik seperti internet, intranet/ekstranet, satelit *broadcast*, audio atau video tape, *interactive TV*, CD-Room dan *computer based training* (CBT). Sejalan dengan penelitian Yustanti and Novita (2019) bahwa *E-learning* membantu siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan dengan mudah. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *e-learning* didasarkan pada perencanaan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *e-learning* diawali dengan siswa masuk ke ruang kelas virtual dan melakukan presensi, men-*download* materi atau tugas yang telah disiapkan oleh guru dan apabila penugasan sudah selesai dikerjakan harus diunggah ke dalam aplikasi untuk dikoreksi oleh guru dimana aplikasi yang digunakan yaitu *whatsapp* dan *google classroom*. penting

untuk membuat perencanaan dalam proses pembelajaran online, hal tersebut juga dikemukakan oleh Baragar (2020), rencana pembelajaran e-learning lebih menguntungkan karena hemat waktu dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan penggunaan aplikasi *e-learning* di SMK Sultan Trenggono Gunungpati telah dilaksanakan sejak sebelum pandemi covid-19 namun belum menjadi media pembelajaran utama dalam kegiatan belajar mengajar tapi setelah pandemi covid-19 yang mana kegiatan belajar mengajar diwajibkan dilakukan secara daring sesuai dengan surat edaran yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 penggunaan *e-learning* menjadi komponen utama dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono Gunungpati Kota Semarang.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Munir dalam Anwar (2020) bahwa *E-learning* lebih tepat ditunjukkan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah maupun di perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijematani teknologi internet. Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan penggunaan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono sudah berjalan baik dimana dengan adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring dilakukan menggunakan *e-learning* yang memanfaatkan teknologi dan internet. Hal tersebut tercantum pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan media *daring*.

Kendala-kendala yang dihadapi saat pembelajaran menggunakan aplikasi *e-learning* adalah kurang tersampainya materi yang diberikan guru sehingga siswa atau peserta didik kurang memahami materi yang ada, kurangnya memahami fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *e-learning*, jaringan internet yang kurang stabil serta kurang disiplinnya siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar daring dengan menggunakan aplikasi *e-learning* pada pembelajar produk kreatif dan kewirausahaan. Selain itu pada penelitian Abdallah (2018) penggunaan e-learning di negara berkembang masih terkendala pembiayaan peralatan dan perlengkapan pendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan itu Pramesti, dkk (2021) juga menyebutkan bahwa praktik kewirausahaan tidak dapat dilaksanakan dengan baik karena terkendala oleh alat-alat praktik sesuai jurusannya yang tidak dimiliki siswa. Cara mengatasi kendala yang terjadi adalah dengan memberikan siswa tugas dengan tujuan siswa mengerjakan sambil memahami materi serta siswa juga belajar dan mengulang materi di luar jam pelajaran.

## SIMPULAN

Perencanaan penggunaan aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Sultan Trenggono sama seperti perencanaan pembelajaran saat pembelajaran dilakukan luring seperti mempersiapkan RPP, media pembelajaran dan materi hanya dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi guru juga harus mempersiapkan aplikasi sebagai media utama bukan lagi sebagai media pelengkap. Pelaksanaan penggunaan aplikasi *e-learning* di SMK Sultan Trenggono Gunungpati didasarkan dari perencanaan yang telah dibuat dengan bentuk pelaksanaan berupa proses pembelajaran daring di ruang kelas online dengan menggunakan *whatsapp*, *google classroom*, dan *google meet* atau *zoom*. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya lebih pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang tidak secara langsung disampaikan oleh guru melainkan melalui materi yang di unggah di dalam aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran, jaringan internet yang kurang stabil serta kurang pemahaman fitur-fitur dalam aplikasi-aplikasi *e-learning* yang digunakan pada awal pembelajaran. Untuk mengatasi kendala yang ada siswa

diberikan penugasan dengan tujuan agar siswa mengulang dan memahami materi yang disampaikan, siswa juga berinisiatif untuk mempelajari ulang materi yang belum dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, A.K. (2018). Parents Perception of E-Learning in Abu Dhabi Schools in United Arab Emirates. *IJASOS- International E-Journal of Advances in Social Sciences* IV(10):30–41. doi:10.18769/ijasos.415513.
- Anwar, Oktavianti. 2020. Implementasi Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi* : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan.
- Aji, R. H.2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, Vol. 7 nomor. 5, 395-402.
- Baragar, A. (2020). Tips to Prepare an ELearning Lesson. *The K-12Teachers Alliance* 1.
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Harahap, S, dan Daharnis, A. C. (2018). Hubungan antara Self Efficacy dan Dukungan Sosial Orangtua dengan Self Regulated Learning Serta Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Ansiru Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 46-62.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70.
- Pramesti, Y. G., Murtini, W., & Susantiningrum, S. Pelaksanaan Pembelajaran E-Learning Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas Xi Smk Negeri 5 Sukoharjo. *Jurnal Kewirausahaan dan Bisnis*, 26(1), 25-36.
- Rosenberg, M. J. (2001). E-learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital. *Mcgraw-2001*.
- Rovai, A.P, & Jordan, H.P. (2004). “Blended Learning and Sense of Community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses”. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5 (2).
- Safrizal, dkk. 2020. *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi Covid-19 8 Bagi Pemerintah Daerah Pencegahan, Pengendalian, Diagnosis dan Management. Disusun dan dikompilasi oleh Tim Kerja Kementerian Dalam Negeri Untuk Dukungan Gugus Tugas Covid-19* : Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-19/>

Surjono, H. D. (2011). The design of adaptive e-learning system based on student's learning styles. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 2(5), 2350-2353.

Welsh, E. T., Wanberg, C. R., Brown, K. G., & Simmering, M. J. (2003). E-learning: Emerging uses, empirical results and future directions. *International Journal of Training and Development*, 7(4), p. 245-258.

Yustanti, I., and Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik di Era Digital 4.0 Utilization of E-Learning for Educators in Digital Era 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 2(2):35–41. doi:10.47647/jsh.v2i2.169.