

Motivasi penggunaan media oleh guru untuk memperkuat pemahaman *deep learning***Siti Nurbaya, Setyawan Pujiono, Leny Dwi Astuti, Mei Purwantini, Salsabila shofia Rahma**Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Koresponden e-mail: siti_nurbaya@uny.ac.id**Abstrak**

Tujuan PkM ini untuk mengembangkan pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis game bagi guru MGMP Bahasa Indonesia MTs di Kabupaten Bantul. Pelatihan dirancang sebagai program berbasis kinerja yang memadukan penguatan konsep (*deep learning*, taksonomi SOLO, dan rapid prototyping), studio desain, simulasi/umpan balik, serta pendampingan revisi hingga siap implementasi. Program ini diikuti 40 guru dan dilaksanakan secara blended. Pengelompokan peserta mempertimbangkan lama mengajar, penguasaan TIK, frekuensi penggunaan media, serta tantangan pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kapasitas psikologis dan profesional peserta dalam menghadapi tantangan kerja. Temuan ini menegaskan bahwa intervensi berbasis pengembangan kepribadian dan profesionalisme berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Namun, efektivitas jangka panjang tetap bergantung pada konsistensi implementasi perubahan dalam praktik mengajar sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru MTs perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam sistem pendampingan yang holistik.

Keywords: *deep learning, game, media ajar, pelatihan***Teachers' motivation to use learning media to strengthen deep learning understanding**

Purpose of this community service program was to develop a training initiative on designing game-based learning media for Indonesian Language MGMP teachers at MTs in Bantul Regency. The training was structured as a performance-based program that integrates conceptual strengthening (*deep learning*, SOLO taxonomy, and rapid prototyping), design studio sessions, simulation and peer feedback, as well as guided revisions until the products are ready for implementation. The program involved 40 teachers and was delivered through a blended format. Participant grouping considered teaching experience, ICT proficiency, frequency of media use, and instructional challenges. The results showed an increase in participants' psychological and professional capacity in dealing with work challenges. These findings highlight that interventions rooted in personality development and professionalism positively contribute to teaching quality. However, long-term effectiveness depends on the teachers' consistency in applying these changes in their daily instructional practices. Therefore, the professional competency development of MTs teachers should be carried out continuously and integrated into a holistic and sustainable mentoring system.

Keywords: *deep learning, game, teaching media, training***PENDAHULUAN**

Transformasi digital menggeser tujuan pembelajaran dari sekadar menghafal ke kemampuan membangun pemahaman mendalam: menghubungkan konsep, menerapkan pengetahuan pada situasi baru, menilai bukti, dan menghasilkan produk orisinal. *Deep*

learning menuntut desain pembelajaran yang *mindful* (sadar tujuan), *meaningful* (relevan kehidupan/konsep), dan *joyful* (menarik dan memotivasi) sehingga peserta didik terlibat secara kognitif, sosial, dan emosional. Dalam praktik, ini berarti guru beralih dari “penyampai” ke perancang pengalaman belajar yang: a) merancang tugas otentik yang menantang berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), b) mengelola interaksi sosial (kolaborasi, diskusi) dan refleksi pribadi, c) menggunakan asesmen formatif untuk mendukung pengembangan skema kognitif.

Pemanfaatan media pembelajaran terbukti efektif mendukung *deep learning* karena *game* menggabungkan elemen kognitif, afektif, motivasional, dan sosial yang salingmemperkuat. Secara teoretis, Plass, Homer, dan Kinzer menegaskan bahwa merancang *game* untuk belajar harus mempertimbangkan perspektif kognitif, motivasional, afektif, dan sosiokultural agar mekanik permainan benar-benar mendukung proses pembelajaran (Plass et al., 2015) yang *joyful*, *meaningful*, sekaligus *mindful*. Mengenai motivasi dan keterlibatan, penelitian dan tinjauan literatur menunjukkan bahwa *game* meningkatkan minat serta waktu- *on-task* yang pada gilirannya menyediakan kesempatan untuk latihan berulang dan penguatan skema kognitif-prasyarat penting bagi pembelajaran mendalam. Beberapa *review* empiris menemukan efek positif GBL (*game-based learning*) terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil kognitif bila diintegrasikan secara pedagogis.

Melalui tantangan, kompetisi, dan *reward*, *game* dan media dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa akan membuat mereka lebih bersemangat dan fokus dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, *game* menyediakan konteks otentik yang merepresentasikan situasi nyata. Dengan begitu, siswa tidak hanya menghafal pengetahuan, tetapi juga menghubungkannya dengan penerapan praktis. Umpan balik yang diberikan secara instan dalam *game* memungkinkan siswa melakukan refleksi dan memperbaiki strategi belajar secara sadar (*mindfulness*), sejalan dengan prinsip metakognisi dalam *deep learning*.

Dalam *Deep Learning game* juga dirancang dengan *scaffolding* adaptif, yaitu jenjang level dan tantangan yang meningkat secara bertahap. Proses ini menuntun siswa dari kemampuan berpikir tingkat rendah (*LOTS*) menuju keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) seperti analisis, evaluasi, dan kreasi. Lebih jauh, mode kolaboratif dalam *game* menghadirkan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan mengasah komunikasi yang menjadi kompetensi penting yang ditekankan dalam kerangka *deep learning*. Dalam konteks ini, *game educational* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang mampu mengorkestrasi keterlibatan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Melalui integrasi yang tepat, *GBL* dapat menjadi strategi efektif untuk mempercepat pencapaian tujuan *deep learning* di era transformasi digital.

Hasil verifikasi awal terhadap kemampuan guru MTs menggunakan media pembelajaran ditemukan tantangan klasik, seperti keterbatasan waktu, heterogenitas kemampuan, dan ketidakmampuan menggunakan media serta mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) menjadi tantangan yang semakin kompleks di era yang serba-digital. Media pembelajaran berperan penting sebagai penghubung antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata. Dalam kerangka *deep learning*, manfaat media dapat ditarik sebagai berikut: 1) Meningkatkan keterlibatan belajar, media pembelajaran yang menarik dan interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu serta menjaga fokus siswa sehingga pembelajaran berlangsung secara *joyful*. 2) Memperdalam pemahaman konsep- representasi visual, simulasi, atau *game* membuat konsep yang sulit lebih mudah dipahami dan diterapkan, mendukung *meaningful learning*. 3) Mengoptimalkan proses kognitif-media yang dirancang dengan baik dapat mengurangi

beban kognitif yang tidak perlu (*extraneous load*) dan memberi ruang lebih bagi pembentukan skemata (*germane load*). 4) Mendorong berpikir tingkat tinggi (*HOTS*)-melalui tugas otentik, simulasi, atau *problem-based game*, media dapat menantang siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta.

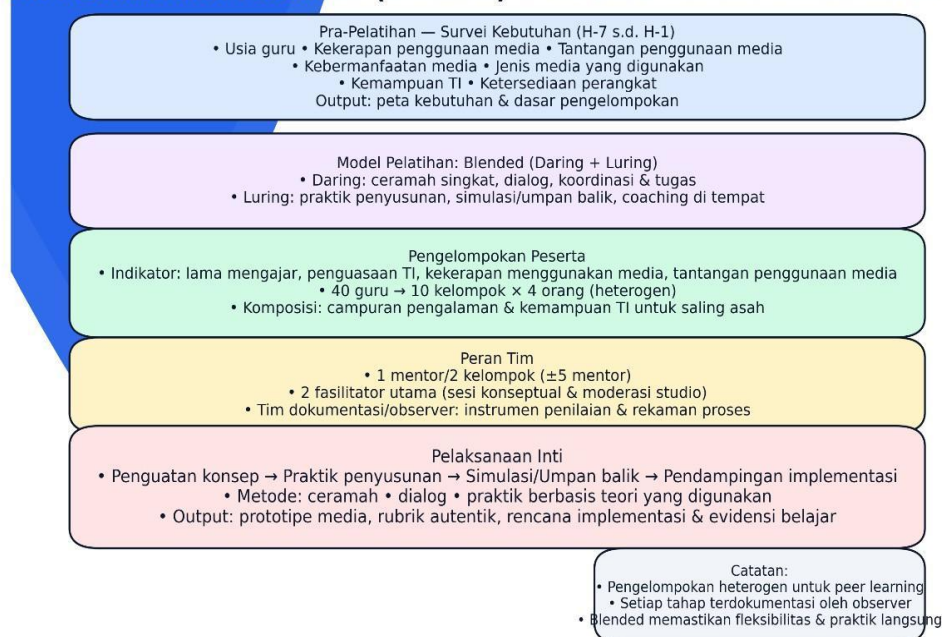
1. Memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi-media berbasis digital maupun *game* memungkinkan interaksi sosial, diskusi strategi, dan kerja sama yang menjadi inti pengembangan kompetensi abad 21.
2. Memberikan umpan balik dan refleksi-media memungkinkan penyediaan *feedback* instan yang membantu siswa merefleksikan proses dan strategi belajar mereka.

Hal ini dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau hiburan, tetapi juga sebagai instrumen strategis yang menuntun siswa menuju keterlibatan kognitif, sosial, dan emosional secara utuh-sesuai dengan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning* dalam *deep learning*. Kesenjangan praktik di lapangan yang menjadi problema klasik adalah: banyak guru belum menggunakan media pembelajaran dengan berbagai alasan, seperti: tidak terampil memilih mekanik permainan yang tepat, tidak mengetahui cara membuat *game* yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tidak mampu memetakan alur tugas yang menaikkan level kognitif peserta didik, tidak mampu menyusun bank teks/artefak media pembelajaran yang berkualitas, dan tidak mampu menggunakan teknologi informasi (TI).

Sebagai bagian dari urun rembuk perguruan tinggi dalam konsep dosen bertugas di luar kampus, tim PkM merancang pelatihan penyusunan media pembelajaran berbantuan *game* bagi guru MGMP Bahasa Indonesia MTs di Kabupaten Bantul. Program berorientasi kinerja: penguatan konsep inti (*deep learning*, taksonomi Solo, *rapid prototyping* (tradisional-plus dan digital-ringan), simulasi/uji coba untuk umpan balik sejawat lalu pendampingan revisi hingga siap implementasi. Melalui pendekatan ini, diharapkan guru memiliki kerangka kerja yang operasional untuk merancang pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik, meningkatkan keterlibatan tiga dimensi, dan menumbuhkan kompetensi literasi yang lebih mendalam serta berkelanjutan.

METODE

Pelatihan ini diikuti oleh 40 guru Bahasa Indonesia MTs se-Kabupaten Bantul dan dirancang sebagai program berbasis kinerja yang memadukan penguatan konsep, studio desain, simulasi/umpan balik, serta pendampingan implementasi. Sejak tahap pra-pelatihan, panitia mengedarkan survei kebutuhan singkat untuk memetakan tantangan pelatihan. Survei dilakukan terkait dengan usia guru, kekerapan penggunaan media, tantangan penggunaan media, kebermanfaatan media, jenis media yang digunakan, kemampuan menggunakan teknologi informasi, ketersediaan perangkat. Lama waktu pelatihan 5 hari kerja.

Diagram Pelaksanaan Pelatihan (Blended) — 40 Guru Bahasa Indonesia MTs Bantul

Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Metode pelatihan dilakukan dengan cara *blended* yang menggabungkan kegiatan secara daring dan luring. Pengelompokan peserta dilakukan berdasarkan indikator lama mengajar, penguasaan teknologi informasi, dan kekerapan menggunakan media, serta tantangan penggunaan media dalam pembelajaran. Tiap kelompok berisi empat orang dengan komposisi heterogen (mencampur latar pengalaman sebagai guru dengan indikator lama mengajar, kemampuan menggunakan teknologi informasi (TI) agar terjadi saling asah antar guru. Setiap dua kelompok didampingi satu mentor, sedangkan dua fasilitator utama memimpin sesi konseptual dan memoderasi studio desain: tim dokumentasi/observer menyiapkan instrumen penilaian dan rekaman proses.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Demografi Peserta****1. Tingkat penggunaan media pembelajaran**

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai tingkat kekerapan penggunaan media pembelajaran, sebagian besar peserta atau 36,7% tidak pernah menggunakan media yang menunjukkan persentase tertinggi di antara kategori lainnya. Selanjutnya, kategori yang sering menggunakan media menempati urutan kedua dengan 19,6%, menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta cukup aktif memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, 6,7% kategori jarang sekali menggunakan media menempati urutan berikutnya yang menunjukkan bahwa ada 6,7% peserta yang hanya sesekali memanfaatkan media pembelajaran. Terakhir, kategori dengan persentase terendah adalah peserta yang tidak menggunakan media, menandakan bahwa penggunaan media oleh kelompok ini sangat terbatas.

2. Usia Guru Peserta Pelatihan

Berdasarkan data usia peserta, kelompok usia 40–49 tahun merupakan yang paling banyak menunjukkan proporsi terbesar di antara kategori lainnya. Selanjutnya, kelompok usia 30–39 tahun menempati urutan kedua, diikuti oleh kelompok usia 23–29 tahun yang memiliki jumlah peserta lebih sedikit. Terakhir, kelompok usia 50–57 tahun menempati urutan paling sedikit, menunjukkan bahwa peserta pada rentang usia ini paling sedikit berpartisipasi dalam survei atau kegiatan yang dimaksud.

3. Sekolah Asal Peserta Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan di MAN 3 Bantul pada hari Selasa, 27 Mei–1 Juni 2025. Peserta yang hadir adalah guru-guru Bahasa Indonesia MTs se-kabupaten Bantul. Guru-guru Bahasa Indonesia yang hadir yaitu berasal dari MTsN 1 Bantul, MTsN 2 Bantul, MTsN 3 Bantul, MTsN 4 Bantul, MTsN 5 Bantul, MTsN 6 Bantul, MTsN 7 Bantul, MTsN 8 Bantul, MTsN 9 Bantul, Mts El-Muna Q, Mts Hasyim Asyari Piyungan, MTs Muhammdiyah Bantul, MTs Binaul Ummah, Mts Al Hadi II, Mts Ibnul Qoyyim, Mts Muhammdiyah Sanden, MTs Al Falah Pandak, MTs Ali Maksum, Mts Al-Furqon Sanden, MTs Al Mahalli, MTs Muhammdiyah Kasihan, Mts An-Nur, MAN 1 Bantul, MAN 2 Bantul, MAN 3 Bantul, MAN 4 Bantul, dan MA Darul Muslih Bantul.

Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Pembukaan dilakukan oleh Bapak Ahmad Shidiq, S.Ag., M.Ag. dilanjutkan dengan orientasi program yang menegaskan keluaran akhir-yakni prototipe media pembelajaran berbasis *game* yang selaras dengan capaian mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2. Pembukaan oleh Bapak Ahmad Shidiq, S.Ag., M.Ag.

Kegiatan inti yakni kegiatan latihan dilakukan dalam 4 hari tatap muka. Hari pertama, setelah pembukaan dilanjutkan orientasi program yang menegaskan keluaran akhir-yakni prototipe media pembelajaran berbasis *game* yang selaras dengan capaian mata pelajaran Bahasa Indonesia, dilanjutkan pemberian materi konseptual kerangka model *deep learning* dan kompetensi 4-C, strategi menaikkan jenjang proses kognitif dari *LOTS* ke *HOTS* berdasarkan Taksonomi Solo (2002), prinsip pengelolaan beban kognitif berdasarkan model pembelajaran *deep learning*, teori *game-based learning* (*GBL*), jenis-jenis *game* edukasi. Materi tersebut diberikan oleh Dr. Dra. St. Nurbaya, M.Hum., M.Si., dan dipandu oleh moderator Mei Purwantini, M.Pd.

Secara garis besar, Dr. St.Nurbaya menyampaikan bahwa pendekatan *deep learning* yang dikemukakan oleh Fullan et al. (2014) adalah pendekatan pembelajaran yang

menekankan pada pengembangan kompetensi global siswa melalui pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Pendekatan ini bertujuan untuk mengubah peran guru menjadi fasilitator yang merancang pengalaman belajar yang membangun kompetensi global siswa menggunakan pemecahan masalah dunia nyata. Fullan menekankan pentingnya kolaborasi antara siswa, guru, dan keluarga dalam menciptakan perubahan sistemik dalam pendidikan. Dalam konteks ini, *deep learning* tidak hanya berfokus pada penguasaan konten, tetapi juga pada pengembangan karakter, kewarganegaraan, dan keterampilan abad ke-21 yang dikenal sebagai "6-Cs":



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Dr. Dra. St. Nurbaya, M.Hum., M.Si.

Hari kedua diisi dengan materi identifikasi capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, desain media pembelajaran, serta penyusunan rancangan media *game* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai konsep model pembelajaran *deep learning* penyusunan rancangan implementasi Taksonomi Solo dalam desain perencanaan dan evaluasi. Materi ini diberikan oleh Dr. Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd. dipandu oleh Salsabila Shofia Rahma, S.Pd., M.Pd. Disampaikan oleh Dr. Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd. bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan dari pengajar kepada peserta didik seperti dikutip dari Arsyad (2011). Menurutnya, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sesi penutup hari kedua mendorong tiap kelompok merumuskan RPP ringkas, menetapkan jadwal uji coba di kelasnya masing-masing, serta menyiapkan daftar evidensi belajar yang akan dikumpulkan (artefak siswa, log misi/progres, cuplikan foto atau video singkat, dan rubrik yang terisi). Materi ini dipandu secara kolaboratif oleh tim PkM.

Pada pagi hari ketiga, peserta melakukan praktek *rapid prototyping* (cara mengembangkan produk (media, modul, aplikasi, SOP, dsb.) lewat siklus cepat– ringan: buat versi awal (*prototype*) untuk → uji ke pengguna → perbaiki → ulangi, sampai “cukup baik” untuk dipakai, dan simulasi. Tiap kelompok memproduksi prototipe rendah biaya: papan permainan sederhana, kartu misi atau argumen, lembar kerja segmentatif, serta file presentasi interaktif yang mematuhi prinsip media edukasi yang mudah, murah, dan menyenangkan yang sesuai dengan prinsip pembelajaran media dalam model pembelajaran *deep learning* (berkesadaran, bermakna, menggembirakan) jenis media yang akan

dirancang berisi alur tujuan (sesuai tahapan taksonomi Solo) → bukti yang diharapkan (*evidence*) → mekanik permainan (urutan langkah permainan → artefak teks/aktivitas bahasa (deskripsi *game*) → rubrik (monitoring langkah). Dipandu oleh Dr. Dra. St. Nurbaya, M.Hum., M.Si. dan Leny Dwi Astuti, S.Pd., M.Pd.



Gambar 4. Penyampaian Materi oleh Dr. Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd.

Sore harinya, peserta mempraktikkan jenis desain yang dipilih dengan: memodifikasi permainan tradisional dari bahan sisa menjadi “media edukasi tradisional-plus” yang akan menuntun praktik pembelajaran. Setelah kegiatan praktik selesai, ditutup dengan *gallery walk* untuk saling memberi umpan balik cepat berbasis rubrik.



Gambar 5. Pelaksanaan Media Edukasi Tradisional-Plus

Hari keempat berfokus pada merumuskan *rapid prototyping* (cara mengembangkan produk (media, modul, aplikasi, SOP, dsb.) lewat siklus cepat– ringan: buat versi awal (*prototype*) → uji ke pengguna → perbaiki → ulangi, sampai “cukup baik” untuk dipakai dan simulasi. Pagi hari, tiap kelompok memproduksi prototipe rendah biaya: papan permainan sederhana, kartu misi atau argumen, lembar kerja segmentatif, serta file presentasi interaktif yang mematuhi prinsip media edukasi yang mudah, murah, dan menyenangkan. Menjelang siang,

kelompok melakukan *micro-teaching* selama ± 15 menit; mentor dan observer menilai dengan rubrik yang menimbang keselarasan dengan Capaian Pembelajaran/TP, ketepatan mekanik permainan terhadap tujuan bahasa, kepatuhan pada prinsip implementasi, fungsi dan tujuan penggunaan dan kualitas media. Catatan berupa kelebihan, kekuatan, dan kekurangan area perbaikan diberikan segera agar kelompok dapat merevisi alur, menyederhanakan tampilan, atau menajamkan indikator penilaian. Sesi ini mendorong tiap kelompok merumuskan RPP ringkas, menetapkan jadwal uji coba di kelasnya masing-masing, serta menyiapkan daftar evidensi belajar yang akan dikumpulkan (artefak siswa, log misi/progres, cuplikan foto atau video singkat, dan rubrik yang terisi). Praktik ini dipandu secara kolaboratif oleh tim PkM.



Gambar 6. Pelaksanaan Perumusan *Rapid Prototyping* (Cara Mengembangkan Produk)

Sore harinya, peserta mempraktikkan jenis desain yang dipilih dengan: memodifikasi permainan tradisional dari barang yang sudah dipakai menjadi “media edukasi tradisional-plus” yang akan menuntun praktik pembelajaran. Setelah kegiatan praktik selesai, ditutup dengan *gallery walk* untuk saling memberi umpan balik cepat berbasis rubrik. Materi ini diberikan oleh Dr. Setyawan Pujiono, S.Pd., M.Pd. yang didampingi oleh Salsabila Shofia Rahma. Kegiatan berikutnya dilakukan secara daring dengan program pendampingan dua minggu. Pada sesi ini, setiap kelompok mengimplementasikan prototipe minimal satu kali pertemuan (2×40 menit) di kelas nyata. Tim PkM (mentor) membuka kegiatan daring (zoom) mingguan ± 60 menit untuk meninjau rencana, memecahkan kendala, dan memberi umpan balik tertulis yang eksplisit (apa tujuan berikutnya, bagaimana progres, dan langkah perbaikan yang disarankan). Agar setara dari sisi akses, seluruh desain diwajibkan memiliki alternatif “analog” (tradisional-plus) dan “digital-ringan”; materi disediakan dalam bentuk berkas offline sehingga tidak menggantungkan diri pada koneksi internet kelas. Strategi mitigasi lain meliputi *pairing* guru dengan kompetensi TIK berbeda, *cheat-sheet* langkah demi langkah, serta contoh rubrik siap pakai yang mudah diadaptasi. Kegiatan daring berlangsung selama 2 kali pertemuan untuk memastikan semua peserta menyelesaikan tugas dengan tuntas.

Rencana Aksi

Setelah selesai pelatihan, baik pada saat penyampaian materi maupun praktik dilakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan menggunakan model evaluasi Kirkpatrick. Pada

tingkat reaksi (L1), angket singkat menilai kepuasan terhadap relevansi materi, fasilitasi, dan logistik.

Pada tingkat pembelajaran (L2), dilakukan *pre-post test* pengetahuan desain (kuis 15 butir) serta penilaian kualitas prototipe menggunakan rubrik empat aspek. Perubahan perilaku (L3) ditunjukkan oleh implementasi nyata di kelas yang dibuktikan melalui artefak dan refleksi tertulis satu halaman (apa yang berhasil, kendala, dan rencana perbaikan).

Dampak awal (L4) dipantau melalui indikator keterlibatan siswa (observasi 5 butir dan *self-report* sederhana) serta contoh peningkatan kualitas produk media pembelajaran. Target keberhasilan meliputi terwujudnya prototipe, rubrik, dan RPP ringkas oleh seluruh kelompok; 80% guru mengimplementasikan satu kali pertemuan; sekurangnya 75% prototipe berada pada kategori baik–sangat baik; dan rerata skor *post-test* melampaui *pre-test*. Keseluruhan proses disarikan ke dalam repositori bersama (bank teks, template, rubrik, dan prototipe) agar praktik baik dapat direplikasi lintas sekolah dan berkelanjutan di bawah payung MGMP. Dengan alur demikian, pelatihan tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi mengubahnya menjadi desain yang operasional, teruji di kelas, dan berdampak pada pengalaman belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan angket awal tentang penggunaan media dalam pembelajaran ditemukan bahwa terdapat 45% guru dengan rentang usia 40–45 tahun yang jarang menggunakan media pembelajaran, sementara ada 27% yang tidak menggunakan media, data ini menunjukkan bahwa ada permasalahan pada pemanfaat media oleh guru. Oleh sebab itu, pelatihan ini berusaha membantu guru dalam meningkatkan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran. Sementara tingkat kekerapan guru menggunakan media terdeskripsi seperti berikut: Sebagian besar peserta atau 66,% tidak pernah menggunakan media yang menunjukkan persentase tertinggi di antara kategori lainnya. Selanjutnya, kategori yang sering menggunakan media menempati urutan kedua dengan 19%, menunjukkan bahwa sebagian kecil peserta cukup aktif memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, 10% kategori jarang sekali menggunakan media menempati urutan berikutnya yang menunjukkan bahwa terdapat 5 % peserta yang hanya sesekali memanfaatkan media pembelajaran. Berikut pembahasan pelaksanaan pelatihan:

1. Kesesuaian Materi dengan Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil angket tingkat reaksi (L1), sebagian besar peserta menyatakan kepuasan yang tinggi terhadap pelatihan. Untuk materi dan kesesuaiannya dengan kebutuhan guru, 90% peserta menyatakan sangat puas, 7% puas, 3% cukup puas, dan tidak ada yang tidak puas (0%), menunjukkan materi sangat relevan dan bermanfaat bagi praktik mengajar mereka. Pada aspek fasilitasi, 80% peserta menyatakan sangat puas, 15% puas, 5% cukup puas, dan 0% tidak puas, mencerminkan cara penyampaian fasilitator yang efektif dan komunikatif. Sedangkan untuk aspek logistic, 75% peserta menyatakan sangat puas, 20% puas, 5% cukup puas, dan 0% tidak puas, menandakan sarana dan prasarana mendukung kelancaran pelatihan secara keseluruhan. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menghadirkan materi yang relevan, fasilitator yang kompeten, serta dukungan logistik yang memadai sehingga kepuasan peserta berada pada level tinggi.

2. Tingkat Penguasaan Peserta terhadap Materi Penyusunan Media

Pada tingkat pembelajaran (L2), peserta mengikuti *pre-post test* pengetahuan desain berupa kuis 15 butir, serta menilai kualitas penguasaan materi penyusunan media menggunakan rubrik empat aspek. Hasilnya menunjukkan bahwa 80% peserta

memperoleh peningkatan pengetahuan yang signifikan (sangat baik), 15% mengalami peningkatan (baik), 5% cukup meningkat, dan tidak ada yang tidak meningkat (0%). Penilaian kualitas prototipe juga menunjukkan tren serupa, yakni sebagian besar peserta mampu menghasilkan prototipe dengan kualitas tinggi sesuai rubrik yang ditetapkan.

3. Tingkat Penguasaan Peserta terhadap Materi *Deep Learning*

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar peserta merasa puas dan mampu memahami materi *deep learning*. Sebanyak 77% peserta menyatakan memahami materi dengan baik, 11% peserta merasa paham, dan 12% hanya cukup memahami. Sisanya belum memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa materi *deep learning* disampaikan dengan cara yang relatif jelas dan mudah dipahami oleh mayoritas peserta, meskipun sebagian kecil masih memerlukan pendalaman lebih lanjut.

4. Perubahan Prilaku Peserta dalam Implementasi Pembelajaran Menggunakan Media Terintegrasi *Deep Learning*

Pada tingkat perubahan perilaku (L3), implementasi nyata penggunaan media hasil produksi peserta di kelas dibuktikan melalui artefak dan refleksi tertulis satu halaman. Sebanyak 80% peserta melaporkan keberhasilan implementasi sesuai rencana, 15% berhasil dengan beberapa kendala yang dapat diperbaiki, 5% berhasil, tetapi menghadapi kendala signifikan, dan tidak ada peserta yang gagal (0%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan ke dalam praktik mengajar mereka secara efektif. Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran

Dampak awal (L4) dipantau melalui indikator keterlibatan siswa (observasi 5 butir dan *self-report* sederhana) serta contoh peningkatan kualitas produk bahasa. Target keberhasilan meliputi terwujudnya prototipe, rubrik, dan RPP ringkas oleh seluruh kelompok: 80% guru mengimplementasikan satu kali pertemuan; sekurangnya 75% prototipe berada pada kategori baik–sangat baik; dan rerata skor *post-test* melampaui *pre-test*. Keseluruhan proses disarikan ke dalam repositori bersama (bank teks, template, rubrik, dan prototipe) agar praktik baik dapat direplikasi lintas sekolah dan berkelanjutan di bawah payung MGMP. Dengan alur demikian, pelatihan tidak berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi mengubahnya menjadi desain yang operasional, teruji di kelas, dan berdampak pada pengalaman belajar siswa.

5. Alasan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Secara umum, alasan guru dalam menggunakan media pada pembelajaran disertai dengan alasan kebutuhan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini sebesar 67% dari 26%. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru menyadari bahwa melakukan pembelajaran dengan tanpa media membuat siswa cepat bosan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau abstrak. Alasan yang memotivasi guru menggunakan *edu game* didorong oleh keinginan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 78% yang awalnya hanya 43%. Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep karena pembelajaran berlangsung melalui praktik, simulasi, dan tantangan terstruktur. Alasan lainnya adalah adanya harapan guru untuk menumbuhkan kemandirian belajar siswa meningkat, yakni 76% dari 24%. Bagi guru, kondisi ini sangat bermanfaat karena dapat mengurangi dominasi metode ceramah dan mendorong pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

6. Evaluasi Pelatihan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat baik. Lima aspek yang dievaluasi meliputi: *pertama*, peserta merespons dengan antusias pelatihan ini sampai selesai, peserta bersemangat, nyaman, merasa dihargai dan dianggap penting dalam pelatihan ini. Hal ini ditandai dengan keaktifan peserta mengikuti semua sesi pelatihan dan tidak ada peserta yang absen. Respons lain peserta terkait pelatihan ini ditunjukkan oleh peserta terkait dengan cara penyampaian menyenangkan dan tidak membosankan, materi pelatihan ini menarik dan membuat peserta antusias untuk terus mengikuti sampai akhir sesi. *Kedua*, aspek partisipasi, guru memberikan penilaian bahwa pengalaman guru MTs menggunakan media menjadi bagian dari diskusi pelatihan. Selain itu, guru difasilitasi untuk mempraktikkan penyusunan media dan mempraktikkan media pembelajaran saat pelatihan dan setelah pelatihan di sekolah masing-masing, guru merasa dilibatkan secara aktif melalui diskusi, refleksi, atau kegiatan kelompok.

Ketiga, aspek pemberdayaan. Guru menilai bahwa pelatihan ini membuka wawasan berpikir guru untuk mengembangkan ide kreatif dalam memanfaatkan barang yang tidak berguna untuk dikreasikan menjadi media pembelajaran yang menarik. Peserta dan fasilitator berinteraksi dengan baik, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan terbuka. *Keempat*, aspek dampak. Dampak yang dirasakan oleh guru setelah pelatihan adalah bertambahnya pengetahuan terkait jenis media pembelajaran, kegunaan menggunakan media di era yang serba teknologi informasi, mendapatkan pengalaman baru dan inspirasi dalam penyusunan media, dan merasa lebih tenang dan tercerahkan dalam menjalani tugas profesional sebagai guru. Dampak lainnya, merasa lebih siap dan termotivasi untuk membuat perubahan persepsi tentang penggunaan media pembelajaran.

Evaluasi aspek ke-5 berkaitan manfaat dan relevansi materi pelatihan dengan kesesuaian kebutuhan guru. Guru menilai bahwa isi pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan guru, serta bermanfaat bagi guru. Materi yang baru dan sesuai dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan tentang *deep learning* sebagai pendekatan baru dalam pembelajaran. Guru juga menilai bahwa pelatihan ini sangat layak untuk diselenggarakan kembali di daerah/kabupaten lain untuk guru-guru di lingkungan sekolah lain. Hasil penilaian guru terhadap pelatihan secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Evaluasi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Antusiasme Peserta	98%
2.	Partisipasi	100%
3.	Pemberdayaan	99%
4.	Manfaat Dampak	99%
5.	Kesesuaian dengan Kebutuhan	100%

Evaluasi terhadap dampak pelatihan menunjukkan adanya hubungan erat antara peningkatan alasan penggunaan media dengan keberlanjutan inovasi-inovasi profesionalisme guru yang senantiasa dituntut dari guru. Berdasarkan model empat level Kirkpatrick (1994), pelatihan seharusnya tidak hanya diukur pada level reaksi dan pembelajaran, tetapi juga pada level perilaku dan hasil yang tercermin dalam kualitas penggunaan media pembelajaran. Dalam konteks ini, terjadi peningkatan signifikan pada alasan guru menggunakan media pembelajaran dan terdapat perubahan perilaku

penggunaan media pembelajaran saat mengajar, terutama bagi guru yang di sekolah memiliki kebijakan pimpinan sekolah dan adanya iklim yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang inovatif. Guskey menjelaskan bahwa bahwa perubahan perilaku guru pasca pelatihan sangat dipengaruhi oleh dukungan struktural, termasuk kebijakan lembaga dan iklim sekolah. Hasil evaluasi perlu memadukan analisis hasil kuantitatif dengan kajian kualitatif tentang faktor pendukung di lingkungan kerja guru.

Hasil pengukuran mengenai alasan guru setelah mengikuti pelatihan menunjukkan bahwa motivasi mereka untuk mengimplementasikan hasil pelatihan sejalan dengan teori motivasi McClelland (1967) yang menekankan bahwa secara psikologis perilaku seseorang dipengaruhi oleh kebutuhan berprestasi (*need for achievement*) sebagai pendorong utama tindakan dan kinerja. Guru-guru terdorong untuk menerapkan materi pelatihan karena ingin mencapai standar tinggi dalam mengajar dan memberikan dampak positif bagi siswa.

Selain itu, temuan ini juga selaras dengan Unified Model of Human Motivation oleh Pincus (2023) bahwa motivasi manusia bersifat kompleks dan multidimensional. Dalam konteks ini, kebutuhan berprestasi guru termasuk dalam domain “diri” dan tingkat pencapaian “melakukan”, yaitu dorongan untuk beraksi dan menunjukkan kompetensi. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi guru tidak hanya didorong oleh tujuan eksternal atau penghargaan, tetapi juga oleh dorongan internal untuk mencapai kinerja optimal dan merealisasikan potensi profesional mereka. Dengan demikian, implementasi pelatihan oleh guru dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara kebutuhan psikologis individu (McClelland) dan motivasi multidimensional yang holistik (Pincus) yang bersama-sama menjelaskan perilaku kerja yang proaktif dan berorientasi pada prestasi.

Terkait dengan ekspektasi Eccles & Wigfield (2002) menjelaskan ekspektasi nilai dari yang menegaskan bahwa keyakinan diri dan nilai yang diberikan pada suatu tugas memengaruhi alasan individu mengekspresikan kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Akan tetapi, tidak semua hasil pelatihan dapat diimplementasikan, hal ini dipengaruhi keterbatasan sarana, bahan, dan beban kerja guru. Tantangan ini berkaitan erat dengan fenomena *resistance to change* (resistensi terhadap perubahan), guru mungkin merasa lebih nyaman melanjutkan rutinitas yang sudah dikenal karena sejumlah alasan: keyakinan pedagogis yang berbeda, kekhawatiran terhadap beban kerja tambahan, kurangnya kepercayaan diri pada kemampuan teknis, atau rasa bahwa inovasi itu tidak sesuai dengan budaya sekolah.

SIMPULAN

Pelatihan penyusunan berhasil meningkatkan kapasitas psikologis mereka dalam menghadapi tantangan kerja. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi berbasis pengembangan kepribadian dan profesionalisme memiliki dampak positif terhadap kualitas. Namun, efektivitas pelatihan tidak hanya dapat dinilai dari hasil jangka pendek berupa peningkatan motivasi dan resiliensi, tetapi juga dari sejauh mana guru mampu mengimplementasikan perubahan tersebut dalam praktik pembelajaran dan interaksi sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas, program pengembangan kompetensi profesional guru MTs harus dilakukan secara kontinyu dan sebaiknya diintegrasikan dalam sistem pendampingan berkelanjutan yang holistik. Rekomendasi kebijakan praktis yang dapat diajukan mencakup:

1. Pelatihan pengembangan kompetensi guru MTs sebaiknya dilakukan berencana, sistematis, dan berkelanjutan.
2. Pengambil kebijakan harus menjalain kemitraan dengan perguruan tinggi (PT) untuk

meningkatkan kompetensi guru

3. Setelah pelatihan, perlu diprogramkan monitoring dan evaluasi untuk mengetahui perkembangan implementasi hasil pelatihan berkelanjutan serta mengetahui peningkatan kompetensi guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian pada masyarakat menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta atas dukungan pendanaan yang diberikan untuk kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para guru MTs se-Kabupaten Bantul dan Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Bantul atas fasilitas dan kesediaan kerjasamanya. Penelitian ini didanai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta. Nomor: FRM/DRPM-PKM/302. Tanggal 19 Maret 2025 berdasarkan Surat Perjanjian Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) Tahun 2025 Nomor: T/62/UN34.12/PT.01.03/2025. Persetujuan Etika. Penelitian ini merupakan penelitian observasional. Komite Etik Penelitian DRPM UNY telah mengonfirmasi bahwa persetujuan etik tidak diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *BAB II KAJIAN TEORI A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran*.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132.
<https://doi.org/10.1146/ANNUREV.PSYCH.53.100901.135153>
- Fullan, M., Foreword, M. L., & Barber, M. (2014). *A Rich Seam How New Pedagogies Find Deep Learning*. www.michaelfullan.ca
- Kirkpatrick, D. L. (1994). *Kirkpatrick, D. L. (1994). Evaluating Training Program—The Four Levels. San Francisco, CA Berret-Koehler Publishers, Inc. - References - Scientific Research Publishing*.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1735233>
- Krathwohl, D. R. (2002). A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives. *Theory into Practice*, 41, 302.
<http://www.citeulike.org/user/mapto/article/961573%5Cnhttp://www.mendeley.com/research/a-taxonomy-for-learning-teaching-and-assessing-a-revision-of-blooms-taxonomy-of-educational-objectives-abridged-edition-1/%5Cnhttp://www.amazon.ca/exec/obidos/redirect?>
- McClelland, D. C. (1967). *Achieving Society - David Clarence McClelland - Google Buku*.
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RI2wZw9AFE4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=McClelland,+D.+C.+\(1967\).+The+achieving+society.+Free+Press.&ots=NJOkZhoGI1&sig=tsdrSDFoeiGe4dz8yXKVn8ucyKo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RI2wZw9AFE4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=McClelland,+D.+C.+(1967).+The+achieving+society.+Free+Press.&ots=NJOkZhoGI1&sig=tsdrSDFoeiGe4dz8yXKVn8ucyKo&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Pincus, J. D. (2023). The structure of human motivation. *BMC Psychology*, 11(1), 1–25. <https://doi.org/10.1186/S40359-023-01346-5/TABLES/13>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>