



Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Bagi Guru Ekonomi Se-Kabupaten Kebumen dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar

Kardiyem , Partono Thomas, Ahmad Jaenuddin, Abdul Khafidz, Celine Amita Ramadhani, Rahayu Lestari, Siti Mukoyimah

Universitas Negeri Semarang

Sekaran, Gunung Pati, Semarang, 50229, Jawa Tengah, Indonesia

| kardiyem@mail.unnes.ac.id  | DOI : <https://doi.org/10.37729/abdimas.v6i3.1797> |

Abstrak

Kondisi pandemi Covid-19 menjadi dasar kebijakan sekolah daring yang mengakibatkan kurangnya interaksi dalam pembelajaran, sehingga penyerapan pengetahuan dan keterampilan siswa tidak optimal. Diperlukan metode pembelajaran *blended learning* untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan teknologi di dalam dan di luar kelas yang memuat tentang *e-learning*. Dalam proses pembelajaran *blended learning* ini diperlukan media pembelajaran berbasis AI dan IoT sebagai implementasi teknologi era industri 4.0 untuk menyukkseskan merdeka belajar. Namun faktanya, berdasarkan wawancara dengan Guru Ekonomi SMA se-kabupaten Kebumen pada tanggal 5 Februari 2021, mayoritas guru masih menggunakan media pembelajaran berupa Whatshaap dan email yang kurang interaktif dan menarik. Diperlukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis AI dan IoT dalam proses pembelajaran, mencakup seminar, praktek, diskusi, presentasi, dan refleksi. Hasil pelatihan berupa pengetahuan dan keterampilan peserta tentang materi pelatihan. Materi pelatihan meliputi pengetahuan dan praktek implementasi pembuatan media pembelajaran *blended learning*. Konsep yang diberikan meliputi penilaian hasil belajar, penilaian untuk belajar, dan penilaian sebagai kegiatan belajar. Rencana kegiatan terdiri dari (1) koordinasi dengan Ketua MGMP Ekonomi SMA se-kabupaten Kebumen, (2) koordinasi seluruh tim pengabdian kepada masyarakat, (3) koordinasi dengan Ketua MGMP Ekonomi SMA se-kabupaten Kebumen, 4) pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA se-kabupaten Kebumen, (5) evaluasi kegiatan pengabdian. Pengabdian ini berperan penting meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru ekonomi Kabupaten Kebumen dalam pembuatan media pembelajaran kreatif, inovatif dan menyenangkan berbasis AI dan IoT yang berbeda dengan media pembelajaran yang sudah ada terdahulu, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di era *new normal* dan mendukung program merdeka belajar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Blended learning*, Merdeka belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Pola pendidikan pada era revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Mata pelajaran teknik informasi dan komputer (TIK) yang pada awalnya memiliki porsi jam pelajaran yang cukup banyak menjadi dikurangi dengan harapan setiap penyampaian mata pelajaran mampu dipadukan dengan teknologi, termasuk mata pelajaran ekonomi akuntansi. Penerapan teknologi dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik menjadi

hal yang mutlak seiring kebijakan pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring) saat pandemi Covid-19 yang hingga saat ini masih mewabah.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama teknologi komputer dan internet yang memudahkan para pendidik untuk menjelaskan dan memaparkan materi pembelajaran yang tidak hanya diakses di dalam kelas tetapi juga di luar kelas. Penggunaan teknologi pembelajaran yang memadukan kegiatan di dalam kelas dan di luar kelas disebut dengan *blended learning* yang merupakan bagian dari *e-learning*, yaitu proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone* (Nazaruddin, 2021).

Penggunaan teknologi seperti *e-learning* ini juga termasuk dalam perwujudan implementasi *internet of things* dan *artificial Inteligent*. *Internet of Things* atau *IoT* adalah segala aktivitas interaksi yang dilakukan dengan menggunakan internet sehingga dapat melakukan kegiatan yang lebih cepat dan efisien (Setiawan, 2018). Sedangkan untuk *Artificial Inteligent* dapat diartikan sebagai suatu ilmu komputer yang dapat membuat mesin (teknologi komputer) mampu melakukan pekerjaan layaknya pekerjaan manusia. *Artificial intelgent* juga dapat diartikan sebagai kecerdasan buatan yang mampu mendesain mesin dengan model pikiran layaknya manusia sehingga mampu mengerjakan pekerjaan-pekerjaan manusia (Yasin, 2021).

Ada berbagai macam teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yang berhubungan dengan *IoT* dan *AI* selain *e-learning*, diantaranya ada aplikasi *Zoom*, *Google Meet*, *LMS Moodle*, *Edmodo*, dan lain sebagainya. Mata pelajaran Ekonomi Akuntansi merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri. Mata pelajaran ini terdapat materi yang berupa konsep, fakta maupun praktik hitung-hitungan. Pada proses pembelajaran daring dibutuhkan media yang tepat untuk materi-materi ekonomi akuntansi, seperti video tutorial, PPT interaktif dan lain-lain. Media tersebut tentunya sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan kualitas *blended learning*.

Istilah *blended learning* secara ketatabahasaannya terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Pembelajaran *blended learning* memiliki dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara *online* (Sinaga, 2019). Ini yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara online baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi. Pada perkembangannya istilah yang lebih populer adalah *blended e-learning* dibandingkan dengan *blended learning*. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi *blended e-learning*. Isu *Blended e-learning* sulit untuk didefinisikan karena merupakan sesuatu yang baru. Walau cukup sulit mendefinisikan pengertian *Blended e-learning* tapi ada para ahli dan profesor yang meneliti tentang *Blended e-learning* dan menyebutkan konsep dari *blended e-learning*.

Blended learning pada dasarnya dapat menjadi salah satu desain pembelajaran di masa *new normal* (Dziuban et al., 2018). Pelaksanaan *blended learning* ini harapannya agar pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh. Menurut (Cronje, J., 2020; Bouilheres, F. et al., 2020) terdapat empat konsep mengenai pembelajaran *blended learning* yaitu: a) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi

berbasis *web*, untuk mencapai tujuan pendidikan. b) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivisme*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran. c) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti *video tape*, *CD-ROM*, *web-based training*, *film*) dengan pembelajaran tatap muka. d) *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas yang diberikan kepada peserta didik.

Pelaksanaan *blended learning* pada masa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran ekonomi seyogya juga mengacu pada program merdeka belajar. Menurut (Iwinsyah, 2020) merdeka belajar menjadi salah satu program inisiatif Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia dan suasana yang *happy*. Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru, peserta didik, serta orang tua bisa mendapat suasana yang bahagia. “Merdeka belajar itu bahwa proses pendidikan harus menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan.”

Pada kenyataan di lapangan, berdasarkan wawancara dengan guru Ekonomi SMA se-kabupaten Kebumen pada tanggal 5 Februari 2021 masih menggunakan media pembelajaran berupa *Whatshaap dan email* dalam pembelajaran ekonomi. Bahkan, ketika siswa tidak memiliki buku tersebut, alternatif yang dipilih guru adalah memfotokopinya. Kompetensi guru untuk membuat media blog dan media-media pembelajaran masih sangat minim. Hal tersebut membuktikan bahwa guru ekonomi di Kabupaten Kebumen yang tergabung dalam MGMP belum inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk *blended learning* dalam rangka menghadapi *new normal* dan merdeka belajar. Kondisi yang demikian apabila dibiarkan maka akan berdampak pada minat belajar siswa tidak meningkat yang berdampak terhadap stagnasi hasil belajar ekonomi akuntansi siswa di kabupaten kebumen.

Ketua MGMP Ekonomi kabupaten Kebumen, Drs. Karso Sukarso, mengharapkan agar setiap guru ekonomi yang berjumlah 50 guru yang tersebar di Kabupaten Kebumen dapat mendesain media *blended learning* berbasis teknologi secara mandiri untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di era *new normal* dan mendukung program merdeka belajar. Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa selama wabah pandemi terjadi, kegiatan pelatihan pengembangan kompetensi guru yang biasa dilakukan terhenti total, padahal motivasi guru untuk mengimplementasikan *blended learning* sangat tinggi. Mereka merasa perlu bimbingan untuk membuat desain pembelajaran *blended learning* yang baik, praktis, dan fleksibel agar pembelajaran terorganisasikan dengan baik dalam suatu desain yang siap dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan adanya pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *blended learning* dalam rangka menunjang merdeka belajar. Kegiatan yang akan dilakukan dalam pelatihan *blended learning* mencakup seminar, praktek, diskusi, presentasi, dan refleksi. Materi pelatihan mencakup konsep atau pengetahuan dan praktek implementasi *blended learning*. Konsep yang akan diberikan meliputi penilaian hasil belajar, penilaian untuk belajar, dan penilaian sebagai kegiatan belajar. Pengetahuan dan keterampilan melaksanakan *blended learning*. Selain itu juga, memberikan bekal bagi guru di sekolah untuk membelajarkan muridnya dengan berbagai cara dalam kemasan multimedia.

Materi yang akan diberikan diberikan dalam pelatihan berbentuk tayangan, situs *online polling* (*menti.com* dan *mentimeter.com*), program komputer untuk pembuatan video pembelajaran (*Screencast-O-Matic*), dan beberapa situs untuk mencari bahan (*Youtube*, *TeacherTube*, *TedTalk*, *cK-12*, dan sebagainya), untuk membuat dan memodifikasi video (*EdPuzzle* dan *PlayPosit*). Semua materi yang dipelajari dalam pelatihan ini memungkinkan guru untuk mencari, mengadopsi, memodifikasi, dan membuat konten pembelajaran dalam bentuk multimedia serta memuat pembelajaran di dalam dan di luar kelas lebih interaktif.

Program pengabdian penyusunan media pembelajaran berbasis *blended learning* bagi guru se-kabupaten Kebumen dalam rangka mewujudkan Merdeka Belajar dilaksanakan dengan tujuan : (1) meningkatkan pengetahuan guru tentang variasi media pembelajaran untuk *blended learning*, (2) meningkatkan kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik, guru-guru Ekonomi di Kabupaten Kebumen masih mengandalkan modul *hardcopy* sebagai media pembelajaran bagi siswanya, (3) meningkatkan penguasaan teknik dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi bagi guru ekonomi se-Kabupaten Kebumen, (4) meningkatkan motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam *blended learning*. Luaran yang diharapkan dalam program pengabdian ini adalah artikel karya ilmiah tentang pengabdian masyarakat dan modul tutorial penggunaan media pembelajaran berbasis *blended learning*.

2. Metode

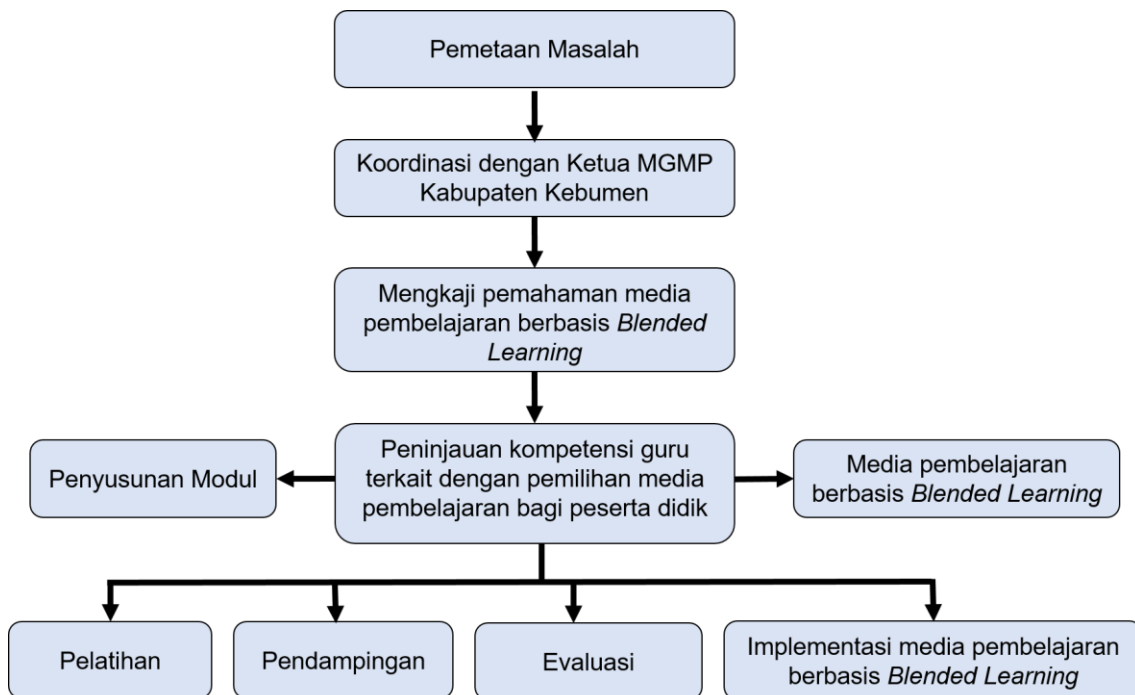
Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah dengan mengungkap permasalahan yang muncul di kalangan para guru, kemudian diskusi tim pengusul bersama mitra untuk merumuskan akar masalah prioritas yang disepakati, serta menentukan solusi yang tepat atas permasalahan tersebut. Secara garis besar langkah-langkah pelaksanaan seperti dipaparkan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

Masalah	Metode	Sasaran	Target Luaran
Kurangnya pengetahuan guru tentang variasi media pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik, guru-guru Ekonomi di Kabupaten Kebumen masih mengandalkan media yang non	Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk ceramah, diskusi, dan praktik. Pelatihan akan dilakukan selama 2 sesi dimana sesi pertama lebih fokus dalam memberikan informasi mengenai pentingnya media pembelajaran siswa, jenis-jenis media pembelajaran,	Guru Ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi Kabupaten Kebumen	Evaluasi kegiatan ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan 1. Aspek yang dievaluasi. Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, aktivitas peserta, pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. 2. Teknik Evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai. Kehadiran peserta

Masalah	Metode	Sasaran	Target Luaran
interaktif sebagai media pembelajaran bagi siswanya. Guru kurang menguasai teknik dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> dalam mata pelajaran ekonomi. Kurangnya motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam <i>blended learning</i>	disertai dengan contoh dan pengenalan situs <i>pooling</i> dan lain-lain. Pada sesi kedua adalah pelatihan tentang teknik dan tahapan penyusunan multimedia untuk <i>blended learning</i> . Sesi ini akan didampingi oleh tim pengabdian. Modul pelatihan akan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu.		dievaluasi berdasarkan daftar hadir peserta yang diisi, aktivitas peserta berdasarkan instrument observasi dan tingkat pemahaman berdasarkan jawaban dari latihan soal yang diberikan. 3. Indikator Pencapaian Program. Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah (1) kehadiran peserta, aktivitas berkategori baik, dan tingkat pemahaman materi berkategori baik, dan tingkat pemahaman materi berkategori baik.

Guna mendukung realisasi metode yang ditawarkan, maka prosedur kerja yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Prosedur Kerja Tim PkM

Berdasarkan **Gambar 1**, mekanisme kerja tim PkM meliputi: (1) melakukan koordinasi dan komunikasi dengan Ketua MGMP Ekonomi kabupaten Kebumen, (2) mengkaji pemahaman guru Ekonomi SMA Se-Kabupaten Kebumen terkait pembelajaran *blended learning*, (3) melakukan peninjauan kompetensi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, (3) menyusun draft modul, (4) melaksanakan kegiatan pengabdian yang dipandu oleh tim pengabdian, (5) melaksanakan evaluasi berdasarkan penilaian proses sehingga dapat diketahui kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan media pembelajaran *blended learning*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Perencanaan Program Kegiatan Pengabdian Masyarakat Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Bagi Guru Ekonomi Se-Kabupaten Kebumen

Pandemi Covid-19 yang menyebar ke seluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia menjadikan pemerintah mengambil langkah tegas untuk menerapkan kebijakan pembatasan sosial. Pendidikan yang merupakan sektor krusial dengan banyak populasi didalamnya, menjadi pertimbangan Menteri Nadiem Makarim untuk mengeluarkan surat Nomor 4 Tahun 2020, mengubah pendidikan luring menjadi berbasis daring. Semua proses belajar-mengajar dilakukan dalam jarak jauh, guna keamanan dan kesehatan bersama. Siswa adalah aset bangsa yang akan menjadi generasi penerus pembawa Indonesia kearah kemajuan.

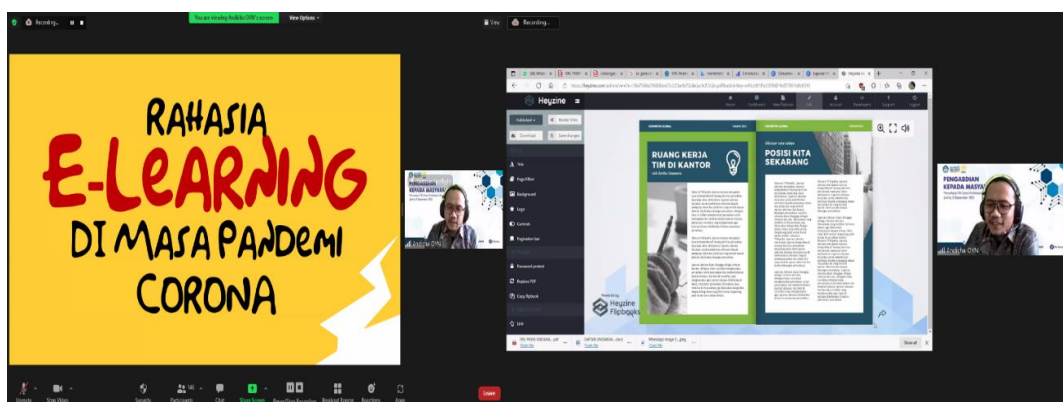
Pada kenyataannya tidak semua mata pelajaran yang dilakukan secara daring memberikan manfaat maksimal bagi siswa, salah satunya adalah mata pelajaran ekonomi, mata pelajaran pada ditingkat SMA ini tidak terlepas dari hitungan dan berbagai teori yang cukup sukar untuk dilakukan secara *full* daring, kurangnya pemahaman pendidik untuk menghasilkan berbagai media pembelajaran digital yang menarik menjadikan mereka hanya dapat memberikan materi pembelajaran lewat media-media biasa seperti *WhatsApps* ataupun *Email* materipun hanya berasal dari media cetak (modul) maupun media non cetak (audio/ video), komputer atau internet, siaran radio dan televisi, hal ini berakibat pada degradasi minat belajar siswa yang pada akhirnya menurunnya tingkat prestasi belajar siswa. Argumen ini didukung oleh berbagai penelitian-penelitian yang sudah ada, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Yanti & Sumianto, 2021) tentang faktor-faktor penghambat minat belajar siswa di masa pandemi yang menghasilkan pandangan bahwa sistem pembelajaran jarak jauh mengakibatkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakturunan dalam hasil belajar.

Diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Kemudian penelitian dari (Asrul & Afil, 2020) menghasilkan kesimpulan yang serupa, yakni pembelajaran daring mengakibatkan kebosanan pada siswa di dalam proses belajarnya, selaras pula dengan pandangan (Ashari, 2020) bahwa dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring sampai saat ini, hanya efektif dalam mengerjakan penugasan yang diberikan oleh gurunya. Namun dalam hal pembelajaran untuk memahami konsep sampai refleksi tidak berjalan dengan baik sehingga peran pendidik dan teknologi harus benar-benar diintegrasikan.

Pembelajaran *blended learning* dengan pemanfaatan media-media unik yang masih jarang digunakan secara umum menjadi solusi meningkatkan minat belajar siswa. Namun sayangnya banyak pendidik yang berasal dari berbagai daerah masih belum mahir dalam menggunakan teknologi terutama dalam penciptaan dan pengeditan sebuah media pembelajaran. Melihat permasalahan ini tim penulis memutuskan untuk melakukan pengabdian pada guru ekonomi se-kabupaten Kebumen dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran guna mendukung pelaksanaan *blended learning*. Guru ekonomi se-kabupaten Kebumen terpilih menjadi subjek dalam pengabdian ini, setelah tim penulis mewawancarai ketua MGMP kabupaten Kebumen, Bapak Karso Sukarso dan menemukan masalah inti Pendidikan di sana yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran digital yang mendukung proses belajar mengajar di masa pandemi.

3.2. Pelaksanaan Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Bagi Guru Ekonomi se-Kabupaten Kebumen

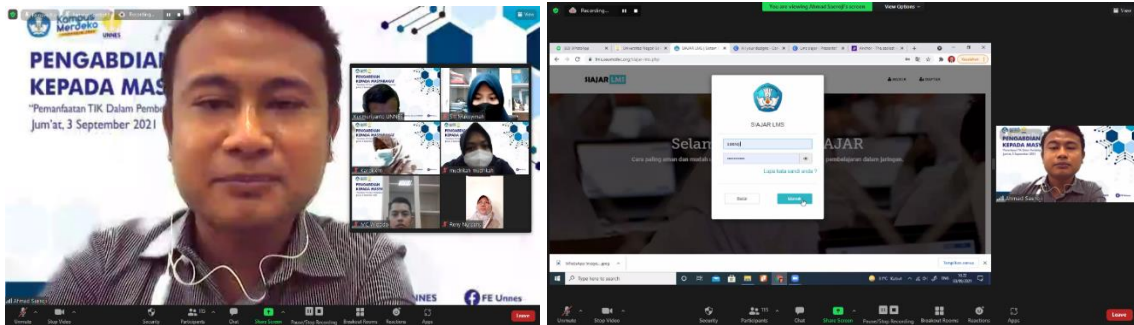
Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan webinar yang diadakan pada tanggal 3 September 2021, dengan menggunakan media *zoom meeting* dan dihadiri oleh 150 partisipan yang mayoritas merupakan guru ekonomi SMA se-Kabupaten Kebumen. Partisipan guru ekonomi ini berperan sebagai subjek yang diberikan latihan dan bimbingan terkait pembuatan dan penggunaan media digital interaktif. Dalam kegiatan ini menghadirkan dua pembicara ahli dalam bidang teknologi dan informasi, yakni Andicha Octaffianto Y.N, M.Pd., dan Ahmad Saeroji, S.Pd., M.Pd. Pada sesi pertama di isi oleh Andicha dengan materi presentasi bertajuk "Rahasia *E-learning* di Masa Pandemi Covid-19". Pada kesempatan ini Andicha membagikan ilmu dalam pembuatan media pembelajaran menarik berbasis digital dan memberikan pelatihan langsung dalam membuat *e-book* menarik melalui *Hayzine*. *Hayzine* sendiri merupakan *flipbook* yang memungkinkan seseorang mampu membuat majalah, katalog, brosur, laporan, modul *online* dengan desain yang menarik. Disamping itu, diberikan pula pelatihan pembuatan tes *online* dengan media *Mentimeter*, seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan Materi Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning

Pada sesi kedua diisi oleh Saeroji dengan pemberian pelatihan pembuatan *LMS* (*Learning Management System*). *LMS* sendiri adalah *platform* perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan untuk mendukung proses pembelajaran elektronik. Pelatihan

diakhiri dengan pengajaran pembuatan *power point* ajar dengan media *canva* untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik. Adapun berbagai produk yang dapat dihasilkan dari pelatihan ini adalah *e-book* dari *Heyzine*, tes *online* dengan *mentimeter*, *ppt* dari *Canva*. Disamping itu peserta pelatihan ini mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan *LMS*, yang disajikan pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Pemaparan Materi Pembuatan LMS

3.3. Analisis SWOT Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Pada Guru Ekonomi se-Kabupaten Kebumen

Guna mengetahui keunggulan dan kelemahan dalam pelaksanaan kegiatan, maka dilakukan analisis SWOT sebagaimana disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Analisis SWOT Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Pada Guru

STRENGT	WEAKNESS
<ol style="list-style-type: none">1. Media pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan perkembangan era <i>society 5.0</i> yang segalanya berbasis teknologi, dengan kendali utama manusia.2. Meningkatkan fokus siswa pada proses pembelajaran karena didukung dengan ilustrasi dan editing background pembelajaran yang menarik.3. Media pembelajaran yang diajarkan akan mampu melatih kemampuan teknologi pendidik, dan memberikan gambaran teknologi baru di bidang pendidikan kepada para siswa.4. Media pembelajaran yang diajarkan mengintegrasikan Pendidikan dengan teknologi.5. Meningkatkan melek teknologi pada para pendidik.6. Menjadikan pendidik lebih inovatif, kreatif, dan solutif di segala kondisi.	<ol style="list-style-type: none">1. Pelatihan dilaksanakan secara daring sehingga kendala sinyal pada pihak partisipan pastinya terjadi dan mengganggu dalam proses tranfer ilmu secara lengkap.2. Peserta tidak dapat mengaplikasikan secara langsung membuat media pembelajaran pada saat pelatihan, dikarenakan kurangnya prasarana pendukung serta pembicara dan peserta tidak berada secara fisik pada satu tempat yang sama, andaikan pelatihan dilaksanakan secara langsung pada ruangan lab yang berisi komputer kemungkinan besar bisa membuat media pembelajaran bersama dalam satu waktu.

OPPORTUNITIES

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang unik dan menarik sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh seperti di masa pandemi ini.
2. Pendidik mayoritas sudah tidak asing dalam penggunaan leptop, handphone, dan komputer. Mayoritas guru pastinya memiliki sudah memiliki perangkat elektronik tersebut. Guru yang sudah memiliki alat elektronik pendukung tersebut akan mudah mengikuti proses pelatihan.
3. Pendidikan zaman sekarang sudah mayoritas menggunakan internat. Hal ini akan mendukung dalam proses pembuatan media pembelajaran *online*.

THREATS

1. Pelatihan yang dilaksanakan berupa webinar sehingga komunikasi kebanyakan berasal dari satu arah dan waktu tanya jawab untuk mengeksplorasi pengetahuan dari narasumber sangat terbatas.
 2. Peningkatan kemampuan teknologi pendidik harus pula disertai dengan peningkatan kemampuan penyampaian materi. Media pembelajaran yang menarik disertai dengan penyampaian yang tepat akan menghasilkan proses pengajaran yang bagus.
 3. Meskipun mayoritas guru sudah menggunakan perangkat teknologi digital seperti leptop dan *handphone*, namun berdasarkan fakta lapangan mereka umumnya menggunakan perangkat tersebut hanya untuk berkomunikasi saja dan belum banyak yang digunakan untuk mengedit media pembelajaran yang baru, bahkan hal ini juga nyata diperparah dengan mayoritas pendidik juga masih terdapat yang gagap teknologi, sehingga diperlukan pelatihan dan pembimbingan secara berkelanjutan.
-

Melalui pelatihan ini didapatkan berbagai ouput yang berdampak positif pada guru, diantaranya: (1) guru-guru ekonomi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan tentang media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan yang berbasis *blended learning* dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran daring, (2) guru dapat menguasai teknik dan langkah-langkah penyusunan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang mendukung *blended learning*, (3) guru memiliki kesadaran dan motivasi akan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang lebih variatif. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan kepada seluruh guru-guru ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA di Kabupaten Kebumen. Secara lebih rinci, target luaran yang akan dicapai pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah modul tutorial penggunaan media pembelajaran berbasis *blended learning* dengan media yang telah didesain bersama guru.

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil dan pembahasan adalah (1) pembuatan media pembelajaran berbasis *blended learning* menjadi solusi dalam menjawab permasalahan Pendidikan di masa pandemi. (2) diperlukan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran oleh para ahli di bidang TIK kepada para guru. (3) Guru ekonomi se-Kabupaten Kebumen dipilih sebagai subjek pelatihan, berdasarkan atas prioritrs permasalahan yang ada (4) Pelatihan ini,berdampak positif bagi para pendidik khususnya guru ekonomi se-Kabupaten Kebumen karena memberikan pengetahuan dasar terkait berbagai variasi media-media pembelajaran yang berbeda, proses pembuatannya, dan tips dan trik bagaimana menarik minat belajar siswa. (5) Pelatihan

menjadikan pendidik dapat lebih melek akan teknologi, kreatif dan adaptif dalam berbagai kondisi yang terjadi dalam proses pembelajaran. (6) Pembelajaran jarak jauh bukan lagi sebuah hambatan untuk terus meningkatkan kualitas mengajar dan kualitas belajar siswa. (7) Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Acknowledgement

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua dan segenap anggota MGMP Ekonomi Kabupaten Kebumen menjadi mitra dalam kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Ashari. (2020). PikiranRakyat.com. Retrieved from <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01353818/proses-pembejalaran-daring-di-tengah-antisipasi-penyebaran-virus-corona-dinilai-belum-maksimal>
<https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01353818/proses-pembejalaran-daring-di-tengah-antisipasi-penyebaran-virus-corona-dinilai-belum-maksimal>
- Asrul, & Afil, M. (2020). Dampak pembelajaran online terhadap minat belajar siswa pada masa pandemi covid-19. *Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Kendari*, 1-15.
- Bouilheres, F., Le, L. T. V. H., McDonald, S., Nkhoma, C., & Jandug-Montera, L. (2020). Defining student learning experience through blended learning. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3049-3069.
- Cronje, J. (2020). Towards a new definition of blended learning. *Electronic journal of e-Learning*, 18(2), pp 114-121.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International journal of educational technology in Higher education*, 15(1), 1-16.
- Iwinsyah, R. (2020, Januari 13). Intens.news. Retrieved from Menakar Konsep "MERDEKA BELAJAR": <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Jakarta: Kemendikbud RI.
- Nadhiroh, D., & Hendrik. (2021). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi: Literature Review. *Automata*.
- Nasution, N., Jalinus, N., & Syahril. (2019). Buku Model Blended Learning. *Riau: Unilak Press*.
- Nazaruddin, A. (2021, April 20). Teknologi Pembelajaran Dalam Blended Learning. Retrieved from BDK Banjarmasin Kementerian Agama: <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/teknologi-pembelajaran-dalam-blended-learning-anang-nazaruddin>
- Rosidah, A. (2020). Membuat Presentasi Interaktif dan Survey Online dengan Aplikasi Mentimeter. *BPMP Provinsi DKI Jakarta*.

- Rosnilam, M. (2021, Januari 9). STIT AL-KIFAYAH RIAU. Retrieved from Dilema Pelaksanaan Pembelajaran Daring Dalam Masa Pandemi: <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/dilema-pelaksanaan-pembelajaran-daring-dalam-masa-pandemi/>
- Sam, N. E., & Idrus, R. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Learning Management System (LMS) di Era Pandemi Covid-19. *Basicedu*, 4271-4280.
- Setiawan, H. S. (2018). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Internet of Things. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 167-176.
- Sinaga, E. P. (2019). Blended Learning : Transisi Pembelajaran Konvensional Menuju Online. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* (pp. 855 - 860). Medan: Fakultas Ilmu Sosial UNIMED.
- Utomo, S. S. (2019). Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Yogyakarta: Lumbung Pustaka UNY*.
- Yanti, N. F., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 608-614.
- Yasin, M. (2021, Juni 1). KOMNASDIK KAB-KOTA KEDIRI. Retrieved from Artificial Intelligence (AI) Untuk mendukung Pembelajaran: <https://komnasdikkediri.or.id/artificial-intelligence-ai-untuk-mendukung-pembelajaran/>