



Asistensi E-Learning Berbasis Folklor Untuk Meningkatkan Pariwisata Bangka Belitung di SMPN 4 Sungailiat

Tri Arie Bowo¹, Khoerotunisaliswati², Donny Adiatmana Ginting³, Poniman^{4*}
¹²³⁴Jurusan Bahasa dan sastra, Universitas Bangka Belitung, Indonesia

*Correspondence Email : poniman@ubb.ac.id

Abstract

The Bangka Belitung Islands Province has a rich folklore that has the potential to support the development of culture-based tourism. However, at SMPN 4 Sungailiat, students' understanding of local cultural richness remains low, due to limited folklore material in the curriculum and less engaging teaching methods. This community service program aims to improve the understanding and mastery of local folklore among students and educators through folklore-based e-learning assistance, as well as to identify obstacles faced in its implementation. The approach used is Participatory Action Research (PAR), with data analysis techniques that include Preparation, Implementation, and Monitoring Results. The results of the community service program indicate that the integration of folklore material through e-learning increases students' awareness and appreciation of local culture, despite challenges such as limited technological infrastructure and teachers' lack of skills in managing folklore-based digital learning. The contribution of this community service program lies in the development of a digital learning model that integrates local cultural elements to support tourism and cultural preservation. The results of this community service program can serve as a reference for educational policies and curriculum development based on local wisdom at the school level.

ARTICLE INFO

Article History:

Received : September 2, 2025
Reviewed : September 18, 2025
Revised : September 20, 2025
Accepted : September 25, 2025
Available online : October 1, 2025

Keywords:

e-learning, folklore, Bangka Belitung tourism, junior high school

Abstrak

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung memiliki kekayaan folklor yang berpotensi mendukung pengembangan pariwisata berbasis budaya. Namun, di SMPN 4 Sungailiat, pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya lokal masih rendah, disebabkan oleh keterbatasan materi folklor dalam kurikulum dan metode pengajaran yang kurang menarik. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan folklor lokal di kalangan siswa dan tenaga pendidik melalui asistensi e-learning berbasis folklor, serta untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam implementasinya. Pendekatan yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR), dengan teknik analisis data yang mencakup tahap Preparation, Implementation, dan Monitoring Result. Hasil program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa integrasi materi folklor melalui e-learning dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi siswa terhadap budaya lokal, meskipun masih terdapat tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya keterampilan guru dalam

INFO ARTIKEL

Proses Artikel:

Submit : 2 September 2025
Review : 18 September 2025
Revisi : 20 September 2025
Diterima : 25 September 2025
Terbit Online : 1 Oktober 2025

Kata Kunci :

e-learning, folklor, pariwisata Bangka Belitung, sekolah menengah pertama

mengelola pembelajaran digital berbasis folklor. Kontribusi dari program pengabdian ini terletak pada pengembangan model pembelajaran digital yang mengintegrasikan elemen budaya lokal untuk mendukung pariwisata dan pelestarian budaya. Hasilnya dapat menjadi acuan bagi kebijakan pendidikan dan pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal di tingkat sekolah.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan pariwisata di Indonesia, sektor ini telah mengalami transformasi signifikan, di mana wisata budaya, khususnya yang berkaitan dengan cerita rakyat dan tradisi lokal, semakin mendapatkan perhatian. Fenomena ini dikenal sebagai pariwisata berbasis folklor, yang berfokus pada pemanfaatan cerita rakyat, mitos, dan tradisi masyarakat setempat sebagai daya tarik utama bagi wisatawan (Diko, 2023). Di Provinsi Bangka Belitung, kekayaan budaya lokal, terutama cerita rakyat dan tradisi turun-temurun, menjadi potensi besar yang belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk pengembangan sektor pariwisata. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai folklor ke dalam industri pariwisata, daerah ini memiliki peluang untuk memperkenalkan keunikan budaya lokal kepada wisatawan domestik dan internasional (Rawanda et al., 2020).

Bangka Belitung, yang terdiri dari pulau-pulau kecil dengan keberagaman budaya Melayu, memiliki sejumlah cerita rakyat dan tradisi yang telah diwariskan secara turun-temurun. Namun, di balik potensi besar ini, terdapat tantangan yang dihadapi masyarakat lokal dalam mengelola dan memanfaatkan folklor untuk tujuan pariwisata. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam mengemas folklor menjadi produk wisata yang menarik dan bernilai ekonomis. Selain itu, adanya kecenderungan untuk mengedepankan aspek komersial tanpa memperhatikan pelestarian nilai-nilai budaya asli juga menjadi permasalahan yang perlu diatasi. Pengelolaan yang kurang baik terhadap warisan budaya ini dapat mengancam kelestarian folklor itu sendiri serta merugikan masyarakat yang bergantung pada sumber daya alam dan budaya untuk kehidupan mereka (Shova, 2024).

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk melibatkan masyarakat lokal dalam proses pengembangan dan pengelolaan pariwisata berbasis folklor. Landasan teori yang digunakan dalam pengabdian ini adalah model pengembangan pariwisata berbasis komunitas yang menekankan pada peran aktif masyarakat lokal dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pariwisata. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat tanpa mengabaikan kelestarian budaya dan lingkungan sekitar (Permatasari, 2022). Selain itu, teori lain yang relevan adalah teori pelestarian budaya yang mengintegrasikan pendekatan konservasi dalam pengembangan pariwisata, sehingga keseimbangan antara kepentingan ekonomi dan pelestarian budaya dapat tercapai (Li & Sheng, 2025).

Pendekatan pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan teknologi dalam pelestarian budaya semakin banyak diterapkan, dengan fokus pada pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan pariwisata berbasis budaya dan pendidikan. Salah satu bentuk konkret dari pengintegrasian ini adalah penggunaan e-learning untuk memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal, khususnya folklor, sehingga dapat mencapai audiens yang lebih luas dan mendalam. Kajian teori dan prinsip dasar ini penting untuk mengembangkan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana teknologi dapat berperan dalam pelestarian budaya melalui pengabdian masyarakat.

Folklor, yang meliputi tradisi lisan, cerita rakyat, mitos, dan legenda, adalah bagian tak terpisahkan dari identitas budaya suatu daerah. Menurut Wulandari et al., (2023), folklor bukan hanya warisan budaya, tetapi juga memiliki potensi sebagai daya tarik wisata yang dapat mendukung pemberdayaan ekonomi lokal. Richards, (2022) mencatat bahwa pariwisata berbasis budaya, atau "cultural tourism," berfungsi sebagai alat pelestarian budaya dan penguatan ekonomi daerah. Dalam konteks ini, teknologi e-learning memainkan peran penting, di mana Ally, (2024) menyatakan bahwa

e-learning menawarkan fleksibilitas dan akses lebih luas untuk mengenalkan folklor kepada masyarakat, serta mengatasi tantangan dalam pelestarian budaya.

Studi terdahulu menunjukkan keberhasilan dan keterbatasan penggunaan e-learning dalam pelestarian budaya. Selanjutnya Lee et al., (2020) mencatat bahwa meskipun teknologi dapat meningkatkan partisipasi masyarakat, kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan kurangnya keterampilan teknologi di kalangan masyarakat sering menjadi penghambat. Yuan et al., (2021) menemukan bahwa teknologi digital, terutama aplikasi mobile dan e-learning, dapat meningkatkan minat wisatawan terhadap budaya lokal, meskipun pelatihan bagi masyarakat lokal sangat diperlukan agar mereka bisa memanfaatkan teknologi secara optimal. Studi oleh Lin et al., (2024) menyoroti pentingnya desain kurikulum e-learning yang sesuai dengan karakteristik audiens agar pelestarian budaya dapat terwujud secara efektif.

Dari hasil studi tersebut, terdapat celah dalam pengabdian yang perlu diisi, khususnya terkait dengan pemanfaatan teknologi di daerah terpencil dengan warisan budaya yang kaya. Program yang ada sering terbatas pada wilayah tertentu, padahal e-learning dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Selain itu, keterbatasan keterampilan teknologi di kalangan masyarakat menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, program yang melibatkan masyarakat dalam perancangan dan pelaksanaan teknologi e-learning sangat penting untuk menjamin keberlanjutan dan efektivitasnya dalam pelestarian budaya.

Tujuan utama dari program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat di Bangka Belitung mengenai pentingnya mengelola folklor sebagai daya tarik pariwisata yang berkelanjutan (Richards, 2022). Rumusan masalah yang diangkat dalam pengabdian ini adalah bagaimana meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengembangkan produk pariwisata berbasis folklor dan bagaimana memastikan kelestarian budaya tersebut tetap terjaga dalam proses pengembangan pariwisata. Selain itu, program ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep pariwisata yang berkelanjutan, yang tidak hanya menguntungkan secara ekonomi tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal.

Kontribusi dari program pengabdian ini terletak pada pendekatan inovatif dalam menggabungkan pengembangan ekonomi lokal dengan pelestarian budaya melalui pariwisata berbasis folklor. Kebaruan dari program ini terletak pada penggunaan metode partisipatif yang melibatkan masyarakat secara langsung dalam setiap tahap pengembangan, dari identifikasi potensi cerita rakyat hingga pengemasannya menjadi produk wisata yang bernilai jual. Program ini diharapkan dapat menjadi model bagi daerah lain yang memiliki kekayaan budaya serupa, dengan memberikan manfaat langsung kepada masyarakat melalui peningkatan pendapatan dan penguatan identitas budaya mereka.

Selain manfaat ekonomi, pengembangan pariwisata berbasis folklor ini juga memiliki dampak positif dalam memperkenalkan budaya Bangka Belitung kepada dunia luar. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam mempromosikan pariwisata berbasis kearifan lokal sebagai alternatif wisata yang lebih berkelanjutan dan ramah lingkungan. Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini tidak hanya memiliki manfaat jangka pendek, tetapi juga berpotensi membawa perubahan yang lebih luas dalam pengembangan pariwisata yang berkelanjutan dan pelestarian budaya di Bangka Belitung.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 4 hari dimulai dari tanggal 21-25 Juli 2025 berlokasi SMPN 4 Sungailat. Pengabdian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti dan mitra (Cornish et al., 2023), yaitu 4 guru pendamping, 5 fasilitator, serta 42 siswa SMPN 4 Sungailat, untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan solusi, dan mengimplementasikannya bersama. Pendekatan ini bertujuan untuk memberdayakan mitra dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan untuk melakukan perubahan berkelanjutan dalam pembelajaran folklor, serta meningkatkan kesadaran budaya di kalangan peserta. Pengabdian ini bersifat kualitatif dan

partisipatif, dengan menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data (Creswell, 2021).

Pengabdian dilaksanakan melalui tiga tahapan: persiapan, implementasi, dan pemantauan (Baum et al., 2006). Pada tahap persiapan, peneliti bekerja sama dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi masalah dan kesiapan teknis untuk mengintegrasikan e-learning. Tahap implementasi melibatkan pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran berbasis folklor yang dapat diakses melalui platform e-learning. Selama tahap pemantauan, peneliti mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru untuk mengevaluasi efektivitas program dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan Preparation, Implementation, and Monitoring Result (PIMR), yang memungkinkan peneliti untuk menilai hasil dan dampak dari program. Validitas dan reliabilitas data dijaga melalui triangulasi dan member checking untuk memastikan temuan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pemahaman budaya lokal melalui penerapan e-learning berbasis folklor di SMPN 4 Sungailiat. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi memberikan gambaran mendalam mengenai penerapan program ini serta dampaknya terhadap pemahaman siswa dan guru mengenai materi folklor, serta tantangan yang dihadapi selama implementasi. Pengabdian ini disajikan berdasarkan tiga tahapan utama, yaitu persiapan, yang meliputi pemetaan kebutuhan pembelajaran folklor, penyusunan modul pembelajaran digital, dan pelatihan bagi guru; implementasi, di mana e-learning diterapkan dan dihadapi dengan berbagai tantangan teknis serta interaksi antara siswa dan guru dengan materi; dan pemantauan hasil, yang melibatkan evaluasi dampak program terhadap pemahaman siswa dan guru, serta analisis tantangan yang dihadapi untuk perbaikan di masa depan. Melalui tahapan ini, pengabdian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan identifikasi terhadap masalah utama yang dihadapi oleh tenaga pendidik di SMPN 4 Sungailiat dalam pengajaran folklor. Wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman mendalam tentang materi folklor dan keterbatasan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran adalah dua kendala utama yang dihadapi. Sebagian besar guru mengungkapkan bahwa meskipun folklor lokal memiliki potensi besar untuk memperkenalkan budaya daerah kepada siswa, namun materi tersebut tidak sepenuhnya tercakup dalam kurikulum dan belum ada metode yang efektif untuk mengajarkannya secara menyeluruh.

Peserta didik melakukan persiapan materi di kelas dengan memahami cerita rakyat dan legenda lokal, persiapan penggunaan e-learning agar terbiasa dengan platform digital yang akan digunakan, serta persiapan roleplay untuk kegiatan bermain peran mempromosikan pariwisata dengan mengangkat folklor. Seluruh persiapan ini dilakukan agar siswa siap menghadapi tahap implementasi yang memadukan pembelajaran berbasis kelas, teknologi digital, dan praktik nyata di lapangan. Berikut persiapan siswa melakukan pembelajaran.



Gambar 1. Diskusi persiapan

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, materi pembelajaran berbasis folklor yang dikembangkan dan disesuaikan dengan konteks lokal Bangka Belitung diperkenalkan kepada guru dan siswa. Materi tersebut mencakup berbagai cerita rakyat, legenda, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam folklor lokal. Platform e-learning yang digunakan memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri, kapan saja, dan di mana saja, dengan interaksi yang lebih menarik melalui video, gambar, dan kuis interaktif.

Selain itu, tahap implementasi juga mencakup kegiatan pembelajaran di luar kelas, yaitu membawa siswa ke tempat wisata lokal. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk melakukan roleplay atau bermain peran sebagai pemandu wisata yang mempromosikan pariwisata daerah dengan mengangkat cerita rakyat, legenda, dan nilai budaya yang terkandung dalam folklor. Aktivitas ini dilakukan secara bilingual (menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing) untuk melatih kemampuan berkomunikasi siswa sekaligus memperkenalkan kekayaan budaya Bangka Belitung dalam konteks pariwisata.



Gambar 2. Peserta Roleplay

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi folklor yang diajarkan melalui e-learning. Mereka terlihat lebih aktif dan tertarik untuk mengeksplorasi cerita rakyat dan legenda lokal yang sebelumnya jarang mereka dengar. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami cerita rakyat ketika materi tersebut disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif, serta dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat mereka.

Observasi pada kegiatan wisata dan roleplay juga menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa. Mereka merasa lebih percaya diri untuk berbicara di depan umum, belajar bekerja sama dalam

kelompok, serta mampu mengaitkan pengetahuan folklor dengan praktik nyata dalam mempromosikan pariwisata. Aktivitas bilingual dalam roleplay juga membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa sekaligus memperluas wawasan budaya.

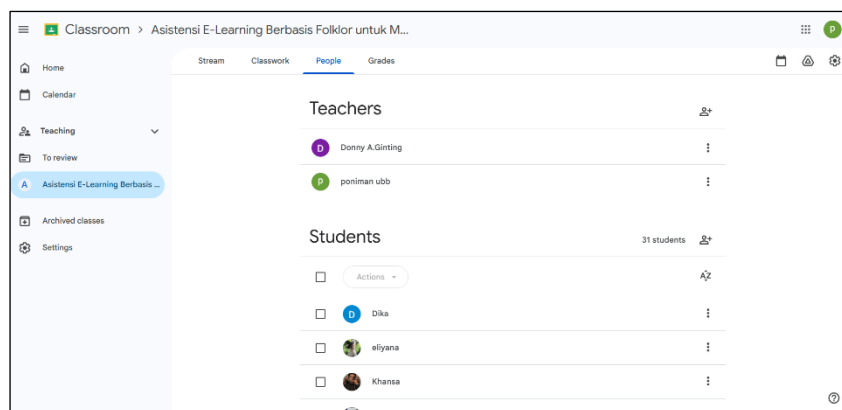
Namun, hasil observasi juga mengungkapkan bahwa tidak semua siswa memiliki keterampilan teknis yang sama dalam menggunakan perangkat digital, yang menyebabkan beberapa kesulitan dalam mengakses materi e-learning. Beberapa siswa merasa kebingungan saat pertama kali menggunakan platform e-learning, meskipun mereka akhirnya dapat mengatasi kendala tersebut setelah bimbingan dari guru. Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan bagi siswa untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Di sisi lain, meskipun guru telah dilatih untuk menggunakan platform e-learning, beberapa guru mengungkapkan kesulitan dalam mengintegrasikan folklor secara efektif dalam kurikulum yang sudah ada. Mereka juga mengidentifikasi tantangan dalam mengadaptasi materi yang lebih konvensional menjadi format yang lebih menarik dan interaktif melalui media digital. Beberapa guru mengungkapkan bahwa mereka merasa belum sepenuhnya siap untuk mengajar dengan metode e-learning dan merasa terbebani oleh penambahan teknologi dalam tugas mengajar mereka.

Tahap Evaluasi

Selama tahap pemantauan, dilakukan evaluasi terhadap keberhasilan program berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh guru dan siswa serta hasil pembelajaran yang tercatat. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari folklor lokal setelah program e-learning diimplementasikan. Mereka merasa lebih terhubung dengan budaya lokal dan mengungkapkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak cerita rakyat yang ada di daerah mereka.

Guru-guru yang terlibat juga memberikan umpan balik positif mengenai penggunaan e-learning untuk mengajarkan folklor. Sebagian besar guru melaporkan bahwa meskipun ada tantangan awal dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, mereka mulai merasa lebih nyaman dengan penggunaan platform digital setelah beberapa kali percakapan dan dukungan selama implementasi. Hasil pemantauan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan teknologi di kalangan guru, meskipun sebagian kecil masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut dalam penggunaan alat e-learning. Berikut di tampilkan gambar E-Learning melalui google Clasroom kepada para peserta pelatihan.



Gambar 3. Cobtoh E-Learnin

Data hasil pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi folklor setelah program implementasi e-learning. Dari evaluasi tes yang dilakukan setelah pelaksanaan materi e-learning, rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan sekitar 25% dibandingkan dengan tes sebelum program dimulai. Ini menunjukkan bahwa penggunaan

teknologi dalam pembelajaran folklor dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, meskipun beberapa siswa masih menunjukkan hasil yang bervariasi tergantung pada tingkat kenyamanan mereka dengan teknologi.

Namun, meskipun terdapat peningkatan pemahaman, tantangan yang terkait dengan infrastruktur teknologi masih ada. Koneksi internet yang tidak stabil dan terbatasnya perangkat yang memadai menjadi kendala utama yang mempengaruhi pengalaman pembelajaran bagi sebagian siswa. Di beberapa ruang kelas yang memiliki fasilitas yang lebih baik, implementasi e-learning berjalan lebih lancar, sementara di ruang kelas lainnya yang kurang mendukung, siswa mengalami kesulitan dalam mengakses materi secara optimal.

Berdasarkan hasil pemantauan ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun ada berbagai tantangan, terutama terkait dengan keterbatasan infrastruktur dan keterampilan teknis siswa, program e-learning berbasis folklor memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya lokal. Selain itu, program ini juga meningkatkan keterampilan teknologi guru dalam mengintegrasikan e-learning ke dalam proses pembelajaran mereka, meskipun masih ada kebutuhan untuk pelatihan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi digital yang lebih efektif dan efisien. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat hambatan yang harus diatasi, penerapan e-learning berbasis folklor dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman budaya lokal di kalangan siswa dan tenaga pendidik di SMPN 4 Sungailiat, serta membuka peluang baru untuk pengembangan pariwisata berbasis budaya di daerah ini.

Pembahasan

Dalam pengabdian ini, hasil yang diperoleh memberikan gambaran mengenai dampak penerapan e-learning berbasis folklor terhadap peningkatan pemahaman siswa dan guru terhadap materi folklor serta tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya di SMPN 4 Sungailiat. Sebagai salah satu bentuk pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran berbasis budaya, pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan pemahaman terhadap kekayaan budaya lokal serta mengidentifikasi kendala dalam penerapan e-learning yang mendukung pengembangan pariwisata berbasis budaya di Bangka Belitung.

Sesuai dengan tujuan pengabdian yang diutarakan dalam pendahuluan, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi folklor lokal setelah diterapkannya pembelajaran berbasis e-learning. Program ini berhasil meningkatkan minat siswa untuk mengenal dan memahami cerita rakyat serta tradisi lisan yang ada di daerah mereka, yang sebelumnya tidak terlalu diperhatikan dalam kurikulum. Hal ini selaras dengan tujuan pengabdian untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan folklor lokal di kalangan siswa dan tenaga pendidik, serta memperkenalkan budaya lokal secara lebih menarik melalui media digital (Masie et al., 2025).



Gambar 4. Peserta pelatihan berfoto di situs objek folklor

Namun, tantangan terbesar yang dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur teknologi dan ketidaksiapan sebagian guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Meskipun guru-guru telah dilatih untuk menggunakan platform e-learning, sebagian besar mereka masih merasa kesulitan dalam mengimplementasikan materi folklor yang lebih kreatif dan interaktif ke dalam ruang kelas. Pengabdian ini juga mencatat bahwa meskipun e-learning memungkinkan fleksibilitas akses, sebagian siswa mengalami kesulitan teknis dalam mengakses materi, terutama yang berkaitan dengan koneksi internet yang tidak stabil, yang sejalan dengan temuan pengabdian sebelumnya mengenai kendala teknologi di daerah dengan infrastruktur terbatas (Karjo et al., 2022).

Temuan dalam pengabdian ini, baik yang positif maupun negatif, dapat diinterpretasikan dalam kerangka teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial (Vygotsky, 1980). Misalnya, penggunaan materi folklor dalam e-learning mendorong siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri sekaligus berdiskusi dengan teman sebaya, sehingga terbentuk zona perkembangan proksimal (ZPD) yang memperkuat pemahaman mereka.

Selain itu, pendekatan ini juga selaras dengan teori e-learning Ally (2024) yang menekankan pentingnya keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran digital. Folklor sebagai konten lokal memberi relevansi kontekstual yang meningkatkan keterhubungan emosional siswa, sementara platform e-learning menyediakan akses yang fleksibel dan interaktif. Dengan demikian, hasil positif seperti meningkatnya motivasi belajar dan apresiasi terhadap budaya lokal dapat dijelaskan melalui dua kerangka teori ini.

Adapun hambatan yang muncul, misalnya keterbatasan literasi digital sebagian siswa, dapat dipahami sebagai tantangan dalam penerapan konstruktivisme berbasis e-learning. Menurut Vygotsky, dukungan (*scaffolding*) dari guru atau rekan belajar diperlukan agar siswa mampu mengatasi kesulitan tersebut. Sejalan dengan Ally (2024) serta Chenari et al., (2024), hal ini menunjukkan perlunya desain e-learning yang lebih adaptif, inklusif, dan menyediakan bimbingan tambahan agar semua peserta didik dapat mencapai tujuan belajar.

Namun, keterbatasan dalam infrastruktur dan kesulitan teknis yang dihadapi sebagian siswa menggarisbawahi tantangan dalam penerapan e-learning yang melibatkan banyak variabel, mulai dari kesiapan teknologi hingga keterampilan siswa dalam menggunakan platform digital. Temuan ini sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Reyes-Millán et al., (2023), yang menyoroti pentingnya dukungan teknis dan pelatihan untuk memfasilitasi transisi ke pembelajaran digital yang efektif.

Studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan memperluas akses ke materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik (Lin, 2022). Studi oleh El-Sabagh, (2021) menemukan bahwa pembelajaran berbasis e-learning memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam konteks materi yang dianggap membosankan atau kurang menarik. Temuan kami sejalan dengan studi ini, di mana siswa di SMPN 4 Sungailiat menunjukkan peningkatan minat terhadap folklor lokal setelah menggunakan e-learning. Namun, tantangan yang ditemukan dalam pengabdian ini juga sesuai dengan pengabdian sebelumnya yang mencatat bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan sering kali menghadapi kendala terkait infrastruktur dan kesiapan pengajar.

Di sisi lain, studi menunjukkan bahwa meskipun teknologi memiliki banyak keuntungan, keberhasilannya sangat bergantung pada konteks lokal dan kesiapan penerima manfaat. Dalam konteks ini, keterbatasan infrastruktur yang ditemukan di SMPN 4 Sungailiat mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh banyak sekolah di daerah dengan sumber daya terbatas, sebagaimana dicatat oleh (Fernández et al., 2023).

Pengabdian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori dalam pendidikan berbasis teknologi dan budaya. Meskipun telah banyak dilakukan pengabdian mengenai penerapan e-learning dalam berbagai konteks, pengabdian ini menambah pemahaman tentang bagaimana e-learning dapat diintegrasikan dengan materi budaya lokal untuk meningkatkan kesadaran budaya di kalangan siswa. Selain itu, pengabdian ini juga menunjukkan bagaimana

teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan pariwisata berbasis budaya, khususnya di daerah seperti Bangka Belitung yang memiliki kekayaan folklor yang belum tergalikan secara optimal dalam kurikulum pendidikan.

Secara praktis, pengabdian ini memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi dapat menjadi alat untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal, serta bagaimana program pelatihan bagi guru dapat membantu mengatasi hambatan dalam penggunaan teknologi. Hal ini membuka peluang untuk mengembangkan lebih lanjut model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan materi budaya, sehingga dapat dijadikan referensi bagi kebijakan pendidikan dan program pengembangan pariwisata berbasis budaya.

Sebagaimana halnya dengan kebanyakan pengabdian lainnya, pengabdian ini juga memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama adalah terbatasnya jumlah sampel yang hanya mencakup satu sekolah di SMPN 4 Sungailiat, sehingga hasil yang diperoleh mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi di sekolah lain yang memiliki karakteristik berbeda. Selain itu, kendala teknis terkait infrastruktur yang dihadapi sebagian siswa dan guru dalam menggunakan e-learning perlu diperhatikan lebih lanjut dalam pengabdian lanjutan. Juga, keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia membatasi kedalaman analisis terhadap faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan penerapan e-learning dalam pembelajaran folklor.

Temuan pengabdian ini menunjukkan bahwa meskipun e-learning berbasis folklor dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman budaya lokal di kalangan siswa, keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan keterampilan teknis yang ada. Oleh karena itu, pengabdian lanjutan diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam bagaimana peningkatan infrastruktur dan pelatihan bagi guru dan siswa dapat meningkatkan efektivitas program ini.

Bagi praktisi pendidikan, temuan ini menyarankan perlunya peningkatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta pentingnya penyediaan sumber daya yang memadai untuk mendukung penggunaan e-learning. Sementara itu, bagi pembuat kebijakan, hasil pengabdian ini menekankan pentingnya investasi dalam infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah di daerah terpencil untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara optimal dan merata. Pengabdian ini memberikan wawasan yang berguna tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal melalui pendidikan, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan pariwisata berbasis budaya di daerah tersebut.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian ini berhasil menjawab tujuan utama yaitu untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi dampak penerapan pembelajaran berbasis e-learning pada materi folklor lokal di SMPN 4 Sungailiat, Bangka Belitung. Temuan utama menunjukkan bahwa program ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pendekatan digital. Meskipun demikian, kendala infrastruktur teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi menjadi tantangan yang signifikan dalam pelaksanaannya. Di sisi lain, keberhasilan program ini juga memberikan bukti bahwa e-learning, apabila didukung dengan pelatihan dan kesiapan teknologi yang memadai, dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk melestarikan dan mengenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

Kontribusi dari artikel ini tidak hanya terletak pada pengembangan konsep pembelajaran berbasis e-learning dalam konteks budaya lokal, tetapi juga pada penyediaan wawasan yang berguna bagi pengembangan kurikulum dan kebijakan pendidikan di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Secara praktis, artikel ini menawarkan model yang dapat diadaptasi oleh sekolah lain yang ingin mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi dengan materi budaya lokal, serta memberikan gambaran mengenai pentingnya pelatihan untuk guru dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pendidikan yang lebih luas. Secara teoretis, pengabdian ini memperkaya literatur tentang penerapan teknologi dalam pendidikan berbasis budaya, serta membuka ruang untuk pengabdian

lebih lanjut mengenai integrasi teknologi dalam pelestarian budaya.

Dari hasil pengabdian ini, ada beberapa implikasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengabdian selanjutnya, terutama dalam hal pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif, serta perluasan akses infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah yang masih menghadapi keterbatasan. Pengabdian lanjutan dapat mengeksplorasi variabel lain seperti efektivitas jangka panjang dari program ini atau pengaruhnya terhadap minat siswa dalam mempelajari kebudayaan secara lebih mendalam. Selain itu, pengembangan praktik pembelajaran berbasis teknologi yang melibatkan lebih banyak elemen masyarakat juga dapat menjadi fokus yang relevan untuk meningkatkan keberlanjutan dan dampak program ini di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM UBB atas dukungan dan pendanaan yang diberikan untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Tanpa bantuan dari LPPM UBB, pengabdian kepada Masyarakat dengan penerapan e-learning berbasis folklor di SMPN 4 Sungailiat tidak dapat terlaksana dengan baik. Semoga kerja sama ini terus berlanjut dan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi masyarakat dan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, S. (2024). A National E-assessment Implementation Framework: Assessing Readiness in Secondary Schools and Teacher Education in Tanzania. *Journal Of Issues And Practice In Education*. <https://doi.org/10.61538/jipe.v16i.1421>
- Baum, F., MacDougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 60(10), 854–857. <https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662>
- Chenari, Mansoureh U, Sarvestani, Maryam S, Azarkhavarani, Abbas R, Izadi, Samad, & Cirella, Giuseppe T. (2024). Enhancing E-learning in higher education: Lessons learned from the pandemic. *E-Learning and Digital Media*, 20427530241268430. <https://doi.org/10.1177/20427530241268433>
- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- Diko, M. (2023). A sociological perspective on making South African tourism monumental through folklore. *International Journal of Research in Business and Social Science (2147- 4478)*, 12(1), 212–219. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v12i1.2274>
- El-Sabagh, H. (2021). Adaptive e-learning environment based on learning styles and its impact on development students' engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00289-4>
- Fernández, R., Correal, J., D'Ayala, D., & Medaglia, A. (2023). A decision-making framework for school infrastructure improvement programs. *Structure and Infrastructure Engineering*, 21, 165–184. <https://doi.org/10.1080/15732479.2023.2199361>
- Karjo, C., Andreani, W., Herawati, A., Ying, Y., Yasyfin, A. P., & Marie, K. (2022). Technological Challenges and Strategies in Implementing e- Learning in Higher Education. *2022 10th International Conference on Information and Education Technology (ICIET)*, 184–188. <https://doi.org/10.1109/ICIET55102.2022.9778948>
- Lee, H., Wang, Z., Lim, K., & Lee, H. P. (2020). Investigation of the effects of sample size on sound

absorption performance of noise barrier. *Applied Acoustics*, 157, 106989. <https://doi.org/10.1016/J.APACOUST.2019.07.037>

- Li, H., & Sheng, D. (2025). Impact of Chinese Heritage, Cultural Protection, and Green Innovation on Tourism Development. *Sustainability (Switzerland)*, 17(9), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su17094107>
- Lin. (2022). Influences of Artificial Intelligence in Education on Teaching Effectiveness: The Mediating Effect of Teachers' Perceptions of Educational Technology. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 17, 144–156. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i24.36037>
- Lin, H.-C. K., Lu, L.-W., & Lu, R.-S. (2024). Integrating Digital Technologies and Alternate Reality Games for Sustainable Education: Enhancing Cultural Heritage Awareness and Learning Engagement. *Sustainability*. <https://doi.org/10.3390/su16219451>
- Masie, S. R., Malabar, S., Mulyanto, A., & Lantowa, J. (2025). Development of E-Module for Learning Folklore Based on Local Wisdom. *Journal of Ecohumanism*. <https://doi.org/10.62754/joe.v4i1.5967>
- Permatasari, I. (2022). Peran Model Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Community Based Tourism) Dalam Mewujudkan Pariwisata Berkelanjutan (Sustainable Tourism) di Bali. *Kertha Wicaksana*, 16(2), 164–171. <https://doi.org/10.22225/kw.16.2.2022.164-171>
- Rawanda, R., Winarno, G. D., Febryano, I. G., & Harianto, S. P. (2020). Peran Folklore Dalam Mendukung Pelestarian Lingkungan Di Pulau Pisang. *Journal of Tropical Marine Science*, 3(2), 74–82. <https://doi.org/10.33019/jour.trop.mar.sci.v3i2.1915>
- Reyes-Millán, M., Villareal-Rodríguez, M., Murrieta-Flores, E., Bedolla-Cornejo, L., Vázquez-Villegas, P., & Membrillo-Hernández, J. (2023). Evaluation of online learning readiness in the new distance learning normality. *Heliyon*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22070>
- Richards, G. (2022). Urban tourism as a special type of cultural tourism. *A Research Agenda for Urban Tourism*, 31–50. <https://doi.org/10.4337/9781789907407.00009>
- Shova. (2024). “Folklore” As a Tool for Environmental Conservation and Traditional Ecological Knowledge. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(11 SE-Articles), 1707–1715. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i11.9902>
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://books.google.co.id/books?id=Irq913IEZ1QC>
- Wulandari, B., Rokhmawan, T., & Dewi, A. C. (2023). Initiating an Educational Agricultural Flower Tourism Village through the Construction of Language Landscape and Eco Folklore. *Bulletin of Community Engagement*, 3(2), 161. <https://doi.org/10.51278/bce.v3i2.756>
- Yuan, S., Zhou, C., & Yu, Z. (2021). The role and path of digital marketing in tourist souvenir brands. *E3S Web of Conferences*. <https://doi.org/10.1051/E3SCONF/202125103044>