

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *IN HOUSE TRAINING* (IHT) GUNA MENUNJANG *SCHOOL FROM HOME* PADA SMK NEGERI 1 NGLEGOK, BLITAR

¹Miranti Puspaningtyas, ²Satia Nur Maharani, ³Setya Ayu Rahmawati, ⁴Ria
Zulkha Ermayda

Universitas Negeri Malang

^{*}Email: miranti.puspaningtyas.fe@um.ac.id

Abstrak : Pandemi Covid-19 yang merebak di Indonesia pada awal Tahun 2020 mengubah segala sistem yang berlaku di masyarakat. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah Memberikan referensi dan pendampingan melakukan kegiatan *in house training* yang diberikan guru kepada siswanya untuk mendukung upaya pemerintah mengurangi dampak penularan virus Covid-19. Kegiatan pengabdian ini dirancang dengan memberikan pelatihan penggunaan beberapa aplikasi yang mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran dari rumah yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan kepada delapan orang Guru Akuntansi di SMKN 1 Nglegok Blitar. Adapun hasil yang diperoleh adalah para guru dapat menerapkan beberapa aplikasi yang telah dijelaskan dan diberi panduan pembuatan media pembelajaran. Aplikasi yang digunakan adalah canva, quizizz, kahoot, padlet, dan beberapa aplikasi lainnya yang telah tersedia secara online.

Keywords: *In House Training*, Media Pembelajaran, *School From Home*

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi COVID19 yang melanda Indonesia pada awal Tahun 2020 membuat situasi dalam segala bidang mengalami perubahan yang sangat signifikan. Tidak hanya sektor ekonomi, kegiatan di bidang pendidikan pun juga ikut terganggu. Pengumuman pemerintah untuk melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau yang dikenal dengan singkatan PSBB mengharuskan aktivitas masyarakat dilakukan di rumah masing-masing. Hal ini mengubah tatanan pekerjaan secara drastis, sehingga banyak sekali orang yang menunda sementara pekerjaan atau menghentikan pekerjaannya. WHO memberikan himbauan tentang pencegahan penyebaran virus Covid-19 dengan melarang orang mengadakan acara secara berkerumun. Hal ini berdampak pada pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak siswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya dengan melakukan pembelajaran daring (Siron dkk., 2020). Moore (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran.

Kegiatan Perkuliahan harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara mahasiswa dengan dosen maupun

mahasiswa dengan mahasiswa (Firman, 2020). Menurut Milman (2015) penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda. Zhang (2004) menunjukkan bahwa internet dan teknologi multimedia telah merombak cara penyampaian pengetahuan sehingga menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017). Kondisi dilapangan mengenai pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat yang fleksibel untuk dibawa seperti smartphone baik berbasis android maupun IOS, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas, 2013)

Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Penggunaan kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media sosial seperti Facebook dan Instagram (Kumar, 2018). Kegiatan IHT dapat meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT (Jasmiati, 2019). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet.

Kegiatan pengabdian yang sebelumnya telah direncanakan dengan melibatkan seluruh komunitas sosial di Kota Malang berubah menjadi pelatihan media pembelajaran ini dikarenakan para komunitas menolak untuk melakukan kegiatan secara offline dan juga memiliki keterbatasan alat dan kuota internet jika dilakukan secara online. Sehingga, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dialihkan pada sektor pendidikan yang mengalami masa transisi yang cukup membingungkan untuk para guru. Para guru terbiasa melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka, dan ketika diharuskan untuk melakukan

pembelajaran jarak jauh guru mengalami kesulitan dalam pemberian materi.

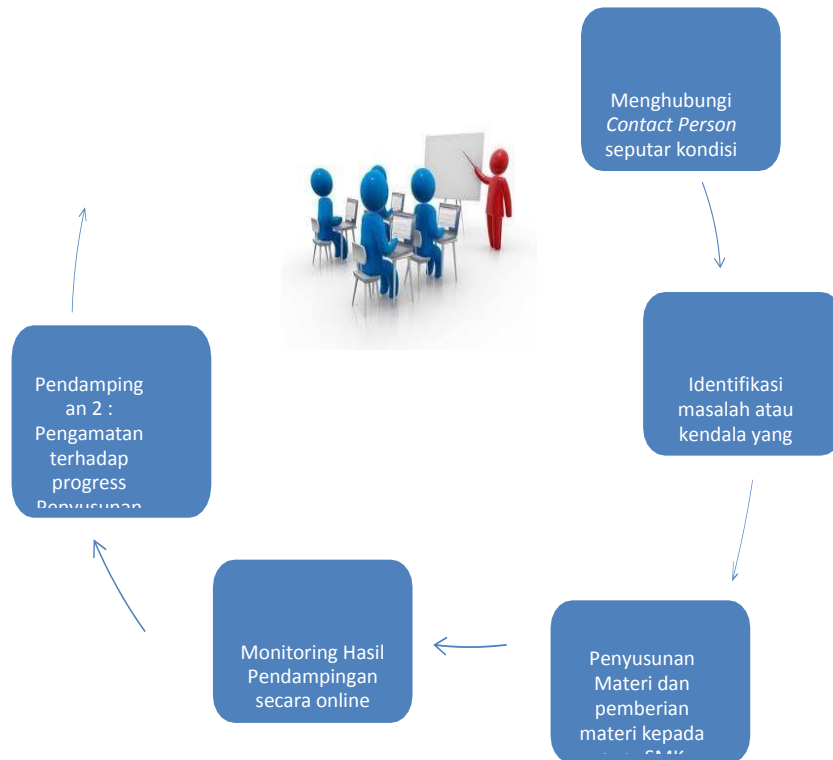
Kegiatan ini diharapkan mampu memberi solusi pada guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media yang biasa digunakan yaitu power point tidak menunjukkan dampak yang signifikan pada pemberian materi belajar. Bahkan, peserta didik sampai tidak pernah membuka materi yang diberikan dalam power point. Oleh karena itu, Tim PKM Jurusan Akuntansi FEB UM mengadakan pelatihan media pembelajaran berbasis IHT pada SMK Negeri 1 Nglegok Blitar.

Fokus permasalahan yang dihadapi mitra dapat diidentifikasi yaitu perubahan sistem belajar dari sistem tatap muka menjadi daring yang mengharuskan metode interaktif sehingga tetap efektif dalam mengajari siswa. Menurunnya minat belajar siswa pada masa pandemi sehingga ketika guru memberikan himbuan untuk membaca materi, siswa tidak menghiraukan dan tidak memahami sedikitpun mengenai materi. Atas dasar identifikasi masalah seperti yang telah dipaparkan tersebut, maka perlu dilakukan pelatihan media pembelajaran berbasis IHT untuk menarik minat belajar siswa.

Munculnya permasalahan yang disampaikan pihak sekolah atas keresahan para guru khususnya Guru Akuntansi pada SMK Negeri 1 Nglegok Blitar diharapkan dapat terpecahkan dengan memberikan pelatihan beberapa software yang tersedia seperti Canva, Padlet, Quizizz, Camtasia, Examview, Kahoot,dll. Sasaran inti dari kegiatan ini adalah para guru yang menjadi peserta dalam kegiatan ini semakin meningkatkan kapabilitasnya dalam kegiatan belajar mengajar dan membuat media pembelajaran yang menarik.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan dalam merealisasi program ini adalah pelatihan dan pendampingan dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 8 orang guru bidang keahlian akuntansi. Subjek pengabdian tersebut dipilih dikarenakan hasil dari identifikasi permasalahan yang terjadi. Semakin sedikit subjek pelatihan dan Pendampingan maka akan semakin efektif kegiatan ini dapat berlangsung. Kegiatan ini dilaksanakan dalam jangka waktu 1 hari secara tatap muka dan 2 kali pertemuan secara virtual untuk pendampingan lanjutan sesuai dengan permintaan pihak sekolah dikarenakan kegiatan edukasi ini memiliki format seperti pendampingan sehingga masing-masing guru telah memiliki produk pembelajaran yang sesuai. Tahapan secara lebih rinci telah tersaji dalam diagram alir dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

Diharapkan para guru SMK Negeri 1 Nglepok yang mengikuti kegiatan pelatihan ini mampu menggunakan aplikasi yang telah diajarkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar. Disamping itu peserta diberikan pelatihan bagaimana esensi akan kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya mengajar guru.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Nglepok secara tatap muka pada tanggal 24 September 2020 bertempat di Ruang Multimedia SMK Negeri 1 Nglepok Blitar. Kegiatan ini dihadiri oleh 8 orang peserta termasuk di dalamnya Kepala SMK Negeri 1 Nglepok. Tim Panitia yang berpartisipasi dalam kegiatan ini antara lain Miranti Puspaningtyas, S.Pd., M.Akun. sebagai ketua PKM, Satia Nur Maharani, SE., M.SA, Ak., Setya Ayu Rahmawati SE., M.SA., Ria Zulkha Ermayda, S.ST. sebagai anggota. Acara pelatihan tatap muka dimulai pukul 09.00 hingga pukul 14.00 dan berjalan dengan lancar. Kegiatan Pengabdian dimulai dengan Sambutan Kepala SMK Negeri 1 Nglepok sekaligus membuka acara.



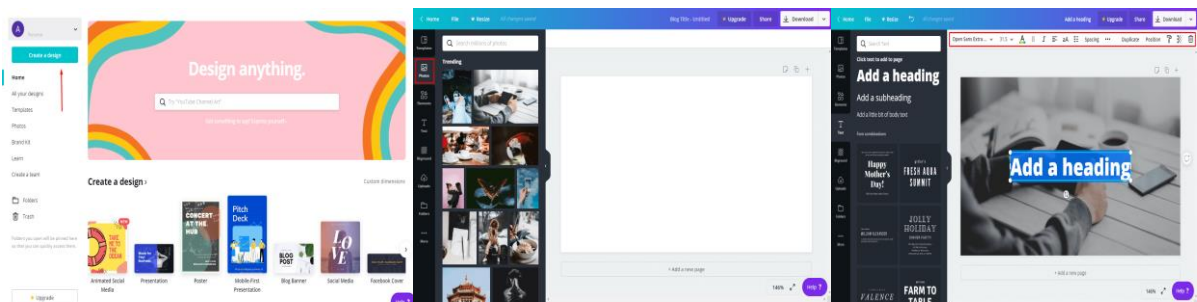
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian.

Pemaparan materi dimulai dari penjelasan paradigma pembelajaran jarak jauh dan faktor psikologis seorang siswa dalam menghadapi kondisi yang baru. Kebutuhan akan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang diinginkan guru dan diharapkan oleh siswa. Media Pembelajaran interaktif dan kreatif diperlukan di tengah Pandemi Covid19 untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran inovatif berbasis kearifan budaya lokal melalui pendekatan in house training (Munawar, 2013). Media pembelajaran yang beragam dapat digunakan dengan bijak walaupun sederhana akan memberikan manfaat sebesar-besarnya. Saat ini, semua media sosial banyak digunakan untuk guru-guru yang kreatif untuk melakukan pembelajaran. Media sosial yang dimaksud adalah Instagram dan TikTok, dimana aplikasi tersebut menyediakan beragam media *support* untuk melakukan interaksi. Selain *support* yang mendukung terselenggaranya pembelajaran, aplikasi tersebut juga terkenal dikalangan siswa. Selain Instagram dan TikTok, beberapa aplikasi lainnya seperti Canva, Examview, Camtasia, Kahoot, dll. Antusias yang muncul dari masing-masing peserta masih berkobar dan dapat dilihat dari semua peserta yang mengikuti setiap langkahnya. Perlu diketahui, peserta kegiatan ini rata-rata usia lebih dari 35 tahun, hanya beberapa saja yang memiliki usia kurang dari 35 tahun. Para mahasiswa yang datang di kegiatan, segera membantu kegiatan tersebut dan dengan sabar mendampingi para guru hingga masing-masing memiliki account pada beberapa aplikasi yang disediakan secara gratis maupun berbayar. Hasil dari kegiatan ini adalah guru membuat sendiri bahan ajarnya menggunakan beberapa aplikasi yang telah diajarkan. Salah satu contoh yang telah diterapkan adalah dengan menggunakan media instagram seperti berikut



Gambar 2. Hasil Produk Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran.
Sumber: Instagram @belajarakuntansismkn1nglegok

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis *In House Training* (IHT) menghadapi Kebijakan belajar pembelajaran pada masa darurat Covid19 dilakukan dengan memberikan tutorial penggunaan beberapa media, berikut adalah contoh pemberian langkah-langkah yang diajarkan kepada Bapak Ibu Guru di SMKN 1 Nglegok, Blitar:



Gambar 3. Langkah-langkah menggunakan Canva
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Hasil meta analisis oleh (Sudana, 2011) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan guru tidak produktif pasca pelatihan, seperti belum adanya manajemen yang dibakukan pasca pelatihan oleh sekolah, kurangnya dukungan fasilitas yang dimiliki sekolah, rendahnya kinerja guru, tidak sesuainya materi pelatihan yang diberikan dengan fasilitas yang dimiliki sekolah, dan kurangnya inisiatif guru yang bersangkutan dalam mengembangkan hasil pelatihan. Hasil penelitian sebelumnya tidak terbukti pada kegiatan pengabdian ini dikarenakan perbedaan subjek penelitian dan ketersediaan fasilitas yang memadai.

SIMPULAN

Beberapa contoh aplikasi software yang sangat bermanfaat bagi mendukung terciptanya School From Home dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Aplikasi yang digunakan adalah canva, quizizz, kahoot, padlet, dan beberapa aplikasi lainnya

yang telah tersedia secara online. Memberikan referensi dan pendampingan melakukan kegiatan *in house training* yang diberikan guru kepada siswanya untuk mendukung upaya pemerintah mengurangi dampak penularan virus Covid19. Luaran yang telah dicapai oleh guru setelah mengikuti pelatihan ini salah satunya adalah menggunakan media instagram untuk memberikan tutorial penggunaan aplikasi akuntansi seperti MYOB dan Accurate yang mendukung IHT.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselenggaranya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berkat dukungan dana PNBP Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang. Pelaksanaan PKM ini berjalan lancar berkat dukungan dan peran serta Tim PKM dan Pihak SMKN 1 Nglebok Blitar. Selain itu, terima kasih kepada para mahasiswa yang membantu untuk mendampingi Bapak Ibu Guru untuk mengaplikasikan *software*.

DAFTAR RUJUKAN

- Enriquez, M. (2014). Students' Perceptions on The Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning. *DLSU Research Congress*.
- Firman, F. &. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2(2), 81-89.
- Gikas, J. &. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*.
- Jasmiati, J. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis IT melalui IHT di Sekolah Dasar. *Vol 19 No 1: Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Korucu, A. T. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>.
- Kumar, V. &. (2018). Social Media in Higher Education. . *International Journal of Information and Communication Technology Education*. <https://doi.org/10.4018/ijicte.2019010107>.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Milman, N. B. (2015). Distance Education. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4> .
- Moore, J. L.-D. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2010.10.001>.

- Muniroh Munawar, A. P. (2013). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF MELALUI. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Siron, Y., Wibowo, A., & Narmadity, B. S. (2020). Factors affecting the adoption of e-learning in Indonesia:: Lesson from Covid-19. *JOTSE*, 10(2), 282-295.
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*. [https://doi.org/10.1016Zj.iheduc.2016.06.001](https://doi.org/10.1016/Zj.iheduc.2016.06.001).
- Sudana, I. M. (2011). Analisis Meta Pada Manajemen Pasca Pelatihan Untuk Meningkatkan Produktivitas Guru di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 1 (1), 133-156.
- Zhang, D. Z. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>.