


## Pengembangan media pelatihan berbasis digital bagi LPK pariwisata dan perhotelan di Bali

Made Arya Astina✉, Ni Wayan Rena Mariani, I Wayan Eka Sudarmawan  
Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional, Bali, Indonesia

✉ [aryaastina.made@gmail.com](mailto:aryaastina.made@gmail.com)

 <https://doi.org/10.31603/ce.5952>

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kerjasama IPB Internasional dengan DPD HILLSI (Himpunan Lembaga Latihan Swasta Indonesia) Bali yang menaungi LPK (Lembaga Pelatihan Kerja) di Bali. Kegiatan ini diselenggarakan sebagai respons dari kebutuhan penyelenggaraan pelatihan jarak jauh oleh LPK. Dengan pelatihan jarak jauh ini, dibutuhkan transformasi media pelatihan, dari konvensional ke digital. Kegiatan PkM ini dikemas dalam sebuah pelatihan yang diikuti oleh para instruktur dari LPK bidang pariwisata dan perhotelan di Bali. Kegiatan pelatihan diselenggarakan selama 3 hari dan difokuskan pada pengembangan media pelatihan berbasis digital sesuai dengan kebutuhan saat ini. Selain metode ceramah, pelatihan ini banyak memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, mempraktikkan keterampilan, dan mempresentasikan karyanya. Peserta juga diberikan kesempatan untuk membuat beberapa media pelatihan yang dipresentasikan pada akhir kegiatan. Setelah menyelesaikan pelatihan, peserta memiliki pemahaman tentang pentingnya media dalam pelatihan berbasis kompetensi, mampu menciptakan berbagai media pelatihan berbasis digital, dan meningkatkan kualitas pelatihan jarak jauh.

**Kata Kunci:** Lembaga pelatihan kerja; Media digital; Pelatihan jarak jauh

## *The development of digital-based training media for tourism and hospitality job training center in Bali*

### Abstract

*This community service activity is a collaboration between IPB International and DPD HILLSI (Association of Indonesian Private Training Institution) Bali which supervise the Job Training Centers in Bali. This activity was held to respond to an urgent need related to distance training that was held as a result of the Covid-19 Pandemic. This distance training needs transformation of training media from conventional to digital. The participants of this community service activity are instructors from Job Training Centre of the tourism and hospitality sector in Bali. This activity, which was held for 3 days, focusing on the development of digital-based media in accordance with current needs. The method of this training was not only lecturing, but also discussion and give many opportunities for the participants to practice their skill, and presenting their media. Participants were given the opportunity to work on a project to make several training media which were presented at the end of the training. To support the project, all participants were provided with supporting facilities, such as internet quota, modules, and clip microphones. After participating this training, participants have understanding of the importance of media in a competency-based training, able to create various digital-based training medias, and distance learning quality improvement.*

**Keywords:** Training center; Training media; Pandemic

# 1. Pendahuluan

---

Pandemi Covid-19 telah berdampak kepada semua sektor, termasuk sektor pariwisata. Sektor pariwisata menjadi lumpuh sebagai akibat dibatasinya mobilitas masyarakat antar daerah, bahkan antar negara. Pembatasan mobilitas masyarakat tentunya bertujuan untuk menghindari potensi penyebaran Covid-19. Hal ini sangat memberikan dampak negatif terhadap industri pariwisata Indonesia pada umumnya, dan Bali pada khususnya (Sugihamretha, 2020). Hunian hotel di Bali turun drastis, sebagai akibatnya banyak karyawan hotel yang dirumahkan. Dengan lamanya masa pandemi Covid-19 ini, pemutusan hubungan kerja (PHK) karyawan hotel sudah banyak terjadi. Lebih 100 ribu tenaga kerja sektor formal mengalami pemutusan hubungan kerja baik itu pemandu wisata, nelayan, buruh pariwisata perdagangan dan sebagainya (Hadiwardoyo, 2020).

Kondisi yang memprihatinkan ini tidak hanya terjadi pada industri pariwisata. Sektor lain yang mendukung industri pariwisata juga merasakan dampaknya, termasuk sektor pendidikan dan pelatihan kerja. Dengan adanya kebutuhan *social distancing*, maka proses pendidikan dan pelatihan harus dilakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan budaya baru dalam belajar seketika harus dilaksanakan. Koneksi internet, perangkat digital, budaya belajar baru mendadak menjadi kebutuhan utama selama pandemi ini. Tidak sedikit lembaga pendidikan dan pelatihan harus mengeluarkan biaya yang relatif besar untuk biaya kuota internet peserta didik/latihnya. Tidak sedikit pula orang tuanya mengeluhkan kualitas dari pendidikan dan pelatihan yang diterima putra/putrinya. Dari hari ke hari kualitas pendidikan dan pelatihan jarak jauh semakin menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan dan pelatihan.

Pandemi Covid-19 telah memaksa dunia pendidikan dan pelatihan untuk cepat beradaptasi dan terus berinovasi. Adaptasi dan inovasi dalam hal transformasi digital merupakan salah satu hal yang mutlak harus dilakukan. Selama pandemi ini pelatihan jarak jauh sudah dilakukan oleh lembaga pelatihan kerja (LPK), khususnya bidang pariwisata dan perhotelan. Namun, perlu diakui bahwa kualitas dari pelatihan jarak jauh ini masih perlu banyak penyempurnaan. Pelatihan jarak jauh dengan perangkat digital akan menjadi berkualitas jika didukung oleh berbagai media pelatihan berbasis digital yang berkualitas juga. Peningkatan kualitas media pelatihan berbasis digital yang digunakan oleh LPK menjadi hal yang krusial untuk diperhatikan.

Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional (IPBI) sebagai lembaga pendidikan tinggi dan DPD HILLSI (Himpunan Lembaga Latihan Kerja Swasta) Bali yang menaungi lembaga pelatihan kerja (LPK) swasta, termasuk LPK bidang pariwisata dan perhotelan menyadari pentingnya peningkatan kualitas pelatihan, khususnya dalam rangka merespons kondisi yang serba tidak menentu pada masa pandemi ini. Untuk itu, IPBI bersinergi dengan DPD HILLSI Bali untuk merancang sebuah kegiatan yang tujuannya meningkatkan kualitas pelatihan kerja yang diselenggarakan oleh LPK pariwisata dan perhotelan Bali. Kegiatan ini diwujudkan dalam bentuk sebuah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pelatihan pengembangan media pelatihan berbasis digital bagi para instruktur LPK pariwisata dan perhotelan di Bali.

Kegiatan PKM ini diselenggarakan dalam rangka merespons perlunya adaptasi yang cepat dalam kondisi pandemi ini, LPK perlu mendapatkan solusi dari tantangan yang

dihadapi. Walaupun pelatihan jarak jauh telah setahun dilaksanakan, namun belum sepenuhnya LPK dapat menyajikan pelatihan jarak jauh yang berkualitas. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Untuk itu, dibutuhkan dukungan dari pihak pendidikan tinggi untuk memfasilitasi kegiatan pelatihan yang dapat menjawab tantangan tersebut. Mengacu kepada tuntutan akan perlunya peningkatan kualitas pelatihan jarak jauh yang diselenggarakan oleh LPK di Bali, maka PKM ini difokuskan pada pemberian pemahaman kepada para instruktur LPK terhadap konsep *competency based training*, *self paced media*, dan *flipped classroom* dalam pelatihan jarak jauh. Selain itu, kegiatan ini juga dimaksudkan untuk memberikan keterampilan dalam menciptakan berbagai media pelatihan berbasis digital yang sangat dibutuhkan oleh para instruktur LPK saat ini.

## 2. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Dharma Negara Alaya (DNA) Denpasar. DNA merupakan sebuah tempat untuk mengembangkan, menggali dan mengeksplorasi kekayaan intelektual dan kreativitas anak muda di kota Denpasar. PKM dalam bentuk pelatihan ini diselenggarakan dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan presentasi. Adapun tahapan kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Identifikasi kondisi LPK dan Perumusan Solusi  
Tahapan ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) yang dihadapi oleh LPK dalam kondisi pandemi ini, terutama dalam menghadapi pelatihan jarak jauh. Perumusan strategi atau solusi dilakukan setelah semua komponen internal dan eksternal diidentifikasi.
- b. Koordinasi dengan Mitra  
Tahapan ini dilaksanakan untuk mendapatkan kesepakatan dengan mitra atas solusi yang ditawarkan. Kesepakatan meliputi metode pelatihan, tempat pelaksanaan, waktu pelaksanaan, tenaga fasilitator yang terlibat, serta sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan.
- c. Pelaksanaan Pelatihan  
Tahapan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan kompetensi bagi para instruktur LPK untuk menyelenggarakan pelatihan jarak jauh. Materi yang diberikan meliputi konsep *competency based training*, *self-paced media*, *flipped classroom method* dan keterampilan membuat berbagai media pelatihan berbasis digital.
- d. Proyek Media Digital  
Tahapan ini dilaksanakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk secara mandiri menciptakan berbagai media pelatihan berbasis digital yang telah diajarkan. Proyek dikerjakan di LPK masing-masing peserta.
- e. Monitoring dan Evaluasi  
Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui keberlanjutan hasil dari pelatihan ini. Indikator dari evaluasi ini adalah umpan balik dari peserta latih terhadap media berbasis digital yang disajikan dalam pelatihan jarak jauh oleh para instruktur.

## 3. Hasil dan Pembahasan

---

Pelatihan pengembangan media pelatihan berbasis digital ini diikuti oleh 15 perwakilan dari LPK pariwisata dan perhotelan dari seluruh Bali. Adapun pelaksanaan dari seluruh tahapan kegiatan PKM yang dikemas dalam bentuk sebuah pelatihan ini adalah sebagai berikut:

### 3.1. Identifikasi kondisi LPK dan perumusan solusi

Kegiatan identifikasi kondisi LPK dilakukan dengan melakukan observasi di beberapa LPK dan mewawancarai instrukturinya. Hal ini dilaksanakan dari tanggal 9 Maret 2021 sampai dengan tanggal 15 Maret 2021. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui faktor internal berupa kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weaknesses*) yang ada, serta faktor eksternal berupa peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) yang dihadapi oleh LPK saat pandemi ini, terutama dalam menyelenggarakan pelatihan jarak jauh.

Dari hasil identifikasi tersebut, dilakukan analisis kondisi yang ada. Analisis kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) atau SWOT dilakukan untuk merumuskan strategi dalam menghadapi tantangan pelatihan jarak jauh yang dilakukan oleh LPK pariwisata dan perhotelan di Bali. Analisis matriks SWOT yang dapat dijadikan salah satu cara untuk menentukan strategi (Adnyani & Elvina, 2021). Adapun strategi yang dihasilkan adalah melaksanakan pelatihan pengembangan media pelatihan berbasis digital bagi LPK pariwisata dan perhotelan di Bali.

### 3.2. Koordinasi dengan mitra

Koordinasi dengan mitra (DPD HILLSI Bali) dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2021. Dalam kegiatan ini disepakati solusi yang ditawarkan. Kesepakatan meliputi metode pelatihan, tempat pelaksanaan, waktu pelaksanaan, tenaga fasilitator yang terlibat, serta sarana dan prasarana pendukung yang dibutuhkan. Pada kesempatan ini ketua pelaksana PKM bersama Ketua DPD HILLSI Bali selaku mitra menandatangani surat perjanjian kerja sama pelaksanaan kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan.

### 3.3. Pelaksanaan pelatihan

Pelatihan tatap muka dilaksanakan pada tanggal 1, 8, dan 22 April 2021 (Gambar 1). Selain pelatihan tatap muka, peserta juga diberikan tugas mandiri untuk mengerjakan beberapa media pelatihan. Adapun rincian dari pelaksanaan pelatihan ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, pelatihan tatap muka hari pertama (tanggal 1 April 2021) dengan materi *competency based training* dan pembuatan video pembelajaran. Materi *competency based training* disajikan dengan ceramah dan diskusi, sedangkan materi video pembelajaran disajikan dengan demonstrasi dan praktik oleh peserta. Setelah menyelesaikan pelatihan hari pertama ini, peserta diberikan tugas mandiri berupa pembuatan video singkat pelatihan yang akan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya. *Kedua*, pelatihan tatap muka hari kedua dilaksanakan satu minggu setelah pertemuan tatap muka pertama. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 8 April 2021 dengan materi *self-paced media*, *power point* interaktif, dan pembuatan e-modul berbasis kompetensi. Materi-materi ini disajikan dengan metode ceramah, diskusi, dan praktik pembuatan media. Pada pertemuan kedua ini peserta juga diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyawannya berupa video singkat pelatihan yang merupakan hasil dari tugas mandiri mereka. Setelah menyelesaikan pelatihan hari kedua ini, peserta diberikan tugas mandiri berupa pembuatan e-modul. *Ketiga*, pelatihan tatap muka hari ketiga dilaksanakan pada tanggal 22 April 2021. Adapun

materi pada pelatihan ini adalah *flipped classroom* dan *gamification*. Pada pertemuan ketiga ini peserta diajak untuk memahami metode *flipped classroom*, dan membuat berbagai aktivitas pelatihan yang mengandung unsur permainan. Peserta juga diajak untuk belajar menyajikan berbagai media pelatihan berbasis digital dalam pelatihan jarak jauh.



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan tatap muka

### 3.4. Proyek media digital

Proyek media digital dikerjakan oleh peserta secara mandiri di LPKnya masing-masing. Peserta diminta untuk secara mandiri mengembangkan berbagai media pelatihan berbasis digital berbekal pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama pelatihan (Gambar 2). Proyek dikerjakan oleh peserta dengan melibatkan rekan-rekan instruktur di LPKnya. Selain mengembangkan berbagai media pelatihan berbasis digital, peserta juga diminta untuk menggunakan media pelatihan tersebut dalam pelatihan jarak jauh yang mereka lakukan. Dalam praktik penggunaan media digital dalam pelatihan ini, peserta diberikan kesempatan untuk berkonsultasi dengan fasilitator pelatihan.



Gambar 2. Praktik pembuatan media

### 3.5. Monitoring dan evaluasi

Tahapan ini dilaksanakan untuk mengetahui keberlanjutan hasil dari pelatihan ini. Monitoring dilakukan dengan pertemuan secara virtual dengan semua peserta. Pertemuan dilakukan pada tanggal 29 April 2021. Sedangkan evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner *online* kepada peserta di LPK pariwisata dan perhotelan dimana instruktur mereka telah mengikuti pelatihan. Evaluasi pembelajaran sangat penting dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan (Setemen, 2010). Indikator dari evaluasi ini adalah umpan balik dari peserta latih terhadap media berbasis digital yang disajikan dalam pelatihan jarak jauh oleh para instruktur.

Dari hasil rekapitulasi penyebaran kuesioner yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa 84% peserta latih yang mengikuti pelatihan jarak jauh menyatakan “sangat setuju” bahwa media pelatihan berbasis digital yang disajikan oleh instruktur membantu pemahaman mereka. Sejumlah 16% peserta latih menyatakan “setuju”. Dari penyebaran kuesioner juga didapat informasi bahwa peserta latih merasa lebih antusias mengikuti pelatihan jarak jauh setelah diberikan berbagai media pelatihan berbasis digital oleh para instruktur.

## 4. Kesimpulan

---

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pengembangan media pelatihan berbasis digital bagi LPK pariwisata dan perhotelan di Bali telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mendapatkan sambutan baik dari masyarakat (para instruktur LPK) terbukti semua peserta sangat antusias dan serius mengikuti semua program pelatihan sampai tuntas. Kegiatan ini mampu memberikan dampak baik kepada LPK pariwisata dan perhotelan di Bali. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini terdapat peningkatan kualitas pelatihan jarak jauh yang diselenggarakan. Terbukti dari hasil penyebaran kuesioner, sebagian besar peserta latih dari para instruktur LPK merasakan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi yang disajikan. Selain itu, para peserta latih di LPK juga menjadi semakin antusias untuk mengikuti pelatihan jarak jauh. Saran yang dapat diberikan untuk keberlanjutan dari program ini adalah mengadakan pelatihan lanjutan untuk pengembangan media-media pelatihan lainnya, dan peningkatan pemahaman lebih dalam terkait pelatihan berbasis kompetensi.

## Acknowledgement

---

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Manajemen dan LP2M IPB Internasional atas pendanaan dari hibah internal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

## Daftar Pustaka

---

- Adnyani, N. W. S., & Elvina, V. K. (2021). Analisis SWOT Pembelajaran Daring Mahasiswa Kebidanan Pada Masa Pandemi Covid-19 Prodi DIII Kebidanan Politeknik Kesehatan Kartini Bali. *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 437–445.
- Hadiwardoyo, W. (2020). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid-19. *Baskara: Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(2), 83–92. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.83-92>
- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3), 207–214.
- Sugihamretha, I. D. G. (2020). Respon Kebijakan: Mitigasi Dampak Wabah Covid-19 Pada Sektor Pariwisata. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 191–206. <https://doi.org/10.36574/jpp.v4i2.113>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License

---