

## **PENINGKATAN KOMPETENSI INDUSTRI KERAJINAN MELALUI MEDIA DARING SEBAGAI SOLUSI MASA PANDEMI DI BBKB**

*Competencies Enhancement of The Handicraft Industries Through Online Media As  
a Solution During the Pandemic As Implemented In BBKB*

**Zohanto Widyantoko<sup>1</sup>, Juwarso<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Balai Besar Kerajinan dan Batik Yogyakarta

---

### **Korespondensi Penulis**

Email : zohanto@gmail.com;

---

Kata kunci: pelatihan, media daring, pandemi, industri kerajinan

*Keywords: training, online media, pandemic, handicraft industries*

---

### **ABSTRAK**

Di awal tahun 2020 pandemi Covid-19 melanda dunia dan memberikan dampak salah satunya pada dunia pendidikan di Indonesia. Beberapa kebijakan telah diambil pemerintah dalam rangka penanganan pandemi. Kebijakan pembatasan mobilitas warga dengan aturan PSBB dan PPKM serta pembiasaan protokol kesehatan bagi seluruh masyarakat menyebabkan masyarakat harus bisa menyesuaikan diri dengan cara-cara baru dalam kehidupannya. Dalam bidang pendidikan, pemerintah telah mengeluarkan panduan tentang pelaksanaan pendidikan di masa pandemi. Salah satunya adalah dengan pemberlakuan Proses Belajar dari Rumah yang dilaksanakan melalui mekanisme daring. Balai Besar Kerajinan dan Batik yang merupakan instansi penyelenggara pelatihan bidang kerajinan dan batik dituntut untuk mampu menyesuaikan dengan cara-cara baru tersebut. Dalam tulisan ini dibahas upaya dari BBKB dalam mengadopsi kebiasaan baru dalam upaya peningkatan kompetensi industri kerajinan melalui pelatihan dan transfer ilmu memanfaatkan media daring.

### **ABSTRACT**

*At the beginning of 2020 the Covid-19 pandemic hit the world and had an impact on education in Indonesia. Several policies have been taken by the government in the context of handling the pandemic. The policy of limiting the mobility of citizens with the "PSBB" and "PPKM" policy as well as the habituation of health protocols for the entire community demand the people to be able to adjust to new ways of life. In the field of education, the government has issued guidelines on how to held education during the pandemic. One of them is "Proses Belajar dari Rumah" which is a learning process carried out through an online mechanism. The Center for Handicrafts and Batik, which is an institution that organizes training in the field of handicrafts and batik, is required to be able to adapt to these new ways. This paper discusses the efforts of BBKB in adopting new habits in an effort to increase the competencies of the handicraft industry through training and knowledge transfer using online media.*

## PENDAHULUAN

Pada tanggal 30 Januari 2020 *World Health Organization* (WHO) mendeklarasikan 2019-nCoV sebagai *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC) atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD) (Situasi terkini perkembangan novel corona virus, 2020). Virus 2019-nCoV atau virus Corona menyebabkan timbulnya penyakit yang menyerang saluran pernapasan. Penyakit ini kemudian disebut Covid-19. WHO menilai Covid-19 memiliki resiko yang tinggi baik di tingkat regional maupun global. Kasus pertama di Indonesia diumumkan oleh pemerintah Indonesia pada awal Maret 2020 (Susanna, 2020). WHO merekomendasikan *physical distancing* sebagai upaya mencegah penyebaran Covid-19. Masyarakat diharapkan untuk mematuhi protokol kesehatan yang terdiri atas memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan dengan sabun (Pengantar adaptasi kebiasaan baru, 2020). Ketiga hal tadi kemudian dikenal dengan 3M yang menjadi salah satu dari kebiasaan baru atau new normal yang harus diadopsi oleh masyarakat (perkembangan selanjutnya protokol ini ditambahi dengan 'menjauhi kerumunan', dan 'mengurangi mobilitas' yang dikenal dengan 5M).

Pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan seperti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) seperti tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) di Indonesia dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sebagaimana tertuang dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 01 Tahun 2021 tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Untuk Pengendalian Penyebaran Covid-19 (Menteri Dalam Negeri) untuk menanggulangi meluasnya dampak pandemi. Dalam bidang pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) mengatur tentang pelaksanaan Proses Belajar dari Rumah sebagai solusi pendidikan dalam masa pandemi. Dalam surat edaran tersebut secara bijak Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan secara daring/jarak jauh dan dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Balai Besar Kerajinan dan Batik (BBKB) Yogyakarta memiliki tugas untuk melakukan pembinaan terhadap industri khususnya kerajinan dan batik. Dalam rangka pembinaan tersebut beberapa kegiatan telah dilaksanakan seperti penelitian dan pengembangan, rekayasa teknologi, pelatihan dan konsultasi. Pelatihan adalah kegiatan yang berfokus pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu (Harding dkk, 2018). Dengan kata lain pelatihan merupakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan ketrampilan dari fasilitator atau pengajar kepada peserta pelatihan (Mondy,

2008). Di masa pandemi ini BBKB dituntut untuk melaksanakan transfer *knowledge* tersebut dengan tetap mematuhi protokol kesehatan dan sesuai dengan kebijakan-kebijakan yang diambil Pemerintah.

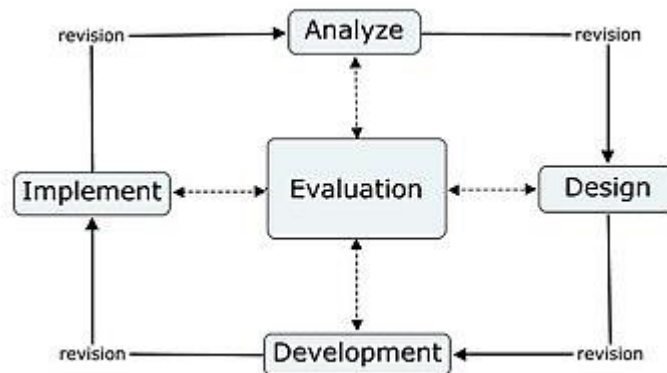
Pembelajaran daring menjadi opsi yang rasional dalam menyelenggarakan pelatihan di masa pandemi. Proses *knowledge transfer* melalui media daring dapat dilakukan melalui berbagai media daring yang umum digunakan pada saat ini. Kemajuan teknologi informasi dan mudahnya akses terhadap teknologi tersebut telah memungkinkan bagi kita untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Hal yang mungkin baru sekedar wacana beberapa tahun lalu. Pandemi tampaknya juga menjadi pendorong bagi pesatnya adopsi pembelajaran daring. Sebagaimana tampak pada penelitian Nuriansyah yang menunjukkan intensitas pembelajaran daring jauh lebih banyak dari pembelajaran klasikal (Nuriansyah, 2020).

Agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik dan lancar maka perlu dipersiapkan dengan matang. Dimulai dari penyediaan *platform*, pembuatan media, hingga pelaksanaan pembelajaran daring perlu dipikirkan dengan seksama agar proses transfer ilmu dapat berjalan dengan lancar.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Pengembangan Model Pembelajaran**

Untuk mengembangkan model pembelajaran, dalam kegiatan ini dipilihlah model ADDIE. Model ADDIE menggunakan enam langkah dalam mengembangkan suatu model pembelajaran yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Branch, 2009; Febliza dan Oktariani, 2020). Pada tahap pertama atau tahap *analyze*, kita melakukan analisa terhadap permasalahan yang dihadapi, tujuan yang hendak dicapai dan kondisi terkini. Tahap *analyze* adalah untuk memvalidasi adanya kesenjangan kompetensi, serta apa-apa saja yang menjadi penyebabnya. Tahap kedua yaitu *design* dilakukan dengan menginventaris tugas-tugas yang harus dilakukan dalam rangka menutup kesenjangan kompetensi, dilanjutkan dengan membuat strategi untuk memvalidasi keberhasilan dari tugas-tugas tersebut melalui serangkaian ujian. Berbagai media pembelajaran kemudian dibuat sesuai rencana yang muncul dari tahap dua. Proses produksi media pembelajaran tersebutlah yang kita lakukan pada tahap tiga yaitu *development*. Tahap selanjutnya, *implementation*, kita mempersiapkan murid dan pengajar dan membuat strategi pembelajaran. Tahap terakhir atau tahap kelima, *evaluation*, adalah untuk mengetahui tingkat kesuksesan dari model pembelajaran yang kita buat. Setelah evaluasi diharapkan didapat tingkat keberhasilan dari model pembelajaran dan rekomendasi untuk perbaikan kedepannya.



**Gambar 1.** Model ADDIE

### Media Daring

Media daring adalah aplikasi yang memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan individu satu dengan lainnya melalui pertukaran informasi. Informasi yang dipertukarkan dapat berbentuk teks, gambar, suara, video maupun kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Beberapa media daring mengizinkan pertukaran informasi dalam bentuk file dengan format tertentu.

Penggunaan media daring untuk pembelajaran sudah pernah dilakukan sebelumnya (Muhson, 2020), terutama di masa pandemi pembelajaran menggunakan media daring telah menjadi opsi yang rasional dan bahkan menjadi pilihan pemerintah Indonesia (Assidiqi dan Sumarni, 2020; Nuriansyah, 2020). Sebelum pandemi, pembelajaran melalui media daring lebih pada pemanfaatan atau pengembangan *Learning Management System* (LMS) seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Muhson (2020) dan pemanfaatan serta pengembangan dari *Learning Content* (LC). LMS merupakan aplikasi yang didesain khusus untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. LMS ada yang bersifat *opensource* seperti Moodle dan Claroline, ada yang berupa freeware seperti Dotlrn. Selain ada juga model pembelajaran online menggunakan *online courses* semacam UdeMy. Di Indonesia sendiri telah bermunculan berbagai *online courses* berbayar seperti Ruang Guru, Skill Academy, Arkademi, QuBisa.

Pemanfaatan LMS dalam pembelajaran *online* memang memiliki keunggulan terutama dari segi jumlah fitur yang dimiliki. Kelemahan dari LMS adalah dibutuhkan usaha lebih matang dalam mempersiapkan LMS sebelum bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Keahlian dan pengalaman diperlukan dalam mempersiapkan LMS. Kemudian diperlukan juga pelatihan maupun edukasi bagi para pengajar dan murid untuk menggunakan LMS tersebut. LMS mempunyai fitur yang komplit untuk menyelenggarakan pembelajaran daring, namun tidak dapat sesegera mungkin diaplikasikan. Penggunaan media daring yang lebih sederhana dengan fungsi yang lebih umum seperti *Whatsapp*, *Zoom*, *Google Drive* menjadi pilihan bagi penyelenggara pendidikan yang ingin segera memanfaatkan media

daring dalam proses pembelajaran. Pemilihan terhadap media-media tersebut didasari oleh kemudahan dalam persiapan dan juga para calon peserta dinilai sudah familiar dengan penggunaan media daring tersebut. Sehingga dalam pelaksanaannya diharapkan tidak terjadi banyak kendala.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

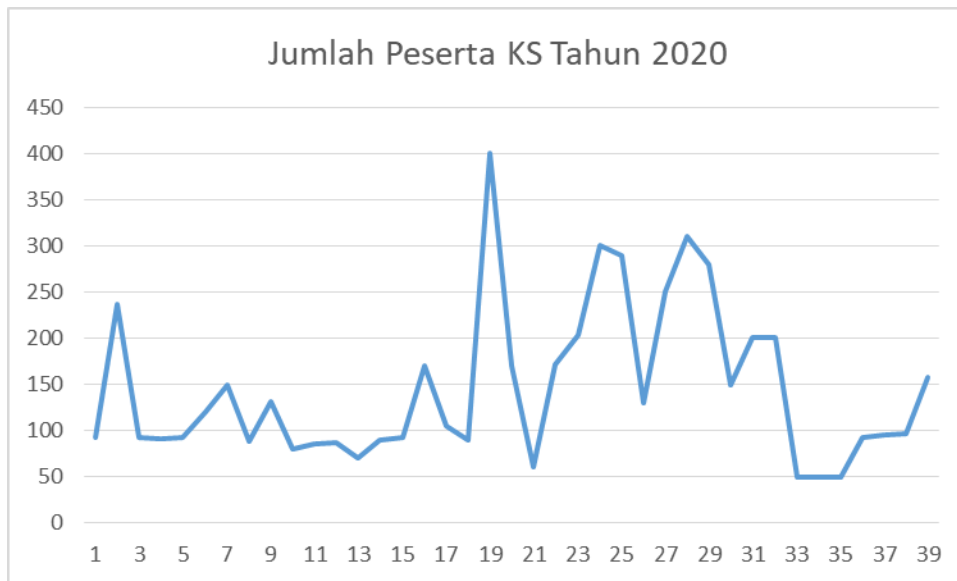
### **Model Pembelajaran**

Dari gap analisis yang dilakukan dengan diskusi dan wawancara didapat beberapa persyaratan untuk model pembelajaran daring, yaitu: (1) dilakukan secara daring, (2) dapat menjangkau audien yang luas, (3) interaktif, (4) waktu pelaksanaan terbatas. Persyaratan pertama muncul karena aturan pembatasan pergerakan warga di masa pandemi membatasi kegiatan-kegiatan yang melibatkan berkumpulnya orang. Persyaratan kedua karena melihat sasaran dari kegiatan pembinaan BBKB adalah industri dan masyarakat kerajinan yang tersebar di berbagai daerah. Persyaratan interaktif muncul agar proses pembelajaran bisa menjadi lebih hidup, tidak monoton dan menggugah minat belajar. Sedangkan persyaratan keempat dimunculkan karena kegiatan ini diharapkan mampu mencapai dua tujuan yaitu transfer ilmu dan promosi.

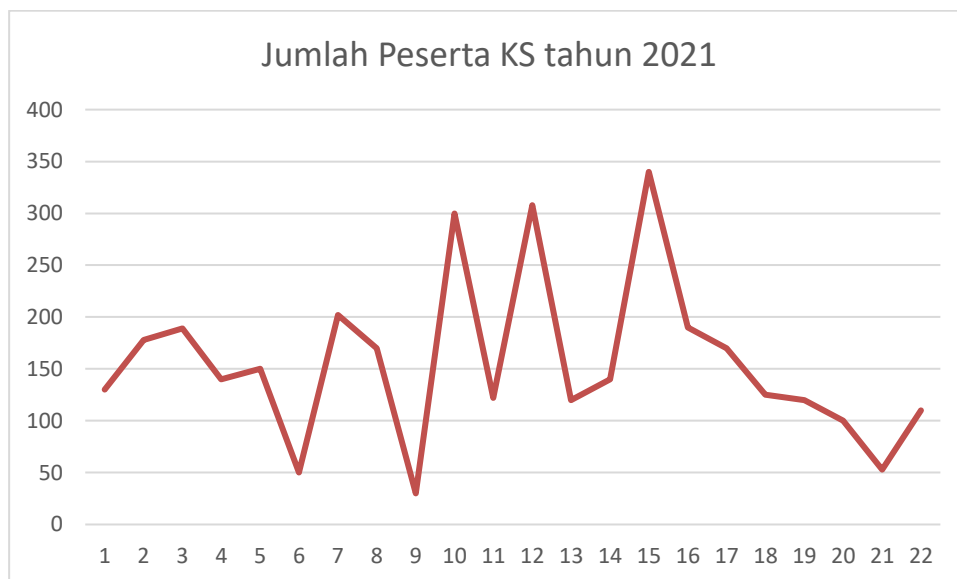
Media daring Zoom dipilih sebagai media utama dalam penyelenggaraan model pembelajaran yang diberi nama "*Knowledge Sharing*" (KS). Pelaksanaannya dikemas dalam bentuk semacam *talk show* melalui Zoom, dimana pemateri akan memberikan materinya yang kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab. Zoom menjadi pilihan karena platform ini dinilai sudah luas digunakan oleh masyarakat. Sehingga para peserta tidak akan menemui kendala teknis yang berarti dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian dapat memenuhi persyaratan 1 dan 2. Persyaratan 3 dipenuhi oleh sesi tanya jawab, sedangkan bentuk *talk show* diharapkan dapat menjawab persyaratan 4.

### **Pelaksanaan Pembelajaran**

Kegiatan "*Knowledge Sharing*" (KS) ini sudah dilaksanakan sejak tahun 2020 yaitu pada bulan Mei. Dengan rata-rata peserta tiap sesinya adalah 142 peserta. Apabila dibandingkan dengan kapasitas Zoom versi gratis tentu jumlah tersebut terbilang banyak, karena kapasitas Zoom versi gratis adalah 100 orang. Selama tahun 2020 KS yang telah dilaksanakan ada sebanyak 41 sesi. Ada 10 sesi yang jumlah pesertanya menembus 200 peserta. Kesepuluh sesi tersebut berhubungan dengan kompetensi batik, yang paling banyak pesertanya adalah sesi dengan tema zat warna alam pada batik, disusul kemudian tema identifikasi tiruan batik. Peserta paling sedikit ada pada sesi dengan tema kerajinan perhiasan dengan 60 peserta. Jumlah yang lebih banyak bila dibandingkan dengan pelatihan luring yang diselenggarakan BBKB yang pesertanya bisa mencapai 30 peserta. Artinya dengan jumlah peserta minimum 60, maka KS ini telah berhasil menjangkau lebih banyak peserta dibanding pembelajaran luring.



**Gambar 2.** Peserta KS tahun 2020



**Gambar 3.** Peserta KS tahun 2021

Pelaksanaan "*Knowledge Sharing*" tahun 2021 terlihat pada Gambar 3, yang sampai akhir Agustus telah terselenggara sebanyak 22 sesi. Rata-rata peserta setiap sesi KS pada tahun 2021 ini adalah 156 peserta, meningkat dari tahun sebelumnya. Empat sesi memiliki audien dengan jumlah lebih dari 200 peserta. Sesi dengan peserta terbanyak adalah sesi yang mengangkat tema warna alam pada *ecoprint*, disusul dengan alat pewarna batik, lalu oleh sesi katalog warna alam digital.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

BBKB telah berhasil membuat model pembelajaran melalui media daring dengan kegiatan "*Knowledge Sharing*" (KS). KS mampu memenuhi keempat persyaratan model pembelajaran daring yang menjadi gap analisis di BBKB. Dengan memanfaatkan aplikasi Zoom KS mempunyai kemampuan untuk menjangkau peserta dari berbagai daerah di Indonesia bahkan luar negeri. Zoom juga mempermudah peserta dalam mengikuti pembelajaran karena aplikasi ini dinilai sudah familiar digunakan masyarakat sehingga meminimalisir hambatan teknis. KS selain berperan sebagai sarana transfer ilmu juga memiliki fungsi untuk promosi, karena melalui wadah ini BBKB dapat menyebarkan informasi kepada masyarakat luas. Dilihat dari jumlah peserta terlihat minat masyarakat terhadap KS meningkat, dimana pada tahun 2021 rerata peserta tiap sesinya lebih banyak daripada tahun sebelumnya. Tema KS yang paling mendapat perhatian masyarakat adalah batik, dan warna alam.

### **Saran**

Keberhasilan KS sebagai media transfer ilmu bisa menjadi titik awal bagi BBKB dalam mengembangkan model pembelajaran daring yang lebih kompleks sehingga dapat menampung kebutuhan-kebutuhan dari pelatihan-pelatihan Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) baik bidang kerajinan maupun batik yang biasanya dilaksanakan secara luring. Selain itu model KS dapat juga ditingkatkan kedepannya dengan menambahi elemen-elemen interaktif sehingga pembelajaran semakin hidup.

## **KONTRIBUSI PENULIS**

Kedua penulis merupakan kontributor utama dalam tulisan ini

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji bagi Allah *al-Malik al-Haqq*, satu-satunya tempat kita memohon pertolongan dan pengampunan. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah pada pemimpin kami, Muhammad SAW penutup para nabi dan rasul, serta teruntuk keluarganya dan para sahabatnya tanpa terkecuali. Ucapan terimakasih setulusnya kami peruntukan pada Guru-guru kami, Orang tua kami semoga para Beliau ini selalu dalam limpahan berkah dan rahmat Allah SWT. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada Rekan-rekan kami di BBKB dan kepada semua Pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu. Terimakasih.



## DAFTAR PUSTAKA

- Assidiqi, M.H., & Sumarni, Woro. (2020). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2020*.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Febliza, Asyti., & Oktariani. (2020). The Development of Online Learning Media by Using Moodle for General Chemistry Subject. *Journal of Educational Science and Technology*, 6(1), 40-47.
- Harding, Diana., Kadiyono, Anissa. L., Hidayat, Yuyun., & Yanuarti, Nurul. (2018). Pelatihan dan Pengembangan SDM Sebagai Salah Satu Upaya Menjawab Tantangan MEA. *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi*, 2(2), 185-192.
- Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 01 Tahun 2021 Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan untuk Pengendalian Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). 6 Januari 2021. Kementerian Dalam Negeri. Jakarta
- Mondy, R. Wayne. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Erlangga.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Nuriansyah, Fazar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi saat Awal Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61-65.
- Pengantar adaptasi kebiasaan baru. (2020). Retrieved Agustus 1, 2021, from <https://covid19.go.id/edukasi/pengantar/pengantar-adaptasi-kebiasaan-baru>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). 31 Maret 2020. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 91. Jakarta
- Situasi terkini perkembangan Novel Coronavirus (2019-nCov). (2020). Retrieved Agustus 25, 2021, from [https://infeksiemerging.kemkes.go.id/download/Situasi\\_Terkini\\_Perkembangan\\_2019-nCoV\\_020220.pdf](https://infeksiemerging.kemkes.go.id/download/Situasi_Terkini_Perkembangan_2019-nCoV_020220.pdf)
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). 24 Maret 2020. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Susanna, Dewi. (2020). When will the COVID-19 Pandemic in Indonesia End?. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 15(4), 160-162.



### **Lembar Tanya Jawab**

**Moderator : Isnaini**

**Notulis : Tika Sulistyaningsih**

1. Penanya : Isnaini\_BBKB  
  
Pertanyaan : Bagaimana respon dari peserta untuk model-model pembelajaran yang kita terapkan seperti sekarang ini?  
  
Jawaban : Untuk responnya sangat positif dilihat dari trend kenaikan peserta dan dilihat dari jumlahnya banyak bahkan dalam satu bulan itu ada sesi knowledge sharing dan ternyata peminatnya masih banyak. Dari antusias, memang rata-rata sangat antusias bahkan ada yang minta kalau bisa 1 minggu itu 2 kali. Untuk batik dan zat warna alam ini antusiasnya sangat baik dan banyak permintaan untuk sering melakukan knowledge sharing atau pelatihan online terutama di pewarnaan alam.
2. Penanya : Joni Setiawan\_BBKB  
  
Pertanyaan : Terkait dengan Materi Pelatihan Online, bagaimana perencanaan untuk tahun 2022?  
  
Jawaban : Untuk tahun 2022 kita akan mengexplore lebih jauh lagi kira-kira materi-materi apa saja yang lebih dibutuhkan oleh sektor industri terutama untuk kerajinan dan batik. Nanti akan kita jadwalkan kembali kira-kira tema apa saja yang lebih diminati oleh peserta industri kerajinan dan batik. Untuk pelaksanaannya akan rutin di share melalui media sosial maupun website BBKB.
3. Penanya : Mufid Djoko Purwanto\_BBLM  
  
Pertanyaan : Apakah sudah menggunakan software simulasi untuk kegiatan membatik atau kerajinan?

Layaknya kita sudah menggunakan software simulasi akan lebih

Jawaban : bagus lagi. Memang kemarin kita agak kesulitan mencari bentuk media seperti apa, karena pelatihan kita ini kebanyakan pelatihan kerajinan jadi banyak praktiknya kalau dengan online apa bisa diterima dengan baik. Dulu ada pelatihan anyaman dan memang dari Instruktur sendiri praktik mengajari anyam dan karena belum ada software simulasi, kita juga belum punya kompetensi yang cukup untuk kesitu, akhirnya kita pakai teknik shooting agar lebih mudah diterima.