

Pengembangan E-Modul Berbasis Experiential Learning - Storytelling untuk Penguatan Sosial-Emosional Mahasiswa PPG

**Tuti Mutia^{*1}, Sumarmi², Ardyanto Tanjung³, Yusuf Suharto⁴, Ravinesh Rohit Prasad⁵,
Donna Boedi Maritasari⁶, Bima Wahyu Pratama⁷**

^{*} tuti.mutia.fis@um.ac.id

^{1,2,3,4}Program studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

⁵Department of Social Sciences, School of Arts and Humanities, Fiji National University

⁶Program studi Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi

⁷Program studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

Abstract

The development of digital technology in education has encouraged the birth of learning innovations that are more interactive, contextual, and meaningful. A professional teacher is required to have four competencies, namely pedagogical, professional, social, and personality. Of the four competencies, personality competencies occupy a central position because they are the foundation for building character, integrity, and role models for students. This research aims to 1) develop an experiential learning-storytelling-based e-module for social-emotional strengthening and 2) test the feasibility of an experiential learning-storytelling-based e-module for social-emotional strengthening. The research method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The validation results showed that the e-module was appropriate (80%) and practical (83.5%). This e-module is effective in fostering social sensitivity, communication skills, self-reflection, as well as emotional and collaborative skills. Thus, it serves as a more meaningful and interactive learning innovation, while strengthening the balance between academic competence and the personality of prospective professional teachers. With this approach, prospective teachers are not only equipped with theoretical knowledge, but also reflective skills and empathy that are essential in building humanistic educational relationships. Storytelling as a learning method also encourages the creation of a learning atmosphere that is fun, communicative, and relevant to the context of students' lives.

Keywords: *E-Module, Experiential Learning, Storytelling, Social-Emotional*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan telah mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Seorang guru profesional dituntut memiliki empat kompetensi, yaitu pedagogis, profesional, sosial, dan kepribadian. Dari keempat kompetensi tersebut, kompetensi kepribadian menempati posisi sentral karena menjadi landasan dalam membangun karakter, integritas, serta keteladanan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan e-modul berbasis experiential learning-storytelling untuk penguatan sosial-emosional dan 2) menguji kelayakan e-modul berbasis experiential learning-storytelling untuk penguatan sosial-emosional. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul sesuai (80%) dan praktis (83,5%). E-modul ini efektif menumbuhkan kepekaan sosial, keterampilan komunikasi, refleksi diri, serta kecakapan emosional dan kolaboratif. Dengan demikian, ia berfungsi sebagai inovasi pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif, sekaligus memperkuat keseimbangan antara kompetensi akademik dan kepribadian calon guru profesional. Dengan pendekatan ini, calon guru tidak hanya dibekali dengan pengetahuan teoritis, tetapi juga kemampuan reflektif dan empati yang esensial dalam membangun hubungan edukatif yang humanis. Storytelling sebagai metode pembelajaran turut mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan relevan dengan konteks kehidupan peserta didik.

Kata Kunci: E-Modul, Experiential Learning, Storytelling, Kompetensi Sosial-Emosional

PENDAHULUAN

Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi guru calon agar sesuai dengan tuntutan profesional (Maydiantoro et al., 2024). Kompetensi guru meliputi kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mengajar secara efektif. Berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru diharapkan memiliki empat kompetensi utama: pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional, yang semuanya penting untuk menciptakan pendidikan berkualitas (Suhaedin et al., 2024). Kompetensi pedagogik melibatkan kemampuan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sementara kompetensi kepribadian dan sosial berkaitan dengan integritas dan keterampilan berkomunikasi. Kompetensi profesional menuntut penguasaan materi dan perkembangan ilmu terbaru. Pelatihan dalam PPG yang holistik dan terintegrasi akan membantu calon guru mengembangkan keempat kompetensi ini secara simultan (Mukrim et al., 2023), sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.

Pendidikan guru merupakan pondasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan intelektualitas peserta didik (Aisyahrani et al., 2022). Program PPG dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru, baik kompetensi pedagogik, profesional, sosial, maupun kepribadian. Kompetensi pedagogik menjadi salah satu fokus utama dalam program PPG (Suhaedin et al., 2024). Program Pengalaman Lapangan (PPL) salah satu mata kuliah pada pendidikan prajabatan guru bertujuan untuk menguasai kemampuan keguruan yang terintegrasi dan utuh. PPL dapat membentuk kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kompetensi profesional adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menguasai materi pembelajaran secara komprehensif dan mendalam, sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran, serta kelompok mata pelajaran yang diajarkan. Hal ini juga mencakup pemahaman terhadap konsep-konsep, metode ilmiah, serta teknologi yang relevan dengan bidang keilmuan yang diajarkan. Semua elemen tersebut secara konseptual mendukung pelaksanaan program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelompok mata pelajaran yang ada (Sutarman et al., 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kompetensi profesional sangat penting dimiliki oleh setiap guru.

Perkembangan teknologi menuntut seseorang harus memiliki kompetensi untuk beradaptasi di zaman globalisasi saat ini. Dalam dunia pendidikan, berdampak pada usaha peningkatan kualitas pembelajaran, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Guru tidak hanya diharapkan memiliki kompetensi pedagogis, profesional, dan sosial yang baik. Namun, perlu mengembangkan kompetensi kepribadian yang kokoh. Kepribadian yang mantap dari seorang pendidik akan menjadi teladan yang baik bagi anak didik dan masyarakat pada umumnya (Dwijendra, 2022; Rochman & Gunawan, 2016).

Guru sebagai panutan untuk diteladani sehingga kompetensi kepribadian merupakan suatu hal yang mutlak dimiliki oleh seorang guru. Upaya untuk meningkatkan kompetensi kepribadian guru, diperlukan beberapa program, salah satunya adalah dengan pendidikan dan pembelajaran, dan kualifikasi keterampilan khusus. Kegiatan untuk pembelajaran dan

pengembangan guru dan calon guru antara lain: pendampingan, pendidikan dan pelatihan, kualifikasi keterampilan khusus, dan lain-lain (Buczynski & Hansen, 2010). Pendidikan merupakan lembaga yang menanamkan nilai-nilai. Sehingga, penting melatih guru untuk pengembangan kepribadian positif dari tahap pemahaman hingga penerapan dalam tindakan (Pribadi et al., 2023). Lalor (Lalor, 2018) menemukan bahwa, “kepribadian seorang guru memiliki pengaruh yang lebih dominan terhadap prestasi akademik siswa dibandingkan dengan motivasi untuk belajar, sehingga semakin intens persepsi siswa terhadap kepribadian guru, semakin besar dampaknya”.

Permasalahan terkait kebutuhan tersebut perlu menghadirkan sebuah inovasi salah satunya bahan ajar dengan teknologi digital melalui e modul berbasis Experiential Learning–Storytelling. E modul yang dilengkapi dengan konten interaktif, seperti video dramatis, animasi, kuis adaptif, serta infografik dinamis, yang bertujuan untuk simulasi nyata dan narasi reflektif. Dalam fase pembelajaran eksperiensial, mahasiswa PPG Prajabatan akan terlibat aktif dalam skenario pembelajaran, seperti memimpin diskusi coaching sebaya, menyelesaikan konflik kelas, atau merancang proyek mini pembangunan karakter, di mana semua pilihan mereka dapat diamati sebagai konsekuensi secara real time melalui modul (Lubis et al., 2020; Pratama et al., 2025). Sedangkan, storytelling disajikan dalam bentuk studi kasus kisah nyata guru teladan, wawancara narasumber, dan cerita interaktif yang memunculkan dilema etis. Dengan menggunakan elemen audio narator dan visualisasi ilustratif, modul ini menstimulasi empati dan kesadaran kritis mahasiswa terhadap nilai-nilai seperti integritas, tanggung jawab, dan kepedulian sosial (Syahrul Jiwandono, n.d.) . Melalui modul Pembelajaran Eksperiensial–Storytelling, diharapkan proses internalisasi akan berjalan secara efektif, efisien, dalam meningkatkan kompetensi kepribadian mahasiswa.

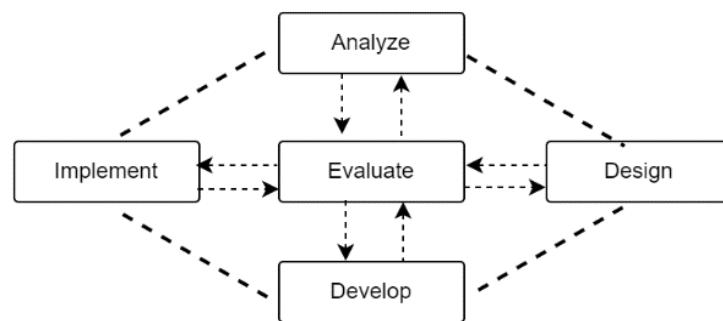
Experiential Learning digital teruji meningkatkan keterlibatan siswa, namun fokusnya masih terbatas pada penguasaan materi. Storytelling dalam media pembelajaran telah efektif membangun empati dan motivasi, namun implementasinya jarang dikombinasikan dengan simulasi pengalaman nyata (Serrat, 2017). Pada konteks PPG Prajabatan, e-modul yang secara khusus mengarah pada pengembangan kompetensi kepribadian seperti empati, integritas, dan tanggung jawab masih minim riset. Oleh karena itu, pengembangan e-modul berbasis teknologi digital yang memadukan experiential learning-storytelling untuk memperkuat pembelajaran sosial-emosional calon guru masa depan.

Tujuan penelitian ini yaitu 1) menghasilkan e-modul berbasis experiential learning-storytelling untuk penguatan sosial-emosional mahasiswa PPG prajabatan; dan 2) menguji kelayakan e-modul berbasis experiential learning-storytelling untuk penguatan sosial-emosional mahasiswa PPG prajabatan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap meliputi analyze, design, development, implementation, and evaluation. Pengembangan ini menghasilkan e-modul berbasis experiential learning – storytelling pada pembelajaran sosial

emosional Untuk meningkatkan kompetensi kepribadian mahasiswa PPG Prajabatan. Berikut adalah alur tahap penelitian pengembangan ADDIE sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Langkah-langkah dalam proses ADDIE dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap *Analyze* (analisis)

Pada tahap analisis untuk identifikasi kebutuhan terkait pemahaman materi, karakteristik, kompetensi kepribadian dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah pembelajaran sosial-emosional.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Kegiatan pada tahap perancangan ini meliputi:

1. Menentukan elemen-elemen cerita atau kasus dan nilai kepribadian (empati, integritas, tanggung jawab) yang akan diintegrasikan dalam narasi dan skenario experiential learning
2. Rancangan fitur terdiri dari tujuan pembelajaran, informasi dan langkah pengoperasian, daftar stopsite, peta stopsite, dan referensi, Merancang tampilan awal modul yang mengorganisir: Tujuan Pembelajaran (kompetensi sosial-emosional dan kepribadian), Panduan Operasional (langkah penggunaan modul), Daftar Skenario (experience stops), Referensi (sumber bacaan dan video pendukung)
3. Rancangan sistem operasional dirancang untuk dapat diakses menggunakan smartphone maupun laptop/PC.
4. Fitur Informasi Karakter dan konteks narasi e-modul untuk kepribadian tiap studi kasus sebelum simulasi
5. Fitur Informasi Stopsite, Rancangan fitur ini memberikan informasi atau gambaran secara umum pada stopsite yang akan dieksplorasi oleh mahasiswa
6. Rancangan fitur video juga sebagai penjelasan dari objek kajian yang umumnya bergerak untuk diamati oleh siswa.
7. Rancangan fitur next/back berfungsi untuk berpindah dari lokasi satu dengan lokasi lainnya. Fitur next berfungsi untuk melanjutkan ke lokasi selanjutnya, sedangkan fitur

back berfungsi untuk kembali ke lokasi sebelumnya.

8. Rancangan tampilan audio ini memberikan suara yang merepresentasikan dan menghidupkan suasana sesuai kontekstual yang disajikan.

c. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan suatu produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, yang dilakukan dengan uji kelayakan untuk mengetahui kualitas produk tersebut.

d. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tahap Implementasi merupakan tahap selanjutnya setelah pengembangan, yaitu dilakukan uji coba untuk menilai efektivitas dan responsivitas produk. Evaluasi efektivitas dilakukan melalui penelitian eksperimental untuk melihat pengaruhnya terhadap kompetensi kepribadian.

e. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap evaluasi yang menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan pengembangan produk yang sedang dilakukan.

Uji Coba Kelayakan Produk Pengembangan

Kelayakan produk media pembelajaran ini berdasarkan hasil validasi dilakukan oleh masing-masing ahli, yakni ahli materi dan media. Subjek uji coba produk melibatkan mahasiswa PPG Prajabatan. Instrumen penelitian yaitu angket, pedoman wawancara, dan dokumen. Perhitungan angket menggunakan skala likert sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%. \quad (\text{Pranatawijaya dkk., 2019})$$

Untuk dapat mengambil keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
≥ 86	Sangat Sesuai	Tidak perlu revisi
$\geq 71 - < 86$	Sesuai	Tidak perlu revisi
$\geq 56 - < 71$	Cukup Sesuai	Revisi
$\geq 41 - < 56$	Kurang Sesuai	Revisi
< 41	Sangat Tidak Sesuai	Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk E-Modul Berbasis Experiential Learning - Storytelling Untuk Pembelajaran Sosial-Emosional

Produk e-modul ini dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan pendekatan *experiential learning* dan *storytelling* untuk mendukung penguatan pembelajaran sosial-emosional mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG). E-modul ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara informatif, tetapi juga menyuguhkan pengalaman belajar yang mendalam melalui cerita-cerita naratif yang mampu membangkitkan empati, refleksi diri, dan kesadaran sosial mahasiswa. Konten dalam e-modul ini dirancang dengan mengangkat tema pelestarian hutan dan ekosistem sebagai konteks utama. Cerita-cerita kontekstual yang diangkat berasal dari kehidupan nyata atau fiksi edukatif mengenai interaksi manusia, hewan, dan tumbuhan di lingkungan hutan. Melalui alur cerita yang menyentuh, mahasiswa diajak untuk memahami dinamika kehidupan makhluk hidup, mengenali konflik sosial dan lingkungan, serta terlibat dalam proses pengambilan keputusan yang berlandaskan nilai-nilai sosial seperti kepedulian, tanggung jawab, kerja sama, dan empati. Leluhur kita memiliki kebiasaan mendongeng yang diwariskan secara turun-temurun, dan tradisi ini ternyata memberikan dampak yang sangat positif terhadap perkembangan kepribadian anak, terutama saat mereka tumbuh dewasa (Hendri, 2013).

Struktur e-modul disusun secara sistematis dalam beberapa unit pembelajaran yang memuat kombinasi narasi, aktivitas reflektif, tugas kolaboratif, serta kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan sosial-emosional. Setiap unit dilengkapi dengan ilustrasi visual yang menarik, grafik informatif, serta elemen multimedia seperti video pendek dan animasi edukatif. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa PPG agar materi mudah dipahami dan mendorong keterlibatan aktif. Hasil pengembangan diharapkan dapat menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *experiential learning* dan *storytelling* secara signifikan mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, menumbuhkan refleksi emosional yang konstruktif, serta memperkuat kesadaran akan pentingnya peran individu dalam menjaga kelestarian lingkungan dan membangun hubungan sosial yang sehat. *Storytelling* merupakan seni bercerita yang juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk terapi, baik oleh perawat maupun orang tua, untuk menanamkan nilai-nilai positif pada anak secara alami (Hendri, 2013). Modul ini juga terbukti efektif dalam membentuk sikap positif mahasiswa terhadap isu-isu lingkungan melalui pendekatan pembelajaran yang humanistik dan bermakna secara emosional.

a. Bagian Awal

Tampilan awal dari produk pendidikan e-modul berbasis experiential learning dan storytelling ditampilkan menggunakan font jelas. Dengan kombinasi elemen visual yang jelas dan pengorganisasian yang sederhana, tampilan awal ini berfungsi sebagai pintu gerbang yang efektif bagi siswa untuk memulai perjalanan edukatif mereka dalam memahami pentingnya pelestarian hutan dan ekosistem.

Tampilan awal e-modul dirancang untuk menciptakan pengalaman pertama yang kuat dan bermakna bagi mahasiswa PPG, dengan menampilkan judul “Menjadi Versi Terbaik Dirimu” menggunakan font yang tegas dan mudah dibaca. Kombinasi elemen visual yang menarik dan tata letak yang sederhana menjadikan antarmuka awal ini sebagai titik masuk yang

efektif ke dalam pembelajaran berbasis pengalaman dan narasi. Tampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengenalan materi, tetapi juga sebagai pemantik rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional mahasiswa terhadap isu lingkungan. Dengan pendekatan *experiential learning* dan *storytelling*, tampilan awal e-modul dirancang untuk mengundang mahasiswa memasuki konteks cerita yang akan mereka eksplorasi lebih lanjut, sehingga sejak awal mereka sudah diarahkan pada proses belajar yang reflektif, empatik, dan kontekstual terhadap keperibadian yang baik. Storytelling dapat diterapkan sebagai bentuk terapi yang mampu merangsang aktivitas otak kiri dan kanan anak, sekaligus mengembangkan berbagai aspek seperti kecerdasan, seni, emosi, kepekaan, kelembutan hati, serta imajinasi mereka (Asfandiyar, 2007).



Gambar 2. Bagian Awal

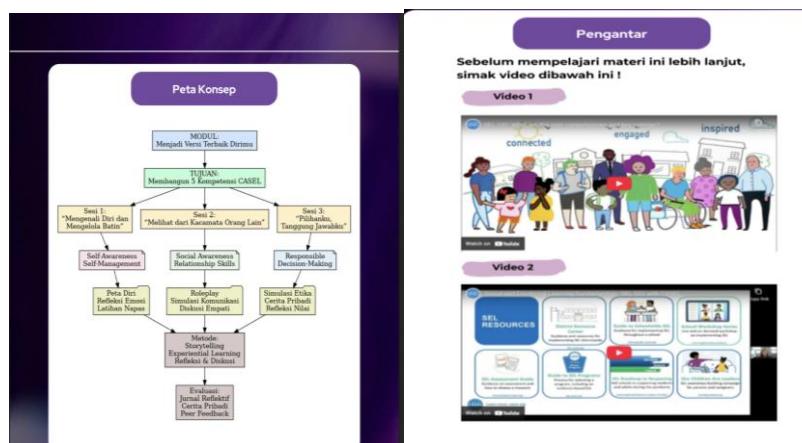
b. Bagian Materi

Materi dalam e-modul ini disusun secara runut dengan menampilkan peta konsep sebagai gambaran awal keterkaitan antar topik. Bagian pengantar disajikan dalam bentuk narasi yang membangun konteks dan membangkitkan empati mahasiswa terhadap isu-isu sosial dan emosional. Materi inti dilengkapi dengan ringkasan untuk memperkuat pemahaman konsep secara menyeluruh. Penyajian visual melalui grafik dan infografis dirancang untuk membantu mahasiswa memahami pentingnya mengenali dan mengelola emosi. Ruang kolaborasi disediakan untuk mendukung diskusi, refleksi bersama, dan pertukaran pengalaman antarmahasiswa. Narasi dalam modul mengedepankan alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk memudahkan proses internalisasi nilai. Dengan struktur ini, mahasiswa diajak aktif membangun kesadaran diri dan keterampilan sosial melalui pendekatan berbasis pengalaman. Storytelling membantu siswa memahami nilai Islam dan membentuk kesadaran moral (Putri Octaviani, 2024).

Konten materi meliputi pengenalan diri, pemahaman berbagai jenis emosi, serta keterkaitannya dengan tindakan dan pola pikir individu. Mahasiswa diajak untuk mengenali perasaan mereka sendiri, memahami pemicu emosi, dan menemukan cara mengelola reaksi emosional secara sehat. E-modul ini juga menyajikan gambar ekspresi emosi dan peta pemicu emosi untuk membantu proses eksplorasi diri. Aktivitas reflektif dan studi kasus dirancang agar mahasiswa dapat mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi secara langsung. Pembelajaran dirancang untuk membangun empati, tanggung jawab, dan kesadaran sosial

sebagai dasar dalam membentuk karakter pendidik profesional. Proses pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan bermakna, sesuai prinsip experiential learning. Keseluruhan materi bertujuan membentuk kompetensi sosial-emosional yang kuat dan aplikatif dalam praktik pendidikan (Hakima & Hidayati, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa storytelling merupakan aktivitas yang memiliki keunggulan dalam membantu perkembangan keterampilan sosial-emosional anak. Dengan demikian, melalui proses tumbuh kembangnya, anak dapat memiliki kemampuan sosial yang baik serta cenderung mengalami lebih sedikit masalah perilaku saat dewasa (Mustofa, 2015).

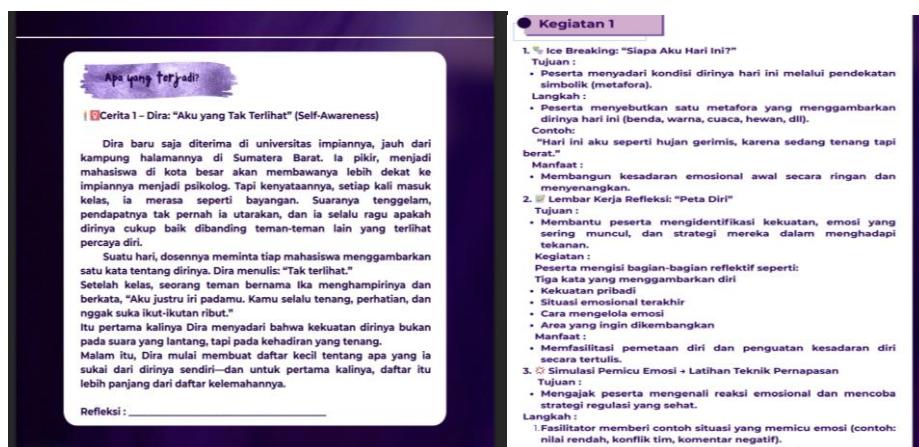
Materi selanjutnya dalam e-modul memperkenalkan mahasiswa pada keterampilan sosial seperti membangun hubungan positif, menunjukkan empati, dan bekerja sama dalam situasi yang beragam. Melalui narasi yang menggambarkan situasi nyata di lingkungan belajar dan kehidupan sehari-hari, mahasiswa diajak memahami pentingnya komunikasi asertif dan sikap saling menghargai. Disediakan pula skenario interaktif yang menggambarkan dilema sosial untuk melatih kemampuan mengambil keputusan yang etis dan bertanggung jawab. Setiap bagian materi dirancang untuk mendorong mahasiswa merefleksikan nilai-nilai yang muncul dalam cerita, lalu mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Ilustrasi dan infografis digunakan untuk menjelaskan langkah-langkah penguatan keterampilan sosial secara visual dan mudah dipahami. Materi juga menekankan pentingnya mengenali perbedaan, mengelola konflik, serta membangun solidaritas di lingkungan akademik dan profesional. Dengan pendekatan ini, mahasiswa dipandu secara bertahap untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional secara utuh melalui pembelajaran yang aktif, reflektif, dan kontekstual.





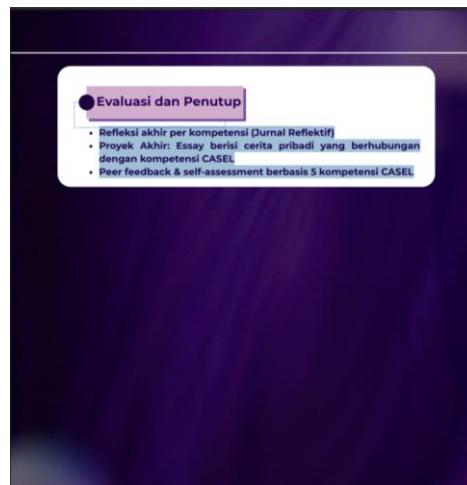
Gambar 3. Tampilan Sajian Materi

Selain itu, Setiap sesi dalam e-modul ini menyajikan tiga hingga empat cerita pendek yang dirancang untuk menggambarkan situasi sosial-emosional yang relevan dengan kehidupan mahasiswa PPG. Cerita-cerita tersebut mencakup tema seperti pengenalan diri, pengelolaan emosi, empati, dan pengambilan keputusan dalam interaksi sosial. Masing-masing cerita diikuti dengan pertanyaan reflektif yang mendorong mahasiswa mengaitkan isi cerita dengan pengalaman pribadi. Narasi disusun secara kontekstual dan menggunakan tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami dan membangun kedekatan emosional. Pada akhir setiap sesi, disediakan satu kegiatan pembelajaran berbasis experiential learning yang melibatkan aktivitas individu atau kelompok (Rahmi, 2024). Kegiatan ini dapat berupa simulasi, diskusi, roleplay, atau proyek mini yang memperkuat pemahaman atas nilai-nilai yang diangkat dalam cerita. Pola ini bertujuan agar setiap sesi menjadi rangkaian pembelajaran yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial secara terpadu.



Gambar 4. Penjelasan Materi dengan setiap sesi terdapat 3-4 cerita dengan 1kegiatan pembelajaran

Setiap sesi pembelajaran dalam e-modul ini dirancang untuk dimulai dengan kegiatan pembuka yang ringan namun bermakna, seperti ice breaking “Siapa Aku Hari Ini?” yang menggunakan metafora sebagai cara menyadari kondisi emosional diri. Selanjutnya, peserta diajak mengisi lembar kerja refleksi “Peta Diri” untuk mengidentifikasi kekuatan pribadi, emosi yang sering muncul, dan strategi menghadapi tekanan. Untuk memperdalam pemahaman terhadap regulasi emosi, dilakukan simulasi situasi pemicu emosi yang diikuti dengan latihan teknik pernapasan sederhana 4-4-4. Proses refleksi dilanjutkan melalui jurnal “Emosi Harianku”, di mana peserta menulis pengalaman emosional yang baru saja dialami. Diskusi kelompok kecil menjadi ruang untuk berbagi strategi pengelolaan diri dan membangun empati antar peserta. Di akhir sesi, dilakukan refleksi kunci baik secara individu maupun pleno untuk menyimpulkan nilai, kekuatan, dan langkah pengembangan diri ke depan. Seluruh rangkaian ini mengintegrasikan pengalaman, refleksi, dan kolaborasi sebagai satu kesatuan yang memperkuat pembelajaran sosial-emosional secara aktif dan bermakna (Puspitasari et al., 2025).



Gambar 5. Evaluasi dan Penutup

Evaluasi dalam e-modul ini dirancang untuk menilai ketercapaian pembelajaran sosial-emosional secara holistik melalui pendekatan reflektif, aplikatif, dan partisipatif. Evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga menilai perkembangan kesadaran diri, empati, dan keterampilan regulasi emosi mahasiswa. Instrumen evaluasi meliputi jurnal reflektif, portofolio tugas, observasi partisipasi dalam diskusi, serta lembar evaluasi diri yang memuat pertanyaan tentang perubahan sikap dan strategi pengelolaan diri. Setiap sesi ditutup dengan refleksi kunci yang membantu mahasiswa menyadari pencapaian pribadi dan area yang masih perlu dikembangkan. Umpatan balik diberikan secara naratif untuk menghargai proses, bukan hanya hasil, sehingga mahasiswa terdorong untuk terus bertumbuh secara emosional. Penilaian juga bersifat formatif, memungkinkan mahasiswa untuk memperbaiki dan memperdalam pemahamannya sepanjang proses pembelajaran.

Penutup e-modul dirancang untuk merekatkan seluruh pengalaman belajar menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pada bagian ini, mahasiswa diajak melakukan refleksi akhir terhadap perjalanan emosional yang telah dilalui selama mengikuti modul, dengan menuliskan

insight pribadi, kekuatan yang ditemukan, serta rencana konkret dalam menghadapi tekanan atau konflik di masa depan. Penutup juga mencakup pesan motivasional dan narasi penutup yang menguatkan peran mereka sebagai calon pendidik yang sadar diri, empatik, dan siap membangun lingkungan belajar yang sehat secara emosional. Dengan demikian, penutup tidak hanya menjadi akhir dari pembelajaran, tetapi juga awal dari penerapan nilai-nilai sosial-emosional dalam kehidupan nyata dan praktik pendidikan. Hal ini menegaskan bahwa proses pembelajaran tidak berhenti di ruang kelas, melainkan berlanjut dalam tindakan nyata siswa di lingkungan sosialnya (Puspitasari et al., 2025).

Hasil Validasi dan Uji Coba

Dalam proses pengembangan, uji validitas sangat diperlukan untuk menilai kelayakan E-Modul. Penilaian dilakukan oleh ahli desain dan materi melalui angket, yang terdiri dari dua jenis, yaitu validasi materi dan validasi desain. Evaluasi dari para ahli ini bertujuan untuk memastikan bahan ajar layak sebelum diujicobakan kepada subjek uji coba. Selain itu, masukan dari validator ahli juga bermanfaat sebagai dasar revisi apabila bahan ajar belum memenuhi standar kelayakan. Berikut adalah hasil penilaian dari validator pada pengembangan E-Modul.

Tabel 2. Hasil validasi ahli

Validator	Skor	Skor Max	Persentase	Klasifikasi
Validator Media	40	50	80%	Sesuai
Validator Materi	39	50	80%	Sesuai

Sumber. Olah data primer, 2025

Berdasarkan hasil validasi yang tercantum dalam Tabel 2, E-modul yang dikembangkan memperoleh skor sebesar 80% dari penilaian validator media dan materi. Skor ini masuk dalam kategori "Sesuai", yang menunjukkan bahwa modul telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi konten maupun tampilan media pembelajaran. Validasi ini merupakan tahap awal untuk memastikan efektivitas penggunaan E-modul dalam kegiatan belajar mengajar sebelum diterapkan secara lebih luas. Setelah E-modul dinyatakan layak oleh para ahli melalui proses validasi, langkah berikutnya adalah uji coba produk pada mahasiswa PPG Prajabatan untuk memperoleh tanggapan langsung. Tujuan ini adalah untuk menilai sejauh mana E-modul dapat diterima, dimanfaatkan, serta memberikan kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui angket dan wawancara guna menggali persepsi, pengalaman penggunaan, serta masukan dari mahasiswa terkait E-modul yang telah dikembangkan. Tanggapan mahasiswa terkait kepraktisan E-modul ditampilkan dalam Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil respon mahasiswa PPG

Aspek	Skor	Skor Max	Pesentase	Klasifikasi
Tampilan	720	865	83%	Sangat Sesuai
Pembelajaran	726	865	84%	Sangat Sesuai
Rata-rata	723	865	83.5%	Sangat Sesuai

Sumber. Olah data primer, 2025

Berdasarkan data pada Tabel 3, penilaian terhadap dua komponen utama dalam E-modul menunjukkan hasil dengan rata-rata skor keseluruhan mencapai 723 dengan persentase 83.5%, yang menempatkan produk dalam kategori "Sangat Sesuai". Untuk aspek tampilan, E-modul memperoleh skor 720 (83%), menandakan bahwa desainnya dianggap menarik dan mendukung proses pembelajaran. Pada aspek pembelajaran, skor yang diperoleh adalah 726 dengan persentase 84%, menunjukkan bahwa isi materi cukup relevan.

Hasil temuan menunjukkan bahwa E-modul merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dalam konteks pendidikan saat ini. Penilaian positif dari guru dan siswa mengindikasikan bahwa E-modul tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari segi konten dan tampilan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dukungan terhadap pendekatan experiential learning - storytelling dalam E-modul semakin memperkuat efektivitasnya dalam pembelajaran sosial-emosional. Melalui narasi yang relevan dan aktivitas berbasis pengalaman, E-modul ini mampu mendorong siswa untuk lebih reflektif, memahami diri sendiri, serta mengembangkan empati dan keterampilan sosial (Puspitasari et al., 2025; Rahmi, 2024). Selain itu, pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses eksplorasi dan pemaknaan. Dengan demikian, E-modul berbasis experiential learning - storytelling tidak hanya layak digunakan, tetapi juga berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang mendukung penguatan karakter dan kompetensi sosial-emosional siswa secara menyeluruh.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan e-modul berbasis experiential learning-storytelling dengan storyline yang terbukti sesuai (80%) dan praktis (83,5%). Produk ini efektif dalam memudahkan pemahaman materi dan berperan penting dalam penguatan kemampuan sosial-emosional mahasiswa. Melalui pendekatan experiential learning, mahasiswa dilatih untuk berinteraksi secara positif, membangun kerja sama tim, serta mengelola emosi ketika menghadapi tantangan akademik. Sementara itu, storytelling memberi ruang bagi pengembangan empati, keterampilan komunikasi, serta refleksi diri, yang menjadi fondasi kecerdasan sosial-emosional. Dengan demikian, e-modul ini tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif, tetapi juga mendukung terbentuknya mahasiswa yang tangguh, berempati, serta memiliki keseimbangan antara kompetensi akademik dan kecerdasan sosial-emosional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih dukungannya dalam pelaksanaan penelitian ini dari Program profesional Guru, Universitas Negeri Malang (UM).

DAFTAR PUSTAKA

Aisyahrani, A., Pamungkas, F. H., Rambe, K. F., Daulay, N. A., Riadi, R., Jannah, Z., & Nasution, I. (2022). Implementasi Profesi Kependidikan Dalam Meningkatkan Mutu

Pendidikan. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 122–127. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i1.2296>

Asfandiyar, A. Y. (2007). *Cara pintar mendongeng*. Mizan.

Buczynski, S., & Hansen, C. B. (2010). Impact of professional development on teacher practice: Uncovering connections. *Teaching and Teacher Education*, 26(3), 599–607. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.09.006>

Dwijendra, U. (2022). *PROBLEMATIKA KOMPETENSI KEPRIBADIAN GURU YANG MEMENGARUHI KARAKTER PESERTA DIDIK* oleh Gede Sutrisna i*, Gede Sidi Artajaya ii. 11(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7416908>

Hakima, A., & Hidayati, L. (2020). *Peran Model Experiential Learning Dalam Pendidikan Berbasis Keterampilan Tata Busana* (e-Journal, Trans.). 9(3), 51–59.

Hendri. (2013). Pendidikan karakter berbasis dongeng. In *Edisi I* (1st ed.). Simbiosa Rekatama Media.

Lalor. (2018). *The Educator*. Cambridge University Pres.

Lubis, E. A., Napitupulu, E., & Nugrahadi, E. W. (2020). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATAKULIAH PERENCANAAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 7(2), 146. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i2.23242>

Maydiantoro, A., Caswita, C., Ridwan, R., Yanzi, H., Agustina, E. S., & Zalmansyah, A. (2024). Analysis of Teacher's Professional Competency in Students of Teacher Professional Education. *SAR Journal - Science and Research*, 52–59. <https://doi.org/10.18421/SAR71-08>

Mukrim, M., Einsenring, Moh. A. A., Hastini, H., & Hasyim, Z. (2023). EXPLORING IMPACTS OF TEACHER PROFESSIONAL EDUCATION (PPG) ON TEACHER PRACTICE: A CASE OF TWO EASTERN INDONESIAN RURAL SCHOOL TEACHERS. *Jurnal As-Salam*, 7(2), 264–275. <https://doi.org/10.37249/assalam.v7i2.675>

Mustofa, B. (2015). *Melejitkan kecerdasan anak melalui dongeng*. Parama Ilmu.

Pratama, W. P., Werdhiana, I. K., Haeruddin, H., Muslimin, M., & Napitupulu, N. D. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Experiential Learning dengan Pendekatan Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1143–1151. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1730>

Pribadi, R. A., Rasendriya, P. N., & Nazela, S. (2023). PERAN DAN FUNGSI PENDIDIK DITINJAU DARI ASPEK PROFESIONALITAS. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 363–370. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1036>

- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025). *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Putri Octaviani. (2024). Penggunaan Metode Story Telling Guru Sekolah Minggu Dalam Pemahaman Alkitab Pada Anak usia 3-6 Tahun. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 265–277. <https://doi.org/10.55606/corammundo.v6i1.305>
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 115–126. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113>
- Rochman, C., & Gunawan, H. (2016). *Pengembangan Kompetensi Kepribadian Guru*. Nuansa Cendekia.
- Serrat, O. (2017). Storytelling. In *Knowledge Solutions* (pp. 839–842). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_91
- Suhaedin, E., Oriza, W., Ambiyar, A., & Rizal, F. (2024). Analisis Dampak Program Pelatihan Guru terhadap Kualitas Pengajaran di SMK. *Journal on Education*, 7(1), 3629–3638. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6959>
- Syahrul Jiwandono, I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI CERITA BUDAYA LOKAL PADA SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR*.