

PELATIHAN DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GURU DI KABUPATEN SUMEDANG

**Aah Ahmad Syahid¹⁾, Ali Ismail²⁾, Cucun Sunaengsih³⁾,
Lula Dwi Kemaliah⁴⁾, Wawan Setiawardani⁵⁾**

^{1,2,3,4)} Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

⁵⁾ STKIP Nahdlatul Ulama, Indramayu

syahid@upi.edu

Abstract

Competence in developing digital-based learning media for teachers is now an important requirement in creating more meaningful learning. This competence includes the ability to utilise various digital devices to facilitate teachers' activities in managing learning. This community service aims to improve teacher competence, especially in developing digital-based learning media through training with experiential learning models. The training was attended by 56 participants from elementary school teachers to schools, middle schools, and high schools in Sumedang Indonesia. The activity was carried out in three steps; (1) Basic experience, at the initial stage carried out through exposure activities from speakers regarding the understanding and importance of learning media, (2) Reflection, at the second stage carried out through reflection and discussion activities to determine what learning media will be developed by each participant, and (3) Action, as the final activity carried out through the practice of developing learning media. As a form of success of this training is the achievement of; (1) Teachers' understanding of the importance of having digital-based learning media development competencies, and (2) All participants produce digital-based learning media in the form of; infographics, explainer videos and simple edugames.

Keywords: teacher competence, learning media development, digital-based learning media.

Abstrak

Keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital bagi guru saat ini adalah sebuah kebutuhan penting dalam menciptakan pembelajaran lebih bermakna. Keterampilan ini mencakup pada kemampuan dalam memanfaatkan beragam perangkat digital untuk dimanfaatkan dalam memudahkan kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital melalui pelatihan dengan model experiential learning. Pelatihan diikuti oleh 56 peserta dari guru jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA di Kabupaten Sumedang. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga langkah; (1) Basic experience, pada tahap awal dilakukan melalui kegiatan pemaparan dari narasumber mengenai pemahaman dan pentingnya media pembelajaran, (2) Reflection, pada tahap kedua dilakukan melalui kegiatan refleksi dan diskusi untuk menentukan media pembelajaran apa yang akan dikembangkan oleh setiap peserta, dan (3) Action, sebagai kegiatan akhir dilakukan melalui praktik mengembangkan media pembelajaran. Sebagai bentuk keberhasilan dari pelatihan ini adalah tercapainya; (1) Pemahaman guru mengenai pentingnya memiliki keterampilan pengembangan media pembelajaran berbasis digital, dan (2) Seluruh peserta menghasilkan media pembelajaran berbasis digital berupa; infografis, video explainer dan edugame sederhana.

Keywords: keterampilan guru, pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran berbasis digital.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital saat ini menuntut pelaksanaan yang melibatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pesatnya kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai implementasi pembelajaran sehingga tidak hanya menjadi tuntutan, tetapi juga menjadi kebutuhan yang mendesak (Rezania dkk., 2022). Media pembelajaran berbasis digital telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, variatif, dan menarik bagi peserta didik (Setyansah dkk., 2023; Sunaengsih dkk., 2023).

Secara faktual masih terdapat tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Banyak guru yang belum memiliki pengetahuan serta keterampilan yang memadai dalam menggunakan teknologi digital ini secara optimal, terutama pada daerah yang akses terhadap pelatihan masih terbatas termasuk beberapa daerah di Kabupaten Sumedang Jawa Barat (Syahid dkk., 2021). Keterbatasan ini akan berdampak negatif terhadap kualitas pembelajaran, di mana peserta didik kurang mendapatkan pengalaman belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Salah satu cara efektif meningkatkan keterampilan guru dapat dilakukan melalui pelatihan yang tepat guna dan sesuai dengan kebutuhan. Pelatihan mengembangkan media pembelajaran dimaksudkan untuk menanamkan pengetahuan, sikap dan keterampilan guru dalam merencanakan dan mengembangkan media

pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pesertanya (Lehan dkk., 2023; Safi'i dkk., 2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi guru akan memberikan pengalaman yang nyata sehingga peserta pelatihan akan membentuk keterampilan, sikap, kebiasaan dalam mengelola pembelajaran dengan berbantuan kemajuan teknologi digital. Hanya saja saat ini praktik pelaksanaan pelatihan masih dirasa hanya sebatas formalitas untuk menyelesaikan program pemerintah atau program satuan pendidikan sehingga yang terjadi pelatihan saat ini hanyalah proses menyelesaikan serangkaian materi pelatihan. Berdasarkan hasil analisis awal maka perlu adanya model dan strategi yang tepat untuk implementasi pelatihan yang efektif.

Salah satu model pembelajaran bagi orang dewasa yang dapat diterapkan dalam kegiatan pelatihan adalah model *experiential learning*. Implementasi model *experiential learning* dalam pelatihan menekankan pada pengalaman langsung dan interaksi peserta dengan lingkungan kerjanya (Belzer & Dashew, 2023). Dengan demikian pembelajaran dalam pelatihan dengan model *experiential learning* dirasa tepat untuk digunakan dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran karena menghubungkan langsung dengan kebutuhan dan pengalaman guru dalam mengajar serta mengelola pembelajaran.

METODE

Tahapan pelaksanaan pelatihan ini menggunakan model *experiential learning*. Secara teknis implementasi pelatihan ini dilaksanakan dalam dua bentuk kegiatan pelatihan; 1) pemaparan

oleh narasumber, dan 2) praktik nyata pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Aktivitas dalam pelatihan, terdiri dari:

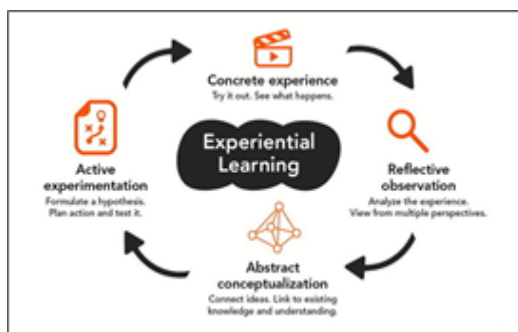
1. Belajar Mandiri (*Self-paced Learning*): peserta belajar secara mandiri melalui laptop/komputer, jadwal pelaksanaan *self-paced learning* diatur secara mandiri oleh peserta dalam batas durasi pelatihan.

2. Forum Diskusi (*Brainstorming*): Peserta dapat berdiskusi dalam forum diskusi di dalam kelas pelatihan yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan fasilitator dan seluruh peserta.

3. Penugasan (*Coursework*): Peserta menyelesaikan kuis dan/atau ujian akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi kompetensi digital yang telah dipelajari.

4. Unjuk Kerja (*Performance Test*): Unjuk kerja peserta dilakukan dengan mengerjakan LKPP (Lembar Kerja Peserta Pelatihan) sebagai *assessment* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

5. Secara keseluruhan kegiatan berikut ini merupakan alur dari implementasi metode *experiential learning* yang secara visual digambarkan sebagai berikut.



Gambar Kolb's experiential learning cycle

Sumber: Taneja dkk., (2022)

Empat langkah pada model *experiential learning* tersebut dirinci dalam bentuk kegiatan yang dirancang sebagai berikut.

Langkah Pelaksanaan Pelatihan dengan Model *Experiential Learning*

Langkah Pelatihan Model *Experiential Learning*

Concrete Experience (CE)

- Peserta mendapat orientasi awal dari tutor/pelatihan.
- Peserta berdiskusi menyampaikan pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan materi orientasi awal.
- Peserta menemukan keterkaitan antara pengalaman dengan materi yang akan dipelajari.

Reflective Observation (RO)

Melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut (mengkomunikasikan hasil refleksi).

Abstract Conceptualization (AC)

- Peserta menerima pemaparan materi dari narasumber.
- Peserta melaksanakan diskusi secara langsung dengan narasumber.
- Mengerjakan quiz/latihan sebagai evaluasi atas pemahaman dan internalisasi materi.

Active Experimentation (AE)

- Peserta menghasilkan produk media pembelajaran yang menunjukkan hasil internalisasi terhadap materi.
- Peserta melaksanakan praktik pengembangan pembelajaran (aksi nyata) dengan menggunakan produk yang dikembangkan.
- Peserta melaporkan hasil pengembangan media dan aksi nyata kepada narasumber.
- Peserta mendapat masukan dan komentar membangun sebagai bentuk refleksi.

Metode penilaian dalam melihat peningkatan kemampuan guru pada pelatihan ini secara umum dinilai dari tiga aspek; *cognitive*, *affective* dan *conative skills*. Penilaian bertujuan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru, mencakup pencapaian hasil belajar peserta pelatihan dan tes unjuk kerja. Sedangkan, perubahan perilaku peserta pelatihan di tempat kerja dilakukan setelah pelatihan

dengan menggunakan instrumen angket keberhasilan pelatihan yang dinilai oleh narasumber atau atasan di tempat kerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dengan model *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan pengembangan media pembelajaran berbasis digital guru di Kabupaten Sumedang ini dilaksanakan di aula Yayasan Darul Hikmah Sumedang. Jumlah guru yang mengikuti pelatihan sebanyak 56 guru dari jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA. Pelatihan bagi guru dilaksanakan dengan dua kegiatan utama yaitu; pemaparan materi dan praktik pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Pemaparan materi dilaksanakan oleh tiga narasumber, dengan masing-masing narasumber membahas materi yang berbeda namun memiliki keterkaitan erat dengan tema yang dibahas. Materi memiliki keterikatan kuat dengan pengalaman peserta dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru. Pada pelaksanaan pelatihan dengan model *experiential learning* memang tidak dapat dipisahkan antara pembelajaran dengan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta (Mutaqin, 2023).

Materi pertama disampaikan oleh Dr. Cucun Sunaengsih, M.Pd. dengan bahasan materi mengenai pengenalan media pembelajaran berbasis digital. Materi kedua disampaikan oleh Dr. Ali Ismail, M.Pd. dengan bahasan materi mengenai pengembangan soal asesmen berbasis HOTS. Serta pemaparan materi keempat disampaikan oleh Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd. dengan tema materi yaitu langkah praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Berikut adalah

dokumentasi dalam pemaparan materi oleh narasumber.



Pelaksanaan Kegiatan Pemaparan Materi Pelatihan
(Syahid, 2024)

Kegiatan kedua dirancang dalam bentuk *workshop* atau praktik pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini merupakan bentuk aksi nyata dalam implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Praktik ini sebagai bentuk *active experimentation* atau langkah terakhir dalam model *experiential learning* yang memiliki peran penting dalam mengukur pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan (Susilo & Nugroho, 2019). Berikut adalah dokumentasi dari kegiatan praktik pengembangan media pembelajaran berbasis digital.



Pelaksanaan Kegiatan Praktik Pengembangan Media Pembelajaran
(Syahid, 2024)

Penilaian efektivitas dari pelatihan ini dilaksanakan melalui tes diakhir pemaparan. Instrumen evaluasi dalam mengukur pemahaman peserta

menggunakan tes pilihan ganda, sedangkan untuk mengukur keterampilan digunakan rubrik unjuk kerja. Berikut adalah kemampuan akhir dari peserta pada setiap topik atau materi pelatihan.

Nilai Pemahaman dan Keterampilan Peserta Pelatihan			
Materi	Topik		Rerata Nilai
Materi 1	Pengenalan Pembelajaran Digital	Media Berbasis	73,39
Materi 2	Pengembangan soal asesmen berbasis HOTS		66,13
Materi 3	Langkah pengembangan media pembelajaran	praktis	75,00
Workshop	Praktik Pengembangan Media Pembelajaran		64,11

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai pemahaman terendah peserta adalah pada keterampilan pengembangan soal asesmen berbasis HOTS yaitu sebesar 66,13. Penilaian ini juga berkenaan dengan aktivitas peserta pada penggunaan soal-soal asesmen untuk setiap jenjang pendidikan. Sedangkan nilai tertinggi ada pada pemahaman mengenai langkah praktis dalam pengembangan media pembelajaran yaitu sebesar 75,00. Artinya sebagian besar peserta memiliki penguasaan yang baik mengenai pemahaman praktis dalam pengembangan media pembelajaran. Namun demikian keterampilan rata-rata peserta dalam praktik mengembangkan media pembelajaran berada pada nilai 64,11. Nilai tersebut memiliki artinya meskipun nilai pemahamannya sudah tinggi namun keterampilan peserta masih rendah dalam praktiknya.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilaksanakan, berikut adalah pembahasan hasil dan temuan mengenai teoretis pada pelaksanaan pelatihan

dengan model *experiential learning* untuk meningkatkan keterampilan pengembangan media pembelajaran berbasis digital guru di Kabupaten Sumedang.

1. Pelatihan dengan model *experiential learning* efektif untuk meningkatkan pemahaman guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

Gambaran hasil pelatihan memperlihatkan bahwa pemahaman guru mengenai topik materi yang dipaparkan dapat diterima dengan baik. Hasil diskusi dan evaluasi tim pelaksana pengabdian merumuskan kemungkinan hal ini dikarenakan banyak aspek, salah satunya adalah gaya penyampaian materi dari narasumber yang tepat untuk peserta guru. Selain itu karena minat yang tinggi dari peserta yang juga memiliki peranan besar dalam keberhasilan belajar peserta itu sendiri. Kemampuan ini menjadi sebuah modal besar bagi para guru dalam memaksimalkan peran perangkat digital agar berfungsi maksimal sebagai media pembelajaran (Wijayanto & Dotulong, 2017).

2. Pelatihan dengan model *experiential learning* menghubungkan pengalaman yang dimiliki dengan tugas praktik dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital.

Pengalaman mengembangkan media pembelajaran sebelumnya yang telah dikuasai oleh guru menjadi dasar yang kuat dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu kelebihan model *experiential learning* dalam pelatihan adalah adanya kegiatan peserta melakukan refleksi atas pengalaman yang pernah, sedang dan akan dialaminya sehingga produk yang dihasilkan akan lebih tepat (Beard, 2018). Sebagai contoh hasil praktik

media pembelajaran berbasis digital karya peserta adalah sebagai berikut.



Produk Infografis Media Pembelajaran Peserta Pelatihan (Syahid, 2024)

Hasil pengisian angket kepuasan peserta mengenai pelaksanaan pelatihan diperoleh respons yang baik sekali. Terdapat lima unsur penilaian dari peserta pada angket yang disebar, yaitu; materi pelatihan, bahan ajar pelatihan, media pelatihan evaluasi pelatihan dan instruktur. Berikut adalah jawaban atas angket respons kepuasan dari 30 peserta.

Tabel Respons Kepuasan Peserta Pelatihan

Unsur Penilaian	Alternatif Jawaban				
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang Baik	Tidak Baik
Materi Pelatihan	75%	24%	1%	-	-
Bahan Ajar Pelatihan	77%	23%	-	-	-
Media Pelatihan	82%	17%	1%	-	-
Evaluasi Pelatihan	84%	13%	3%	-	-
Instruktur	89%	11%	-	-	-
Rerata	81%	18%	1%	-	-

Berdasarkan tabel tersebut dapat dianalisis bahwa persentase terbanyak pada setiap unsur penilaian yang peserta pilih adalah kategori “Baik Sekali”. Rata-rata jawaban pada kategori baik sekali adalah sebanyak 81%. Sementara itu hanya 18% memilih jawaban kategori “Baik” dan hanya 1% yang

memilih jawaban kategori “Cukup”. Data pada tabel menunjukkan bahwa peserta menyampaikan kepuasannya terhadap pelaksanaan pelatihan, terutama pada unsur kompetensi instruktur.

Sebagai bentuk tindak lanjut atas pengabdian kepada masyarakat ini perlu dilaksanakan kembali pelatihan serupa dalam meningkatkan keterampilan pengembangan media pembelajaran bagi guru di Kabupaten Sumedang. Hasil dari evaluasi tim pelaksana berencana akan membuat kembali kegiatan pelatihan dengan jumlah peserta yang lebih massal.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, diperoleh beberapa simpulan; a) Guru di Kabupaten Sumedang yang menjadi peserta pelatihan memiliki pemahaman materi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan sangat baik. b) Guru di Kabupaten Sumedang yang menjadi peserta pelatihan mampu menunjukkan kemampuan pengembangan produk media pembelajaran berbasis digital dengan sangat baik. c) Pelatihan dengan model *experiential learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di Kabupaten Sumedang.

DAFTAR PUSTAKA

Beard, C. (2018). *Learning Experience Designs (LEDs) in an age of complexity: time to replace the lightbulb?*
<http://shura.shu.ac.uk/22626/>

- Belzer, A., & Dashew, B. (2023). *Experiential Learning Defining Parameters Contextual Foundations (Understanding the Adult Learner Perspectives and Practices)* (1 ed., Vol. 1). Stylus Publishing.
- Lehan, A. A. D., Koroh, T. R., Nawa, N. E. A., Kota, M. K., Nurhabibah, S., & Fembriani, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–28.
- Mutaqin, A. Z. (2023, Agustus 16). 4 *Komponen Siklus Experiential Learning*.
<https://highlandexperience.co.id/siklus-experiential-learning>.
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Ambarwati, F. I., & Hadian, N. S. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sd Muhammadiyah 5 Porong. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1415. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10273>
- Safi'i, I., Tarmini, W., Yanti, G., & Aziz, A. (2023). Empowering Educators: Pelatihan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Best Practice Pembelajaran Dengan Metode Star. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(11), 4120–4129.
- Setyansah, R. K., Madani, H. G. A. R., Ramadhani, Z., & Kusuma, W. (2023). Pendampingan Media Pembelajaran Realistik dan Menyenangkan bagi Guru SDN Balerejo, Kecamatan Kawedanan, Kabupaten Magetan. *Batoboh: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(1), 1–8.
- Sunaengsih, C., Isrok'atun, Djuanda, D., Syahid, A. A., & Juneli, J. A. (2023). Peningkatan Pemahaman Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Batoboh: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(2), 163–169.
- Susilo, H., & Nugroho, R. (2019). *Training of Andragogic Learning through Model Experiential Learning for Equality Education*.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2021). *Kompetensi Tik dalam Pembelajaran Bauran bagi Guru Sekolah Dasar di Daerah Pedesaan*. Prosiding dan Web Seminar (Webinar) “Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0.” <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/pro/article/view/2217>
- Taneja, M., Kiran, R., & Bose, S. C. (2022). Critical Analysis of Kolb Experiential Learning Process. *International journal of health sciences*, 6(1), 8713–8723. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n1.6962>
- Wijayanto, J., & Dotulong, L. O. H. (2017). Pengaruh Pelatihan, Kompetensi Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Plasa Multi Krindo Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 5(3), 3048–3057. <https://doi.org/10.35794/emba.v5i3.17350>