

Penguatan Keterampilan Mendesain Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi Kompetensi Sosial Emosional Berbasis *Website* Interaktif bagi Guru

Teguh Hardi Raharjo^{1*)}, Ahmad Saeroji²⁾, Yozi Aulia Rahman³⁾, Dea Oktavia⁴⁾, Eko Danu Prasetyo⁵⁾, Ihda Mustofa Ahyaar⁶⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

^{2,4,5,6)}Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

³⁾Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

Email: teguh.hardi@mail.unnes.ac.id¹⁾; saeroji@mail.unnes.ac.id²⁾; yoziaulia@mail.unnes.ac.id³⁾; doktavia820@gmail.com⁴⁾; ekoprasetyo112@sma.belajar.id⁵⁾; ihda.mustofa@gmail.com⁶⁾

Cara Mensitasi Artikel ini:

Raharjo, T. H., Saeroji, A., Rahman, Y. A., Oktavia, D., Prasetyo, E. D., & Ahyaar, I. M. (2025). Penguatan keterampilan mendesain pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi kompetensi sosial emosional berbasis website interaktif bagi guru. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 133-147. <https://doi.org/10.46963/ams.v6i2.3032>

DOI

<https://doi.org/10.46963/ams.v6i2.3032>

Sejarah Artikel

Diterima: 07/10/2025

Direvisi: 17/10/2025

Diterbitkan: 30/12/2025

***) Corresponding**

Author

teguh.hardi@mail.unnes.ac.id

Editorial Address

Kampus Panam (Parit

Enam) STAI

Auliaurasyidin, Jl. Gerilya

No. 12 Tembilahan Barat,

Riau, Indonesia, 29213

abdimasy@stai-tbh.ac.id

Kata Kunci:

Pembelajaran

Berdiferensiasi, Kompetensi

Sosial Emosional, Website

Interaktif

Keywords:

Differentiated Learning,

Social Emotional

Competence, Interactive

Website

Abstract: There are two main aspects of the problems faced by MGMP MPLB teachers in Semarang City that urgently need to be resolved, namely; (1) low conceptual and practical knowledge of teachers related to integrated differentiated learning design for Social Emotional Competence (KSE); and (2) minimal teacher literacy in utilizing digital tools in creating interactive learning websites and Artificial Intelligence as a tool in compiling interactive learning media. The solutions offered to solve these problems are (1) Socialization of the concept of integrated differentiated learning design for KSE; (2) Training in compiling integrated differentiated learning teaching modules for KSE; (3) Training in creating interactive learning websites using Google Sites; (4) Training in creating assignments and educational games along with evaluation instruments using *eduaide.ai*; (5) Training in creating learning podcasts using *Google NotebookLM*; (6) Training in creating learning videos using *pictory.ai*; (7) Training in creating learning comics using *comica.ai*. The implementation methods used in this community service program are in the form of socialization, training, and mentoring and evaluation. The main achievements of this program are reflected in the substantial increase in teacher knowledge and skills. The evaluation results showed that there was a significant increase in the average teacher knowledge score from pre-test to post-test, indicating the effectiveness of the comprehensive training method.

Abstrak: Terdapat dua aspek permasalahan utama pada guru MGMP MPLB Kota Semarang yang urgen untuk segera diselesaikan, yaitu; (1) rendahnya pengetahuan konseptual dan praktis guru terkait desain pembelajaran diferensiasi terintegrasi Kompetensi Sosial Emosional (KSE); serta (2) minimnya literasi guru dalam memanfaatkan tool digital dalam membuat website pembelajaran interaktif dan Artificial intelligence sebagai alat bantu dalam menyusun media pembelajaran yang interaktif. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah (1) Sosialisasi konsep desain pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE; (2) Pelatihan menyusun modul ajar pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE; (3) Pelatihan membuat

website pembelajaran interaktif menggunakan google sites; (4) Pelatihan membuat penugasan dan permainan edukatif beserta instrument evaluasinya menggunakan eduaide.ai; (5) Pelatihan membuat podcast pembelajaran menggunakan Google NotebookLM; (6) Pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan pictory.ai; (7) Pelatihan membuat komik pembelajaran menggunakan comicai.ai. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam program pengabdian ini berupa sosialisasi, pelatihan, serta pendampingan dan evaluasi. Capaian utama program ini tercermin dari peningkatan substansial dalam pengetahuan dan keterampilan guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan guru secara signifikan dari pre-test ke post-test, mengindikasikan efektivitas metode pelatihan yang komprehensif.



©Authors (2025). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA)

PENDAHULUAN

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pengajaran yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi, materi, dan evaluasi pembelajaran berdasarkan perbedaan individu siswa. Melalui pendekatan ini, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan mendalam, sehingga siswa dapat mencapai potensi maksimalnya (Rasheed & Wahid, 2018). Di sisi lain, pengembangan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) siswa menjadi semakin penting dalam menghadapi perubahan zaman. KSE mencakup kemampuan untuk mengenali dan mengelola emosi, membangun hubungan yang positif, membuat keputusan yang bertanggung jawab, serta menunjukkan empati terhadap orang lain. Kemampuan ini tidak hanya mendukung keberhasilan akademik siswa, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang berkontribusi dalam masyarakat (Dung, 2022).

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi menjadi semakin relevan

sejak diterapkannya kurikulum merdeka di SMK. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru dan siswa untuk menentukan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing individu. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pentingnya pengembangan karakter siswa, termasuk KSE, sebagai bagian integral dari proses pendidikan. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran berdiferensiasi dengan KSE menjadi langkah strategis untuk mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka (Zuhro et al., 2023).

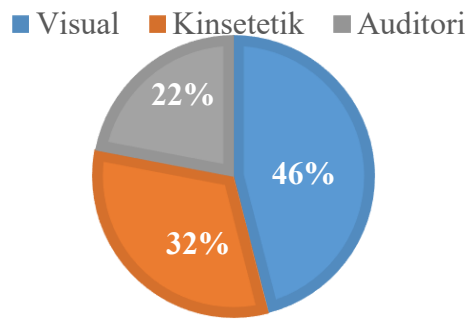
Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan ketua MGMP MPLB Kota Semarang, Ibu Sulistyawati, S.Pd., M.Si., ditemukan beberapa permasalahan yang masih dihadapi guru dalam mendesain pembelajaran berdiferensiasi yang terintegrasi dengan KSE, diantaranya adalah: (1) Sekitar 85% guru belum sepenuhnya memahami konsep pembelajaran berdiferensiasi dan KSE secara menyeluruh. Pembelajaran berdiferensiasi sering disalahartikan sebagai sekadar memvariasikan tugas,

tanpa mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa secara spesifik, serta KSE sering dianggap sebagai tambahan atau elemen terpisah dari pembelajaran akademik, bukan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran; (2) Guru sering kali dihadapkan pada beban kerja yang tinggi, seperti tuntutan administratif, target kurikulum, dan kewajiban mengajar yang padat (Haeri & Afriansyah, 2024). Hal ini membuat guru kesulitan untuk merancang pembelajaran berdiferensiasi sekaligus mengintegrasikan KSE secara efektif; (3) Banyak guru merasa tidak memiliki keterampilan dan strategi praktis untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang terintegrasi dengan KSE. Pelatihan yang tersedia sering kali bersifat teoretis tanpa panduan aplikatif yang dapat

langsung diterapkan di kelas; dan (4) Kurangnya akses ke sumber daya pembelajaran, alat bantu, atau teknologi yang mendukung, membuat guru kesulitan mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan beragam siswa.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada 120 siswa di 6 SMK kelas XII (Fase F) yang terafiliasi di forum MGMP MPLB Kota Semarang, diketahui bahwa terdapat 46% siswa cenderung memiliki gaya belajar visual, 32% kinestetik, 22% auditori (Gambar 1). Sedangkan hasil survey pendahuluan terkait perkembangan KSE siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori berkembang atau belum kompeten untuk setiap elemen KSE (Tabel 1).

HASIL ASESMEN GAYA BELAJAR SISWA



Gambar 1 Sebaran Gaya Belajar Siswa

Tabel 1 Kategori Perkembangan Kompetensi Sosial Emosional

No.	Elemen	Hasil			
		Kategori	Jumlah	Kategori	Jumlah
1	Kesadaran Diri	Kompeten	32%	Berkembang	68%
2	Manajemen Diri		28%		72%
3	Kesadaran Sosial		24%		76%
4	Keterampilan Berelasi		44%		56%
5	Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab		22%		78%

Belum optimalnya skor KSE mengimplikasikan bahwa prasyarat fundamental untuk keterlibatan akademis (seperti regulasi emosi, manajemen stres, dan kemampuan kolaborasi) belum berkembang secara optimal. Kondisi ini secara langsung menuntut pengembangan pembelajaran berdiferensiasi melampaui penyesuaian pada konten, proses, dan produk akademis, menuju diferensiasi yang juga merespons keragaman kebutuhan sosial dan emosional siswa. Kegagalan untuk mengintegrasikan KSE dalam kerangka diferensiasi berisiko menciptakan intervensi yang tidak komprehensif dan kurang efektif. Oleh karena itu, urgensi untuk menyelenggarakan pelatihan KSE bagi pendidik menjadi sangat kritis. Pelatihan ini bukan sekadar program pengembangan profesional suplementer, melainkan sebuah intervensi strategis untuk membekali guru dengan kompetensi diagnostik dan instrumental dalam merancang lingkungan belajar yang responsif secara holistik, sehingga memastikan bahwa setiap siswa memiliki fondasi yang kuat untuk mencapai keberhasilan akademis dan kesejahteraan psikologis

Kemajuan teknologi memberikan peluang besar untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut. Pemanfaatan *platform* pembelajaran berbasis *website* interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi sekaligus mengintegrasikan pengembangan KSE (Flynn et al., 2024). Platform *website* interaktif memungkinkan penyajian

materi yang adaptif, interaktif, dan menarik, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual. Selain itu, fitur-fitur seperti *podcast*, video, komik, dan permainan edukatif dapat digunakan untuk melatih KSE siswa secara kontekstual sesuai dengan gaya belajar siswa yang berjenis kinestetik, auditori, maupun visual.

Namun, meskipun potensinya besar, penerapan pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE berbasis web interaktif dalam Kurikulum Merdeka masih menghadapi berbagai tantangan. Beberapa diantaranya adalah keterbatasan akses teknologi, kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan platform digital, dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran konvensional. Sehingga, diperlukan adanya program Pengabdian kepada Masyarakat yang tepat untuk menguatkan keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE berbasis website interaktif.

Meningkatkan pengetahuan konseptual guru mengenai pembelajaran berdiferensiasi yang terintegrasi dengan KSE menjadi solusi utama dan menjadi pondasi dasar dalam mendukung keberhasilan implementasinya di kelas (Zuhro et al., 2023). Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan konseptual tersebut adalah: (1) sosialisasi pengenalan konsep dasar pembelajaran berdiferensiasi dan bagaimana KSE dapat diintegrasikan (Afya et al., 2024; Andini et al., 2023; Purba et al., 2021); dan (2) melatih guru untuk dapat menyusun modul ajar yang

mengakomodasi adanya diferensiasi konten, proses, dan produk pembelajaran sesuai gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual, serta mengintegrasikan elemen KSE dalam aktivitas pembelajaran tersebut (Lilin Marisa et al., 2024).

Setelah memperoleh pengetahuan konseptual yang memadai, selanjutnya guru diberikan pelatihan praktis tentang penggunaan platform pembelajaran berbasis *website* interaktif menggunakan *google sites*. Pemilihan *google sites* sebagai *tool* pembuatan *website* dikarenakan gratis dan sangat *support* dengan akun belajar.id yang telah dimiliki oleh semua guru (mitra). Pelatihan ini bertujuan mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran berdiferensiasi sekaligus mengintegrasikan pengembangan KSE yang lebih adaptif dan menarik di tengah keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru, sehingga mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara mandiri dan lebih fleksibel sesuai dengan kesiapan dan gaya belajar masing-masing siswa (Kamilah et al., 2023). Beberapa fitur yang disematkan dalam *website* interaktif ini diantaranya seperti: *podcast*, komik, video, dan permainan edukatif yang diyakini dapat mengakomodasi gaya belajar kinestetik, auditori, dan visual serta dapat digunakan untuk melatih KSE siswa secara kontekstual (Budi et al., 2021; Febrian et al., 2024). *Website* interaktif ini juga dilengkapi dengan modul ajar yang digunakan sebagai panduan bagi siswa untuk mengikuti aktivitas pembelajaran di *website* serta penugasan dan instrument evaluasinya.

Untuk dapat melengkapi fitur-fitur yang akan disematkan dalam *website* interaktif tersebut, selanjutnya guru akan diberikan pelatihan mengenai pemanfaatan *Artificial intelligence* (AI) untuk pembuatannya, diantaranya adalah: (1) eduaide.ai untuk membuat penugasan dan permainan edukatif beserta instrument evaluasinya; (2) Google NotebookLM untuk membuat *podcast* pembelajaran; (3) pictory.ai untuk membuat video pembelajaran; dan (4) comicai.ai untuk membuat komik pembelajaran. Pemanfaatan AI dapat mengefisienkan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran.

METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA), yaitu metode penyelesaian masalah yang menekankan pada keterlibatan mitra sasaran untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan yang diselenggarakan oleh tim pengusul secara berkesinambungan (Coghlan & Brydon-Miller, 2014). Pendekatan ini memungkinkan tim pengabdian untuk bekerja sama secara kolaboratif dengan guru, mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengimplementasikan program, dan mengevaluasi hasilnya secara bersama-sama. Fokus utama adalah pada transfer pengetahuan dan keterampilan, serta fasilitasi pengembangan kompetensi guru agar mampu mengelola program secara mandiri di masa mendatang. Pendekatan partisipatif ini sejalan dengan prinsip-

prinsip pemberdayaan yang bertujuan untuk meningkatkan kapabilitas dan otonomi MGMP MPLB dalam menghadapi tantangan.

Metode yang dilaksanakan oleh tim pengabdian untuk mendukung ketercapaian target yang telah ditentukan sesuai solusi yang ditawarkan adalah:

Sosialisasi

Metode ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan konseptual guru mengenai desain pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE. Pengetahuan ini menjadi pondasi dasar yang sangat penting sebelum guru diberikan pengetahuan praktis terkait implementasinya melalui *website* interaktif.

Pelatihan

Metode ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan praktis dan keterampilan teknis guru dalam mendesain pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE yang tertuang dalam modul ajar. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat *website* interaktif yang dapat digunakan sebagai platform pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE disertai pembuatan fitur seperti penugasan (beserta instrument evaluasinya) dan permainan edukatif, podcast pembelajaran, video pembelajaran, serta komik pembelajaran menggunakan AI.

Pendampingan dan Evaluasi

Metode pendampingan digunakan untuk memberikan dukungan, bimbingan, dan fasilitasi kepada guru agar dapat

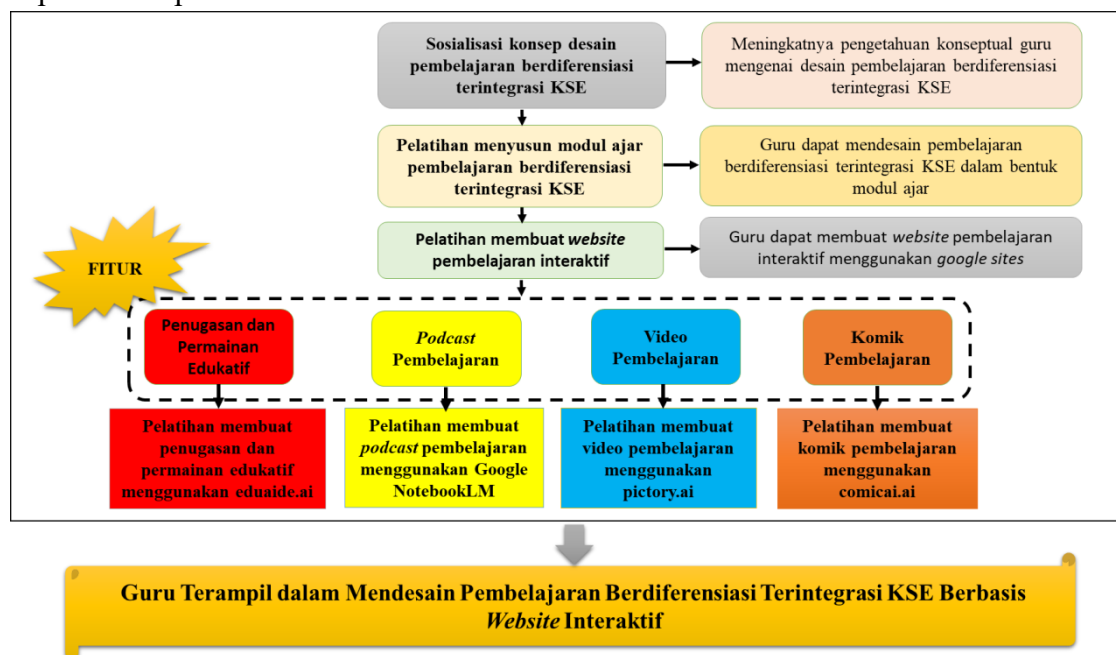
mencapai target capaian yang telah ditentukan, serta meningkatkan mengatasi kesulitan atau hambatan yang dialami oleh guru sehingga dapat menjaga motivasi guru untuk dapat terus terlibat aktif dalam program pengabdian. Metode evaluasi digunakan untuk memastikan bahwa produk-produk yang dibuat oleh guru sudah sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh pemateri atau tim pengabdian.

Kuesioner Pemahaman Integrasi KSE dalam Pembelajaran Berdiferensiasi digunakan untuk mengevaluasi seberapa dalam kemampuan guru (pemahaman) dalam mengintegrasikan konsep-konsep KSE ke dalam praktik dan desain pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa (pembelajaran berdiferensiasi).

Rubrik evaluasi *website* pembelajaran yang dibuat oleh guru terdiri dari 5 aspek, yaitu: (1) desain instruksional & integrasi konsep (sejauh mana kse & diferensiasi menjadi fondasi desain *website*); (2) Diferensiasi Pembelajaran dalam Platform Digital (Bagaimana *website* menyediakan pilihan dan jalur yang beragam); (3) Implementasi & Pengembangan KSE (Bagaimana fitur *website* secara aktif menumbuhkan KSE); (4) Desain Antarmuka & Pengalaman Pengguna (Kualitas teknis dan kemudahan akses yang mendukung pembelajaran); dan (5) Asesmen dan Umpan Balik (Bagaimana *website* memfasilitasi penilaian dan interaksi yang konstruktif).

Gambaran detail terkait diagram alir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

yang akan dilakukan oleh tim pengabdian dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Diagram Alir Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, meliputi sosialisasi konsep, pelatihan penyusunan modul ajar, pelatihan pembuatan website pembelajaran interaktif, pembuatan penugasan dan permainan edukatif, pembuatan podcast pembelajaran, pembuatan video pembelajaran, dan pelatihan pembuatan komik pembelajaran. Setiap tahapan dirancang untuk meningkatkan kapasitas peserta dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Mitra yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 20 Guru MPLB Kota Semarang bertempat di SMK Negeri 02 Kota Semarang.

Sosialisasi Konsep Desain Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi KSE

Tahap awal kegiatan berfokus pada sosialisasi konsep desain pembelajaran berdiferensiasi yang terintegrasi dengan Kompetensi Sosial Emosional (KSE). Sosialisasi ini melibatkan penyampaian materi dasar mengenai desain pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE, dilanjutkan dengan sesi diskusi refleksi kasus. Aktivitas yang dilakukan meliputi tutorial, diskusi interaktif, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi modul ajar. Mitra kegiatan berperan aktif dalam menyediakan sarana dan prasarana, mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan, serta terlibat dalam diskusi. Selain itu, mitra juga berkontribusi dalam pembuatan modul

ajar pembelajaran berdiferensiasi terintegrasi KSE.

Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi KSE

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali peserta dengan kemampuan menyusun modul ajar yang mengintegrasikan KSE dalam pembelajaran berdiferensiasi. Kegiatan inti meliputi penyajian contoh modul ajar yang relevan, diikuti dengan praktik langsung penyusunan modul ajar oleh peserta. Sesi review hasil modul ajar yang telah disusun juga menjadi bagian integral dari pelatihan ini untuk memastikan kualitas dan pemahaman peserta.

Pelatihan Pembuatan Website Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Sites

Sesi pelatihan ini mendemonstrasikan cara pembuatan website pembelajaran interaktif menggunakan Google Sites. Setelah demonstrasi, peserta terlibat dalam kegiatan diskusi, praktik langsung, dan sesi review website yang telah mereka buat. Mitra kegiatan menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan serta berpartisipasi aktif dalam praktik pembuatan website pembelajaran interaktif.

Pelatihan Pembuatan Fitur-Fitur Website Pembelajaran Interaktif Berbantuan AI

Pada tahap ini, para mitra diberikan pelatihan intensif dalam pembuatan berbagai fitur website pembelajaran interaktif berbantuan AI. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap, dengan

pendekatan demonstratif, partisipatif, dan aplikatif melalui sesi demonstrasi, diskusi, praktik langsung, serta review hasil kerja peserta. Fitur pertama yang dikembangkan adalah **penugasan dan permainan edukatif** dengan memanfaatkan platform *Eduaide.ai*. Dalam sesi ini, mitra MGMP terlibat aktif dalam proses perancangan dan pembuatan konten pembelajaran yang interaktif, dengan tujuan meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan pembuatan fitur kedua, yaitu **podcast pembelajaran** menggunakan *Google NotebookLM*. Proses pelatihan meliputi penyusunan naskah, rekaman audio, hingga pengunggahan podcast ke media pembelajaran. Kegiatan ini ditutup dengan sesi diskusi dan evaluasi terhadap hasil podcast yang telah dibuat oleh masing-masing peserta untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian materi.

Fitur ketiga yang dilatihkan adalah pembuatan **video pembelajaran** berbantuan *Pictory.ai*. Peserta diajak untuk merancang narasi visual, memilih aset multimedia yang relevan, dan mengintegrasikannya menjadi video pembelajaran yang menarik dan informatif. Hasil video kemudian dibahas bersama dalam sesi review untuk memberikan masukan konstruktif bagi pengembangan selanjutnya. Fitur terakhir yang dilatihkan adalah pembuatan **komik pembelajaran** menggunakan *Comica.ai*. Pada tahap ini, peserta mengeksplorasi cara menyampaikan materi ajar dalam bentuk visual naratif yang kreatif dan

mudah dipahami oleh siswa. Seperti pada sesi sebelumnya, pelatihan ini juga disertai dengan diskusi dan peninjauan terhadap komik yang telah dihasilkan oleh masing-masing mitra. Melalui pelatihan ini, diharapkan mitra MGMP mampu mengintegrasikan fitur-fitur pembelajaran berbasis AI ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi peserta didik secara lebih optimal.

Evaluasi Peningkatan Pemahaman Peserta

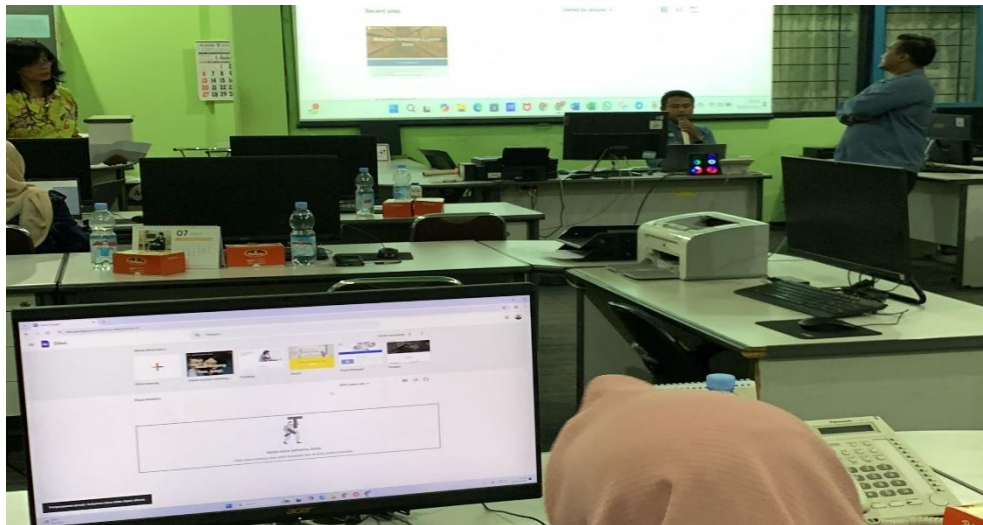
Untuk mengukur efektivitas kegiatan pengabdian ini dalam meningkatkan pemahaman peserta, dilakukan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil rata-rata menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor peserta. Rata-rata skor pre-test adalah 62.97, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 82.87. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa materi dan metode pelatihan yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman dan kompetensi peserta secara substansial.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Bersama Peserta



Gambar 4 Kegiatan Sosialisasi Desain Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi KSE



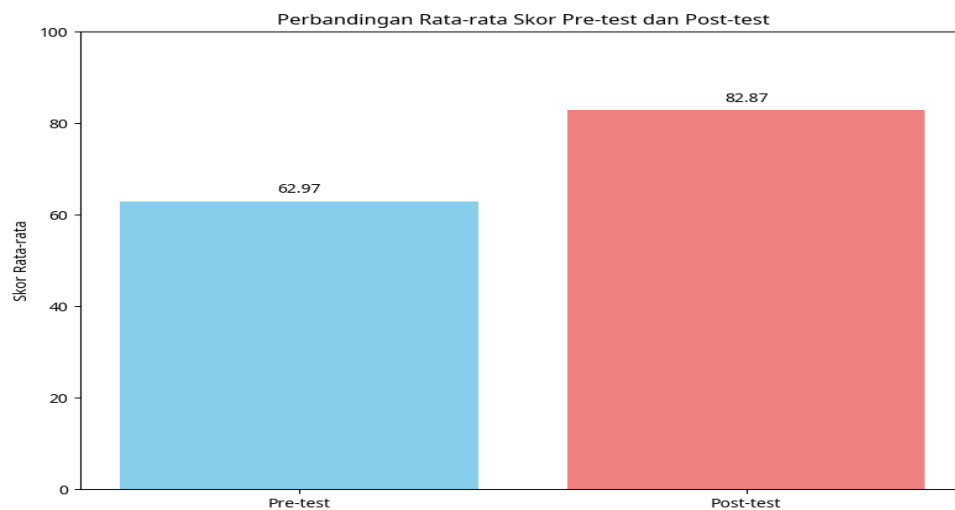
Gambar 5 Kegiatan Pelatihan Penyusunan Modul Ajar



Gambar 6 Kegiatan Pelatihan Pembuatan Website Pembelajaran Interaktif



Gambar 7 Kegiatan Pelatihan Pembuatan Fitur-Fitur Website Pembelajaran Interaktif



Gambar 8 Hasil Pre Test dan Post Test Mitra Pengabdian

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan efektivitas pendekatan holistik dalam peningkatan kompetensi pendidik dan praktisi pendidikan. Integrasi konsep pembelajaran berdiferensiasi dengan Kompetensi Sosial Emosional (KSE) pada tahap sosialisasi merupakan fondasi penting yang membekali peserta dengan pemahaman teoritis dan praktis (Zuhro et al., 2023). Diskusi refleksi kasus dan praktik langsung pada tahap ini memastikan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata.

Peningkatan signifikan pada skor post-test dibandingkan dengan pre-test, dari rata-rata 62.97 menjadi 82.87, secara kuantitatif membuktikan keberhasilan program ini dalam mencapai tujuan peningkatan pemahaman dan kompetensi guru. Hal ini menunjukkan bahwa rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi hingga berbagai pelatihan pemanfaatan teknologi, telah dirancang dan dilaksanakan dengan efektif. Metode

penyampaian materi yang bervariasi, seperti tutorial, diskusi interaktif, praktik langsung, dan pendampingan, berkontribusi pada penyerapan informasi yang optimal dan pengembangan keterampilan praktis.

Pelatihan penyusunan modul ajar yang mengintegrasikan KSE dalam pembelajaran berdiferensiasi menjadi krusial dalam menjembatani teori dan praktik (Rafli et al., 2023). Dengan menyajikan contoh modul ajar dan memberikan kesempatan praktik, mitra didorong untuk mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan relevan. Sesi review yang dilakukan memastikan adanya umpan balik konstruktif, yang esensial untuk perbaikan berkelanjutan dan peningkatan kualitas modul ajar yang dihasilkan.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi fokus utama pada pelatihan pembuatan website interaktif menggunakan Google Sites, penugasan dan permainan edukatif menggunakan Eduaide.ai, podcast pembelajaran dengan Google NotebookLM, video

pembelajaran dengan Pictory.ai, dan komik pembelajaran dengan Comica.ai. Adopsi berbagai platform ini mencerminkan kebutuhan diversifikasi media pembelajaran di era digital (Mahrani et al., 2022). Pendekatan demonstrasi diikuti dengan praktik langsung dan review produk sangat efektif dalam membangun keterampilan teknis peserta (Widagdo et al., 2023). Hal tersebut dibuktikan dengan salah satu hasil website pembelajaran yang dibuat oleh guru (peserta) pada Gambar 9. Partisipasi aktif mitra dalam menyediakan sarana dan prasarana serta keterlibatan langsung dalam praktik menunjukkan komitmen kolektif terhadap keberhasilan program.



Gambar 9 Website Karya Peserta

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di

mana peserta dapat memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan praktis, dan menghasilkan produk pembelajaran inovatif. Sinergi antara penyampaian materi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi memastikan bahwa tujuan pengabdian tercapai secara optimal. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan profesional berkelanjutan bagi para guru.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan ini merupakan inisiatif komprehensif yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran, khususnya melalui integrasi desain pembelajaran berdiferensiasi dengan KSE serta pemanfaatan teknologi digital. Program ini tersusun atas serangkaian tahapan yang sistematis, dimulai dari sosialisasi konsep dasar hingga pelatihan praktis dalam penggunaan berbagai platform digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang adaptif dan interaktif.

Fase awal pengabdian berfokus pada Sosialisasi Konsep Desain Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi KSE. Tahap ini krusial dalam membangun fondasi pemahaman teoritis peserta mengenai pentingnya pendekatan pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman kebutuhan siswa sambil mengembangkan aspek sosial dan emosional mereka. Metode yang digunakan, seperti tutorial, diskusi reflektif kasus, praktik, dan

pendampingan, memastikan bahwa mitra (guru) tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan konsep tersebut dalam konteks pengajaran mereka. Keterlibatan aktif mitra dalam menyediakan fasilitas dan berpartisipasi dalam diskusi menunjukkan komitmen kolektif terhadap tujuan program.

Selanjutnya, program dilanjutkan dengan Pelatihan Menyusun Modul Ajar Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi KSE. Sesi ini merupakan jembatan antara pemahaman konseptual dan implementasi praktis. Peserta dibekali dengan contoh-contoh modul ajar yang telah mengintegrasikan KSE, diikuti dengan praktik langsung penyusunan modul. Proses review dan umpan balik yang terstruktur pada tahap ini sangat vital untuk memastikan kualitas modul ajar yang dihasilkan dan memperkuat pemahaman peserta terhadap prinsip-prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang efektif.

Aspek inovasi teknologi menjadi pilar utama dalam beberapa pelatihan berikutnya. Pelatihan Membuat Website Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Sites membekali peserta dengan keterampilan untuk mengembangkan platform pembelajaran digital yang mudah diakses dan menarik. Kemampuan ini esensial dalam era digital saat ini, di mana aksesibilitas materi pembelajaran menjadi kunci. Demikian pula, Pelatihan Membuat Penugasan dan Permainan Edukatif Menggunakan Eduaide.ai memperkenalkan alat berbasis kecerdasan buatan yang memungkinkan penciptaan

aktivitas pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui gamifikasi dan penugasan yang personal.

Program ini juga secara spesifik menyentuh media pembelajaran berbasis audio-visual melalui Pelatihan Membuat Podcast Pembelajaran Menggunakan Google NotebookLM dan Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan Pictory.ai. Kedua pelatihan ini memberikan keterampilan kepada mitra untuk memproduksi konten multimedia yang kaya, memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dalam format yang lebih beragam dan sesuai dengan preferensi belajar siswa yang berbeda. Podcast menawarkan fleksibilitas belajar audio, sementara video memberikan pengalaman visual yang mendalam, keduanya mendukung pembelajaran mandiri dan jarak jauh.

Terakhir, Pelatihan Membuat Komik Pembelajaran Menggunakan Comica.ai melengkapi rangkaian keterampilan digital peserta dengan kemampuan menciptakan narasi visual yang menarik. Komik pembelajaran merupakan media yang sangat efektif untuk menyajikan konsep kompleks secara sederhana dan menarik, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual. Seluruh pelatihan berbasis teknologi ini tidak hanya meningkatkan literasi digital mitra, tetapi juga memberdayakan guru untuk menjadi kreator konten pembelajaran yang inovatif.

Efektivitas keseluruhan kegiatan pengabdian ini secara empiris didukung oleh hasil evaluasi kuantitatif melalui pre-

test dan post-test. Terjadi peningkatan signifikan pada skor rata-rata peserta, dari 62.97 pada pre-test menjadi 82.87 pada post-test. Peningkatan sebesar 19.90 poin ini secara jelas menunjukkan bahwa program pengabdian ini berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensi peserta terkait materi yang disampaikan. Data ini menggarisbawahi bahwa kombinasi antara penyampaian materi yang relevan, metode pelatihan yang interaktif dan praktis, serta penggunaan teknologi yang tepat guna, secara kolektif berkontribusi pada pencapaian tujuan program.

Secara holistik, kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang kondusif, di mana guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan aplikatif yang esensial untuk menghadapi tantangan pendidikan modern. Sinergi antara tim pengabdian dan mitra kegiatan, yang ditunjukkan melalui penyediaan sarana prasarana dan partisipasi aktif, merupakan faktor kunci keberhasilan. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di institusi terkait dan menjadi model bagi inisiatif pengembangan profesional berkelanjutan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Afya, Z. V., Sahari, S., Widodo, A., Guru, P., Dasar, S., & Kediri, K. (2024). *Pengembangan Modul Ajar Berdiferensiasi*. 8(2), 280–289.

Andini, F., Waspada, I., Budiwati, N., & Susanto, S. (2023). Peran Guru Dengan Kompetensi Sosial Emosional Dalam Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Membangun Student Well-Being Pada Sekolah Menengah. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 175–182.

<https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1490>

Budi, S. S., Suhaili, N., & Irdamurni, I. (2021). 199-493-1-Pb. *Journal of Educational and Learning Studies*, 4(2), 232–236.

Coghlan, D., & Brydon-Miller, M. (2014). Participatory Rural Appraisal. *The SAGE Encyclopedia of Action Research*. <https://doi.org/10.4135/9781446294406.n268>

Dung, D. T. (2022). Social and emotional competence: the concept evolution and the shift in education. *Vietnam Journal of Educational Sciences*, 18(4), 72–80. <https://doi.org/10.15625/2615-8957/22211007>

Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 152–159.

Flynn, K. S., Li, L., Huang, C.-W., Patel, R., Luttgen, K., Yang, S., & Chow, E. (2024). Leveraging technology to address social-emotional learning during the pandemic: Findings from an efficacy trial. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 4(August 2023), 100045. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2024.1>

00045

- Haeri, I. Z., & Afriansyah, A. (2024). *Eksplorasi Beban Digital Guru : Survei Pemanfaatan Platform of Platform Merdeka Mengajar (PMM) by Teachers Pendahuluan Platform Merdeka Mengajar (PMM) merupakan media edukasi yang dikembangkan. 15(2).*
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *Biodik, 9(3)*, 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Lilin Marisa, Joko Raharjo, T., & Wardani, S. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi Kompetensi Sosial Emosional. *Elementary School Education Journal, 8(1)*, 61–72.
- Mahrani, K. H., Falatena, A., & Wahyuningsih, W. (2022). The Effectiveness of Learning Media Digitalization on Increasing Independent for Indonesian Millennial Learners. *International Journal Pedagogy of Social Studies, 7(2)*, 1–8. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v7i2.51807>
- Purba, M., Purnamasari, N., Soetantyo, S., Suwarma, I. R., & Susanti, E. I. (2021). Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction). In *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.*
- Rafli, M. F., Sari, C. K., Syarah, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Samudra, U. (2023). *Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. 4(5)*, 650–657.
- Rasheed, F., & Wahid, A. (2018). The Theory of Differentiated Instruction and Its Applicability: An E-Learning Perspective. *VSRD International Journal of Technical and Non-Technical Research, 9(4)*, 193–202. <https://www.researchgate.net/publication/324843878>
- Widagdo, A. K., Handajani, S., Astuti, N., Aini, A. N., Yuliana, S., & Bahar, A. (2023). Guided Demonstration Method to Improve Students' Skills in Processing Banana. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana Dan Boga, 11(2)*, 92–97. <https://doi.org/10.15294/teknobuga.v11i2.43463>
- Zuhro, N. S., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Fitrianingtyas, A., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., & Winarji, B. (2023). Penerapan KSE dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Sekolah Penggerak di Kota Surakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4)*, 4937–4945. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4991>