

Refleksi Calon Guru Sekolah Dasar Terhadap Pengembangan Sumber Belajar Digital Berbasis *Experiential Learning*

Sri Nurafifah¹, Akhmad Subkhi Ramdani²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mohammad Husni Thamrin, Indonesia
Corresponding Author: srinurafifah13@gmail.com

ABSTRACT

The cultural environment can be utilized as a source for contextual learning through direct experience, followed by reflection and the development of digital learning resources. However, a deeper understanding is required regarding the reflection process of pre-service elementary school teachers as they transform cultural exploration experiences into digital learning resources based on experiential learning—including the challenges and pedagogical considerations involved. This study aims to describe the reflections of pre-service elementary school teachers on the development of experiential learning-based digital resources, following an educational visit to Taman Mini Indonesia Indah (TMII). The resulting product is an e-module titled "Exploring Indonesia's Cultural Diversity," designed for fourth-grade elementary students. A descriptive qualitative approach was employed, with participants drawn from an Elementary School Teacher Education (PGSD) program who took part in the educational visit and the subsequent development of the e-module. Data were collected through in-depth interviews, observations, reflective journals, documentation, and an analysis of the e-module itself. Data analysis followed a process of reduction, presentation, and conclusion drawing. The study yielded two primary findings. First, direct exploration of cultural sites enabled the students to identify the potential of the environment as a contextual learning resource and to connect it with elementary school curriculum content. Second, the process of developing the e-module encouraged the students to select cultural information, organize material systematically, and ensure that the content, visuals, and learning activities were well-aligned with both the learning objectives and the characteristics of fourth-grade students. These findings highlight the critical role of reflection in bridging concrete experiences with the creation of contextual and meaningful digital learning resources. The study underscores the relevance of integrating experiential learning, cultural literacy, digital literacy, and pedagogical considerations within the education of pre-service elementary school teachers.

Keywords: *experiential learning; digital learning resources; primary school teacher education; cultural learning*

ABSTRAK

Lingkungan budaya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar kontekstual melalui pengalaman langsung yang diikuti refleksi dan pengembangan produk pembelajaran digital. Namun, diperlukan pemahaman lebih mendalam mengenai proses refleksi calon guru sekolah dasar dalam mengubah pengalaman eksplorasi budaya menjadi sumber belajar digital berbasis *experiential learning*, termasuk tantangan dan pertimbangan pedagogis yang menyertainya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan refleksi calon guru sekolah dasar terhadap pengembangan sumber belajar digital berbasis *experiential learning* melalui kunjungan edukatif ke Taman Mini Indonesia Indah (TMII), dengan produk yang dikembangkan berupa e-modul *Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia* untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang mengikuti kunjungan edukatif dan terlibat dalam pengembangan e-modul. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, jurnal reflektif, dokumentasi, dan analisis produk e-modul. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian dirumuskan dalam dua temuan utama. Pertama, eksplorasi objek budaya secara langsung memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi potensi lingkungan sebagai sumber belajar kontekstual dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran sekolah dasar. Kedua, proses pengembangan e-modul mendorong mahasiswa untuk menyeleksi informasi budaya, menyusun materi secara sistematis, serta mempertimbangkan kesesuaian konten, visual, dan aktivitas pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV SD. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya refleksi dalam menjembatani pengalaman konkret dengan pengembangan sumber belajar digital yang kontekstual dan bermakna. Penelitian ini menegaskan relevansi integrasi *experiential learning*, literasi budaya, literasi digital, dan pertimbangan pedagogis dalam pendidikan calon guru sekolah dasar.

Kata kunci: *experiential learning; sumber belajar digital; pendidikan guru SD; pembelajaran budaya*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam penyelenggaraan pendidikan, termasuk dalam pengembangan sumber belajar yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran sekolah dasar, sumber belajar tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga perlu membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata dan lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut menuntut calon guru sekolah dasar memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi lingkungan sebagai sumber belajar, memilih informasi yang relevan, serta mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan peserta didik. Dengan demikian, kompetensi calon guru tidak cukup dibangun melalui penguasaan teori pedagogik, tetapi juga melalui pengalaman merancang, mengembangkan, dan merefleksikan sumber belajar yang dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran.

Salah satu bentuk sumber belajar digital yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah modul elektronik atau e-modul. E-modul merupakan bahan ajar digital yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui materi, ilustrasi, aktivitas belajar, dan evaluasi. Pengembangan e-modul memberikan kesempatan kepada calon guru untuk mengintegrasikan konten pembelajaran, strategi pedagogis, dan teknologi ke dalam satu produk yang terstruktur. Agustina et al. (2026), misalnya, mengembangkan e-modul berbasis proyek untuk mendukung mahasiswa calon guru bahasa Inggris dalam mata kuliah Teaching Aids.

Produk yang dihasilkan memadukan materi pembelajaran, elemen multimedia, aktivitas proyek, dan asesmen, serta memperoleh penilaian positif dari ahli dan pengguna. Penelitian tersebut memperlihatkan potensi e-modul sebagai sarana untuk menghubungkan pemahaman konseptual dengan praktik pengembangan media pembelajaran. Meskipun demikian, pengembangan e-modul tidak semestinya hanya diarahkan pada pembuatan produk digital yang menarik secara visual. Calon guru juga perlu mempertimbangkan ketepatan isi, keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian aktivitas dengan karakteristik peserta didik, serta pemanfaatan teknologi secara pedagogis. Hal ini sejalan dengan kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra dan Koehler (2006).

Kerangka TPACK menekankan pentingnya keterpaduan pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten dalam merancang pembelajaran. Dalam pengembangan e-modul, keterpaduan tersebut tercermin melalui kemampuan calon guru memilih teknologi yang sesuai, mengorganisasi materi secara sistematis, dan menyusun aktivitas yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, proses pengembangan e-modul perlu dipahami sebagai bagian dari pembentukan kompetensi pedagogik dan profesional calon guru, bukan sekadar keterampilan mengoperasikan perangkat digital.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung proses tersebut adalah experiential learning atau pembelajaran berbasis pengalaman. Kolb (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui pengalaman berlangsung melalui empat tahap yang saling berkaitan, yaitu pengalaman konkret (concrete experience), pengamatan reflektif (reflective observation), konseptualisasi abstrak (abstract conceptualization), dan eksperimen aktif (active experimentation). Melalui siklus tersebut, pengalaman langsung menjadi titik awal bagi pembentukan pemahaman, sedangkan refleksi membantu individu menafsirkan pengalaman dan menghubungkannya dengan konsep yang dipelajari. Dalam pendidikan calon guru, pendekatan ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya mempelajari teori pengembangan sumber belajar, tetapi juga mengalami proses eksplorasi,

menganalisis potensi pembelajaran dari pengalaman tersebut, dan mentransformasikannya menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar.

Hubungan antara e-modul dan experiential learning juga telah ditelaah dalam penelitian empiris. Perdana dan Wahyudi (2024) mengembangkan e-modul pelatihan dengan pendekatan experiential learning untuk mendukung peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan Project-Based Learning (PjBL). Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pelatihan yang menghubungkan pemahaman konseptual dengan pengalaman praktik. Selanjutnya, Mutia et al. (2025) mengembangkan e-modul berbasis experiential learning dan storytelling untuk penguatan kompetensi sosial-emosional mahasiswa Pendidikan Profesi Guru. Kedua penelitian tersebut menunjukkan relevansi penggabungan pendekatan berbasis pengalaman dengan sumber belajar digital dalam konteks pendidikan dan pengembangan kompetensi pendidik.

Dalam konteks pendidikan calon guru sekolah dasar, pengalaman konkret dapat diperoleh melalui eksplorasi lingkungan budaya yang memiliki potensi sebagai sumber belajar kontekstual. Salah satu lingkungan yang relevan adalah Taman Mini Indonesia Indah (TMII), yang menyediakan representasi keberagaman budaya Indonesia melalui rumah adat, pakaian tradisional, artefak, dan berbagai unsur kebudayaan daerah. Kunjungan edukatif ke lingkungan tersebut dapat memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengamati objek budaya secara langsung, mendokumentasikan informasi, mengidentifikasi keterkaitannya dengan materi sekolah dasar, dan mempertimbangkan cara menyajikannya menjadi sumber belajar digital. Namun, potensi lingkungan budaya tidak otomatis berubah menjadi bahan ajar yang bermakna. Mahasiswa perlu menyeleksi informasi, memeriksa ketepatan konten, menentukan representasi visual, menyusun aktivitas belajar, dan menyesuaikan penyajian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Berdasarkan konteks tersebut, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul “Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia” untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. E-modul ini dirancang sebagai upaya mentransformasikan pengalaman eksplorasi budaya di TMII menjadi sumber belajar digital yang kontekstual. Rancangan produk dapat mencakup tujuan pembelajaran, pengenalan keberagaman budaya, informasi dan visual objek budaya, aktivitas eksplorasi, pertanyaan reflektif, serta latihan atau asesmen. Komponen akhir e-modul perlu disesuaikan dengan produk yang benar-benar dikembangkan. Dalam proses ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pembuat bahan ajar, tetapi juga sebagai calon pendidik yang mengambil keputusan mengenai apa yang perlu dipelajari peserta didik, bagaimana materi disajikan, dan bagaimana pengalaman budaya dihubungkan dengan tujuan pembelajaran.

Proses pengembangan tersebut menjadikan refleksi sebagai aspek penting yang perlu dikaji. Refleksi memungkinkan calon guru meninjau kembali pengalaman eksplorasi, menilai pemahaman yang diperoleh, mengenali tantangan, dan mengevaluasi keputusan yang diambil selama merancang e-modul. Melalui refleksi, mahasiswa dapat mengungkapkan alasan pemilihan objek budaya, pertimbangan dalam menyederhanakan informasi, kesulitan dalam menyusun konten digital, serta upaya menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Refleksi juga dapat memperlihatkan bagaimana mahasiswa menghubungkan pengalaman konkret dengan konsep pedagogik dan teknologi. Dengan demikian, kajian refleksi dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang proses belajar profesional calon guru selama mengembangkan sumber belajar digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai refleksi calon guru sekolah dasar dalam mengembangkan sumber belajar digital berbasis *experiential learning* melalui kunjungan edukatif ke Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Penelitian berfokus pada pengalaman mahasiswa dalam mengeksplorasi objek budaya, mengidentifikasi potensi lingkungan sebagai sumber belajar, mengambil keputusan pedagogis, serta mentransformasikan hasil eksplorasi tersebut menjadi e-modul pembelajaran. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian berupaya menggambarkan pengalaman dan pemaknaan mahasiswa berdasarkan data yang diperoleh selama proses eksplorasi, refleksi, dan pengembangan produk digital.

Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang mengikuti kunjungan edukatif ke TMII dan terlibat dalam pengembangan e-modul *Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia* untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan eksplorasi budaya, penyusunan bahan ajar digital, dan kegiatan refleksi terhadap proses pengembangan produk. Kegiatan penelitian mencakup eksplorasi objek budaya di TMII, identifikasi informasi yang relevan dengan pembelajaran sekolah dasar, pengembangan e-modul, serta refleksi mahasiswa terhadap pengalaman dan keputusan yang diambil selama proses tersebut. E-modul yang dikembangkan menjadi salah satu sumber data untuk memahami bagaimana pengalaman konkret diterjemahkan menjadi materi dan aktivitas pembelajaran digital. Jumlah subjek, karakteristik peserta, serta waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan kondisi penelitian yang sebenarnya. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, jurnal reflektif, dokumentasi, dan analisis produk e-modul.

Pertama, wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman mahasiswa selama kunjungan edukatif, alasan pemilihan objek budaya, pertimbangan dalam menentukan materi, kendala pengembangan e-modul, serta pemaknaan mahasiswa terhadap hubungan pengalaman langsung dan pembelajaran digital. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman semi-terstruktur agar peneliti dapat mengeksplorasi jawaban mahasiswa secara lebih mendalam sesuai dengan fokus penelitian.

Kedua, observasi dilakukan terhadap aktivitas mahasiswa selama eksplorasi objek budaya dan proses pengembangan e-modul. Observasi diarahkan pada kegiatan mengamati dan mendokumentasikan objek budaya, berdiskusi, mengidentifikasi informasi pembelajaran, menyusun materi, serta mempertimbangkan penggunaan media digital. Hasil observasi dicatat secara sistematis dalam catatan lapangan.

Ketiga, jurnal reflektif digunakan untuk mengidentifikasi pemikiran dan pengalaman mahasiswa setelah mengikuti kegiatan eksplorasi dan selama mengembangkan e-modul. Jurnal reflektif mencakup pengalaman yang dianggap bermakna, pengetahuan baru yang diperoleh, kesulitan yang dihadapi, pertimbangan pedagogis, dan perubahan pemahaman mahasiswa mengenai pengembangan sumber belajar kontekstual.

Keempat, dokumentasi mencakup foto kegiatan, catatan eksplorasi, rancangan bahan ajar, dan dokumen pendukung lain yang relevan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memeriksa kesesuaian informasi dari wawancara, observasi, dan jurnal reflektif.

Kelima, analisis produk e-modul dilakukan terhadap e-modul *Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia* yang dikembangkan mahasiswa. Analisis meliputi relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan informasi budaya, keterkaitan materi dengan pengalaman eksplorasi di TMII, kesesuaian bahasa dan visual dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD, serta keterpaduan aktivitas belajar dan asesmen. Analisis produk digunakan untuk memahami bagaimana refleksi dan pertimbangan pedagogis mahasiswa tercermin dalam hasil pengembangan sumber belajar digital.

PEMBAHASAN

Pengalaman mengunjungi TMII memberikan kesempatan kepada calon guru untuk mengamati keberagaman budaya Indonesia melalui objek budaya yang dapat dihubungkan dengan materi pembelajaran sekolah dasar. Pengalaman tersebut menjadi titik awal untuk mengembangkan sumber belajar yang menghubungkan pengetahuan dengan lingkungan nyata. Dalam penelitian ini, pengalaman eksplorasi budaya diarahkan pada penyusunan e-modul Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia sebagai produk digital yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran siswa kelas IV SD.

Temuan mengenai potensi pengalaman langsung ini dapat dijelaskan melalui teori experiential learning yang dikembangkan oleh Kolb (2015). Teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui empat tahap yang saling berkaitan, yaitu pengalaman konkret (concrete experience), observasi reflektif (reflective observation), konseptualisasi abstrak (abstract conceptualization), dan eksperimen aktif (active experimentation). Pengalaman konkret diperoleh ketika mahasiswa mengamati objek budaya secara langsung. Selanjutnya, mahasiswa merefleksikan informasi yang diperoleh, menghubungkannya dengan konsep pembelajaran, dan menerapkannya dalam pengembangan e-modul. Dengan demikian, pengalaman lapangan tidak berhenti pada kegiatan kunjungan, tetapi menjadi dasar bagi proses perancangan sumber belajar digital.

Relevansi pengalaman lapangan dalam pendidikan calon guru juga didukung oleh penelitian Djonko-Moore dan Joseph (2016). Penelitian tersebut mengkaji kunjungan lapangan sebagai sarana experiential learning dalam perkuliahan pendidikan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menghubungkan pengalaman kunjungan dengan materi perkuliahan, meskipun pelaksanaan kegiatan juga menghadapi sejumlah kendala. Temuan tersebut memperkuat pentingnya merancang kegiatan lapangan yang terhubung dengan tujuan pembelajaran dan disertai refleksi terarah. Dalam konteks pengembangan e-modul, objek budaya yang diamati di TMII dapat dipilih berdasarkan relevansinya dengan materi keberagaman budaya Indonesia.

Materi dapat mencakup rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, alat musik tradisional, dan bentuk ekspresi budaya lainnya. Informasi dan dokumentasi yang diperoleh mahasiswa kemudian diolah menjadi materi yang sistematis, dilengkapi ilustrasi, aktivitas belajar, pertanyaan pemantik, dan evaluasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD. E-modul tersebut berpotensi membantu siswa mempelajari keberagaman budaya melalui penyajian visual dan aktivitas yang terstruktur. Namun, pemanfaatan objek budaya perlu disertai pemeriksaan ketepatan informasi, sumber dokumentasi, serta konteks budaya agar materi yang disajikan tidak menyederhanakan atau menggambarkan budaya secara keliru.



Oleh karena itu, refleksi calon guru berperan penting dalam menentukan informasi yang layak dimasukkan ke dalam produk pembelajaran. Aspek kedua berkaitan dengan proses refleksi calon guru ketika mengubah hasil eksplorasi budaya menjadi e-modul yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas IV SD. Proses tersebut mencakup pemilihan informasi, penyusunan urutan materi, pemilihan visual, perumusan aktivitas belajar, dan penentuan bentuk evaluasi. Kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dari Mishra dan Koehler (2006) dapat digunakan untuk menjelaskan proses ini. TPACK menekankan keterkaitan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam perancangan pembelajaran.

Dalam pengembangan e-modul, pengetahuan konten berkaitan dengan pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia; pengetahuan pedagogis berkaitan dengan strategi penyajian materi dan aktivitas yang sesuai untuk siswa sekolah dasar; sedangkan pengetahuan teknologi berkaitan dengan pemilihan dan penggunaan perangkat digital untuk menyajikan materi. Ketiganya perlu dipadukan agar e-modul tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat secara isi dan bermakna secara pedagogis. Sebagai contoh, materi rumah adat dalam e-modul tidak cukup hanya menampilkan gambar dan nama daerah. Materi dapat dilengkapi dengan informasi yang relevan,

pertanyaan untuk membandingkan karakteristik rumah adat, dan aktivitas yang mengajak siswa mengidentifikasi keberagaman bentuk hunian tradisional. Aktivitas tersebut perlu disusun menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan diarahkan pada tujuan pembelajaran yang jelas. Penelitian Widiastutik et al. (2025) tentang pengalaman dan tantangan calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menunjukkan bahwa pengembangan media melibatkan keterpaduan aspek teknologi, pedagogi, dan konten.

Penelitian tersebut juga mengidentifikasi tantangan seperti keterbatasan waktu, pelatihan, sumber daya, serta kendala teknis. Temuan ini memberikan pembandingan yang relevan untuk memahami bahwa pengembangan e-modul oleh calon guru memerlukan lebih dari sekadar keterampilan mengoperasikan aplikasi digital. Dalam penelitian ini, refleksi pedagogis dapat ditelaah melalui cara mahasiswa menjelaskan alasan pemilihan objek budaya, menentukan informasi yang disajikan, menyesuaikan bahasa dengan siswa kelas IV SD, dan mengevaluasi kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran. Refleksi juga dapat mencakup pertimbangan mengenai keterbacaan teks, relevansi gambar, navigasi e-modul, serta kualitas aktivitas dan evaluasi. Dengan demikian, e-modul Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia bukan sekadar hasil pengolahan dokumentasi kunjungan, tetapi merupakan produk yang menuntut pengambilan keputusan pedagogis. Proses tersebut dapat memperlihatkan bagaimana calon guru menghubungkan pengalaman konkret dengan pemahaman konten, perencanaan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

Produk e-modul Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia untuk kelas IV SD menjadi wujud konkret dari upaya mengintegrasikan pengalaman lapangan dengan pengembangan sumber belajar digital. Produk ini diarahkan untuk membantu siswa mengenali dan memahami keberagaman budaya Indonesia melalui materi yang disusun secara sistematis, visual yang relevan, dan aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa.

Secara konseptual, e-modul dapat disusun dengan komponen berikut.

Komponen e- modul	Deskripsi
Pendahuluan	Identitas e-modul, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan
Materi inti	Pengenalan keberagaman rumah adat, pakaian tradisional, tarian, alat musik, dan budaya daerah
Visual dan dokumentasi	Foto atau ilustrasi objek budaya yang relevan dengan materi
Aktivitas pembelajaran	Kegiatan mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, dan mendiskusikan keberagaman budaya
Refleksi	Pertanyaan mengenai pengetahuan baru dan pentingnya menghargai perbedaan budaya
Evaluasi	Latihan atau tugas untuk mengukur pemahaman siswa

Komponen tersebut merupakan rancangan struktur produk yang dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik e-modul. Susunan akhirnya perlu disesuaikan dengan produk yang benar-benar dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang digunakan. Dari perspektif experiential learning, pengembangan e-modul menunjukkan bagaimana pengalaman konkret dapat diolah menjadi materi pembelajaran melalui refleksi dan konseptualisasi. Selanjutnya, penggunaan e-modul oleh siswa dapat menjadi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan melalui aktivitas belajar. Siklus tersebut sejalan dengan pandangan Kolb (2015) bahwa pengalaman menjadi sumber

pembelajaran ketika diproses dan diterapkan untuk membangun pemahaman. Meskipun demikian, produk e-modul yang telah dikembangkan belum otomatis dapat dinyatakan layak atau efektif.

Kelayakan produk perlu didukung oleh penilaian terhadap ketepatan materi, desain pembelajaran, bahasa, dan media. Sementara itu, klaim mengenai peningkatan hasil belajar siswa memerlukan data uji coba yang sesuai. Karena penelitian ini berfokus pada refleksi calon guru, pembahasan utamanya adalah bagaimana pengalaman lapangan dimaknai dan diterapkan dalam keputusan pengembangan produk digital. Hasil pembahasan ini menunjukkan bahwa kegiatan kunjungan edukatif dapat diintegrasikan dengan pembelajaran di perguruan tinggi melalui proses yang berkelanjutan, mulai dari eksplorasi, refleksi, pemetaan materi kurikulum, pengembangan produk, hingga evaluasi. Dalam konteks ini, dosen tidak hanya berperan sebagai fasilitator kunjungan, tetapi juga membimbing mahasiswa untuk mengubah hasil pengamatan menjadi sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Pengembangan e-modul Eksplorasi Keberagaman Budaya Indonesia berpotensi mendukung tiga kompetensi calon guru. Pertama, literasi budaya, melalui kemampuan mengenali dan menyajikan keberagaman budaya secara akurat dan menghargai perbedaan. Kedua, literasi digital, melalui pemanfaatan teknologi untuk menyusun dan menyajikan materi pembelajaran. Ketiga, kompetensi pedagogis, melalui pemilihan isi, strategi penyajian, dan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas IV SD. Implikasi tersebut sejalan dengan kerangka TPACK yang menempatkan integrasi pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi sebagai unsur penting dalam perancangan pembelajaran digital (Mishra & Koehler, 2006). Oleh karena itu, penilaian terhadap proses pengembangan e-modul perlu memperhatikan bukan hanya kualitas tampilan, melainkan juga ketepatan konten, kesesuaian aktivitas, dan alasan pedagogis di balik keputusan desain mahasiswa.

Secara keseluruhan, pengembangan e-modul berbasis eksplorasi budaya dapat menjadi konteks pembelajaran bagi calon guru untuk menghubungkan pengalaman nyata dengan perancangan sumber belajar digital. Kontribusi penelitian ini terletak pada pendeskripsian refleksi mahasiswa selama proses tersebut, termasuk cara mereka menyeleksi informasi budaya, menghubungkannya dengan pembelajaran sekolah dasar, dan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Kesimpulan mengenai refleksi dan tantangan mahasiswa selanjutnya perlu didukung dengan kutipan wawancara, jurnal reflektif, serta bukti dari produk e-modul yang dianalisis.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kunjungan edukatif ke Taman Mini Indonesia Indah (TMII) berpotensi mendukung proses refleksi calon guru sekolah dasar dalam mengembangkan sumber belajar digital berbasis experiential learning. Melalui eksplorasi objek budaya secara langsung, mahasiswa memperoleh pengalaman untuk mengidentifikasi potensi lingkungan sebagai sumber belajar kontekstual dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran sekolah dasar. Pengembangan e-modul Eksplorasi

Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD berpotensi mendukung mahasiswa dalam menyeleksi informasi budaya, menyusun materi secara sistematis, memilih visual yang relevan, serta merancang aktivitas pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dalam proses tersebut, refleksi berperan sebagai penghubung antara pengalaman konkret, pemahaman materi, pertimbangan pedagogis, dan pemanfaatan teknologi digital. Integrasi experiential learning, literasi budaya, literasi digital, dan pengetahuan pedagogis berpotensi mendukung pengembangan kompetensi calon guru dalam merancang sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, kegiatan eksplorasi budaya perlu disertai refleksi terarah dan proses pengembangan produk yang mempertimbangkan ketepatan konten serta kebutuhan peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji kelayakan e-modul dan penerapannya dalam pembelajaran nyata. Penelitian ini tidak menyimpulkan bahwa e-modul terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, karena hal tersebut memerlukan pengujian dan bukti empiris tersendiri.

REFERENCES

- Djonko-Moore, C. M., & Joseph, N. M. (2016). Out of the classroom and into the city: The use of field trips as an experiential learning tool in teacher education. *SAGE Open*, 6(2).
<https://doi.org/10.1177/2158244016649648>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Widiastutik, A., Saraswati, G. P. D., & Wahyuni, S. (2025). Pre-service teachers' experiences and challenges in creating digital learning media concerning TPACK framework. *Language Circle: Journal of Language and Literature*, 20(2s). <https://doi.org/10.15294/lc.v19i2s.26384>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Rahayu, A. H., Widodo, A., Saud, U. S., & Muslim. (2025). Transforming TPACK of elementary school teachers: The role of training based on collaboration, practice, and reflection. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 59–70. <https://doi.org/10.33578/jpkip-v14i1.p59-70>
- Agustina, D. D., Fajri, C. N., Prestika, A. R. A., & Fitriana. (2026). The development of a project-based e-module to support Teaching Aids course among pre-service English teachers.

Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature, 6(1), 65–81.

<https://doi.org/10.54012/jcell.v6i1.819>

Mutia, T., Sumarmi, Tanjung, A., Suharto, Y., Rohit Prasad, R., Boedi Maritasari, D., & Wahyu Pratama, B. (2025). Pengembangan e-modul berbasis experiential learning–storytelling untuk penguatan sosial-emosional mahasiswa PPG. *Educatio*, 20(3).

<https://doi.org/10.29408/edc.v20i3.32430>

Perdana, P. P., & Wahyudi. (2024). E-module based training management with an experiential learning approach to enhance Project Based Learning (PjBL) implementation by teachers. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 283–292. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.79932>