



**PENDAMPINGAN PROSES BELAJAR ORANG DEWASA DALAM
PELATIHAN PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI BERBASIS AI
BERTEMA BUDAYA LOKAL BENGKULU BAGI PAMONG BELAJAR**

***MENTORING ADULT LEARNING PROCESS IN EDUCATIONAL COMIC
DEVELOPMENT TRAINING BASED ON AI WITH LOCAL BENGKULU
CULTURE THEME FOR NON-FORMAL LEARNING FACILITATORS***

Ari Putra^{1*}, Alexon², Mohd Afifi Bahurudin Setambah³, Ilham Bakti⁴

¹ Pendidikan Nonformal, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

^{2,4} Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

³ Faculty of Human Development, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI),
Malaysia.

Email: ariputra@unib.ac.id¹, alexon@unib.ac.id², mohdafifi@fpm.upsi.edu.my³,
ilhambakti@unib.ac.id³

*Corresponding author: ariputra@unib.ac.id.

ABSTRAK

Pengabdian ini mengkaji proses belajar orang dewasa (andragogi) yang terjadi dalam pelatihan pengembangan komik edukasi berbasis AI bertema budaya lokal Bengkulu bagi 25 Pamong Belajar dan Tutor PAUD SPNF-SKB Kabupaten Bengkulu Tengah. Berbeda dari kajian yang berfokus pada luaran pelatihan semata, pengabdian ini menganalisis secara mendalam dinamika proses belajar yang berlangsung di setiap tahap pelatihan, mencakup pengaktifan pengalaman awal peserta, negosiasi makna melalui diskusi, pergulatan kognitif dalam penguasaan teknologi, kolaborasi antarpeserta, dan refleksi diri. Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan data dari observasi partisipatif, catatan lapangan, wawancara reflektif, dan dokumentasi proses, kajian ini mengidentifikasi empat fase kritis proses belajar orang dewasa yang berulang dalam setiap sesi: (1) *triggering experience*, pengaktifan rasa ingin tahu melalui pengalaman budaya yang familiar; (2) *cognitive disequilibrium*, ketidakseimbangan kognitif saat menghadapi teknologi baru; (3) *collaborative sense-making*, negosiasi makna secara kolaboratif; dan (4) *integrative reflection*, integrasi pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Temuan menunjukkan bahwa andragogi yang dilandasi konteks budaya lokal sebagai titik masuk pembelajaran terbukti efektif menurunkan resistensi peserta terhadap teknologi, meningkatkan motivasi intrinsik, dan menghasilkan produk pembelajaran yang autentik. Implikasi teoretis dan praktis bagi pengembangan program pelatihan Pamong Belajar berbasis pendekatan pengalaman dibahas secara mendalam.

Kata Kunci: *andragogi; belajar berbasis pengalaman; budaya lokal; komik edukasi berbasis AI; Pamong Belajar.*

ABSTRACT

This community services examines the adult learning process (andragogy) that occurred during a training program on AI based educational comic development, themed on local Bengkulu culture, for 25 Learning Facilitators/Tutors of Early Childhood (Pamong Belajar) at SPNF-SKB Bengkulu Tengah Regency. Unlike studies that focus solely on training outcomes, this article analyzes the dynamics of learning processes across each training stage, encompassing the activation of prior experience, meaning negotiation through discussion, cognitive struggle in technology mastery, peer collaboration, and self-reflection. Using a descriptive qualitative approach with data from participatory observation, field notes, reflective interviews, and process documentation, the study identifies four critical phases of the adult learning process that recurred across sessions: (1)

triggering experience, activating curiosity through familiar cultural experiences; (2) cognitive disequilibrium, cognitive imbalance when encountering new technology; (3) collaborative sense-making, collaborative meaning negotiation; and (4) integrative reflection, integrating new experiences with existing knowledge. Findings demonstrate that andragogy grounded in local cultural context as the entry point for learning effectively reduces participant resistance to technology, enhances intrinsic motivation, and produces authentic learning products. Theoretical and practical implications for developing experience-based Learning Facilitator training programs are discussed in depth.

Keywords: *adult learning; AI-based educational comic; andragogy; experiential learning; Pamong Belajar*

PENDAHULUAN

Pamong Belajar sebagai pendidik dalam lembaga pendidikan nonformal menghadapi tantangan yang unik adalah orang dewasa yang dituntut untuk terus belajar dan mengembangkan kompetensi di tengah tuntutan tugas sehari-hari yang padat. Ketika program pelatihan berbasis teknologi diperkenalkan, proses pembelajaran yang terjadi tidak linier dan sederhana. Ada negosiasi nilai, ada pergulatan kognitif, ada proses rekonstruksi identitas profesional semuanya berlangsung secara simultan dalam satu sesi pelatihan. Memahami dinamika proses belajar ini menjadi kunci bagi perancangan program pelatihan pendidik nonformal yang efektif dan bermakna.

Teori andragogi yang dikembangkan oleh Knowles (1980) meletakkan sejumlah asumsi fundamental tentang cara orang dewasa belajar: belajar paling efektif ketika memiliki kebutuhan untuk mengetahui alasan belajar, ketika dapat mengarahkan diri sendiri dalam proses belajar, ketika dapat mengaitkan materi baru dengan pengalaman hidup yang telah miliki, dan ketika pembelajaran terasa relevan dengan masalah kehidupan nyata yang dihadapi (Merriam, 2001). Asumsi-asumsi ini berimplikasi besar pada desain dan fasilitasi pelatihan bagi pendidik nonformal, yang notabene adalah orang

dewasa dengan rentang pengalaman profesional yang kaya.

Kolb (1984) memperkuat pemahaman ini melalui model Experiential Learning Cycle yang menjelaskan bahwa belajar orang dewasa bergerak melalui empat tahap siklus: *concrete experience* (pengalaman konkret), *reflective observation* (observasi reflektif), *abstract conceptualization* (konseptualisasi abstrak), dan *active experimentation* (eksperimentasi aktif). Belajar yang bermakna terjadi ketika keempat tahap ini dilalui secara utuh. Dalam konteks pelatihan teknologi seperti AI, pengalaman konkret berinteraksi langsung dengan *platform* menjadi batu loncatan yang tidak tergantikan bagi proses belajar orang dewasa.

Menarik perhatian kita adalah ketegangan yang kerap muncul ketika orang dewasa diperkenalkan pada teknologi baru: di satu sisi ada keingintahuan dan antusiasme, namun di sisi lain ada kecemasan teknologi (*technophobia*), keraguan diri (*self-doubt*), dan kekhawatiran akan kegagalan di depan rekan sejawat (Merriam & Caffarella, 1999). Ketegangan ini tidak bisa diabaikan dalam desain pelatihan ia harus diakui, dikelola, dan dimanfaatkan sebagai energi belajar. Bandura (1997) dalam teori *self-efficacy* menunjukkan bahwa keyakinan seseorang terhadap kemampuannya sendiri sangat

menentukan seberapa jauh mau mencoba dan bertahan menghadapi kesulitan.

Dimensi budaya dalam proses belajar orang dewasa juga mendapatkan perhatian yang semakin besar. Vygotsky (1978) melalui konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* menekankan bahwa belajar terjadi paling efektif dalam zona di antara apa yang sudah mampu dilakukan seseorang secara mandiri dan apa yang dapat dicapai dengan bantuan. Dalam konteks pelatihan ini, pengetahuan budaya lokal yang sudah dimiliki peserta berfungsi sebagai scaffolding kognitif yang menurunkan kecemasan terhadap teknologi yang belum dikuasai. Peserta merasa aman bereksperimen karena konten yang kerjakan cerita rakyat Bengkulu, tradisi sekujang, upacara tabot adalah domain di mana adalah ahlinya.

Kegiatan pengabdian Pelatihan Pengembangan Media Bermain Interaktif Berbasis Komik Edukasi Bertema Budaya Lokal Bengkulu Berbantuan AI bagi Pamong Belajar dan Tutor PAUD SPNF-SKB Kabupaten Bengkulu Tengah memberikan laboratorium nyata untuk mengamati dinamika proses belajar orang dewasa ini. Artikel ini tidak bertujuan melaporkan luaran pelatihan semata, melainkan menganalisis secara mendalam proses belajar yang terjadi di setiap sesi pergulatan, terobosan, kolaborasi, dan refleksi yang membentuk pengalaman belajar peserta sebagai orang dewasa yang membawa kekayaan pengetahuan dan pengalaman hidup ke dalam ruang pelatihan

METODE PELAKSANAAN

Pendekatan dan Desain

Pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan fokus pada pemahaman mendalam tentang proses belajar orang dewasa yang

terjadi selama pelatihan. Data dikumpulkan melalui: (1) observasi partisipatif oleh tim pengabdian selama seluruh sesi pelatihan dengan bantuan lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan naratif; (2) wawancara reflektif semi-terstruktur dengan 10 peserta yang dipilih secara purposif untuk mewakili variasi latar belakang dan tingkat kemampuan awal; (3) dokumentasi proses berupa foto dan video yang menangkap momen-momen kritis dalam proses belajar; serta (4) hasil pre-test (rata-rata 43,20; SD = 15,82) sebagai data baseline kemampuan awal peserta.

Peserta dan Konteks

Peserta berjumlah 25 orang terdiri dari 18 Pamong Belajar dan 7 tutor PAUD SPNF-SKB Bengkulu Tengah, berusia antara 25-52 tahun, dengan mayoritas perempuan. Survei awal menunjukkan 84% belum pernah menggunakan *platform AI* untuk pengembangan media pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan Mei-Agustus 2025 dalam tiga sesi berkesinambungan: (1) Sesi Penguatan Budaya Lokal (6 jam), (2) Sesi Pelatihan Teknis *AI* (8 jam), dan (3) Workshop Produksi Komik (berlanjut hingga finalisasi 7 produk komik).

Analisis Data

Data kualitatif dianalisis menggunakan thematic analysis (Braun & Clarke, 2006) melalui tahapan: familiarisasi data, pengkodean awal, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian, dan pelaporan. Analisis difokuskan pada identifikasi pola berulang dalam proses belajar peserta yang mencerminkan prinsip-prinsip andragogi dan experiential learning. Triangulasi dilakukan antara data observasi, wawancara, dan dokumentasi

proses untuk memastikan validitas temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil Awal Peserta sebagai Pebelajar Dewasa

Sebelum pelatihan dimulai, pemetaan profil peserta mengungkap heterogenitas yang kaya sebagai modal belajar. Meskipun kemampuan teknis digital tergolong rendah (pre-test rata-rata 43,20), peserta justru membawa kekayaan pengalaman hidup yang luar biasa: pengetahuan mendalam tentang tradisi lokal Bengkulu, pengalaman bertahun-tahun mendampingi orang tua dalam program parenting, serta intuisi pedagogis yang terasah dari praktik lapangan. Knowles (1980) menyebut kekayaan pengalaman ini sebagai sumber belajar terkaya yang dimiliki orang dewasa sebuah 'perpustakaan hidup' yang perlu diaktifkan, bukan diabaikan, dalam proses pelatihan.

Wawancara awal mengungkap ambivalensi yang umum terjadi pada orang dewasa yang menghadapi teknologi baru. Seorang Pamong Belajar berusia 48 tahun mengungkapkan: 'Saya senang diajak belajar hal baru, tapi takut tidak bisa mengikuti. Teman-teman yang lebih muda pasti lebih cepat.' Pernyataan ini mencerminkan ketegangan antara motivasi belajar yang tulus dan kecemasan komparatif yang menghambat. Fenomena ini dijelaskan Bandura (1997) sebagai manifestasi *self-efficacy* yang rendah dalam domain teknologi digital, yang jika tidak dikelola dengan baik, dapat menjadi penghambat utama proses belajar orang dewasa.

Temuan penting lainnya adalah adanya perbedaan orientasi belajar yang signifikan antara peserta yang lebih muda (25-35 tahun) dan yang lebih senior (40-52 tahun). Peserta muda cenderung

problem-centered dan langsung ingin mencoba *platform*; peserta senior lebih membutuhkan konteks dan alasan yang jelas sebelum bergerak. Perbedaan ini perlu direspons melalui desain fasilitasi yang fleksibel dan adaptif.

2. Fase Pertama: Triggering Experience Budaya Lokal sebagai Pintu Masuk Belajar

Sesi pertama yang mendedikasikan 6 jam untuk penguatan budaya lokal Bengkulu menghasilkan dinamika belajar yang tidak diduga sebelumnya. Ketika narasumber budaya lokal mulai memperkenalkan cerita rakyat botoi-botoi dan tradisi sekujang, suasana berubah drastis: dari peserta yang duduk pasif menjadi diskusi bergairah di mana peserta berlomba berbagi pengetahuan dan kenangan masa kecil.

Ini adalah momen *triggering experience* yang berdampak mendalam pada proses belajar selanjutnya. Mezirow (1991) mendeskripsikan *triggering event* sebagai pengalaman yang mengguncang asumsi seseorang tentang dirinya dan dunianya, membuka ruang untuk belajar transformatif. Dalam konteks ini, *triggering*-nya bersifat positif: peserta menyadari bahwa memiliki pengetahuan yang sangat berharga pengetahuan budaya lokal yang selama ini tidak anggap relevan dengan dunia teknologi dan pendidikan modern.

Seorang peserta yang selama orientasi awal tampak paling skeptis, seorang Pamong Belajar senior berusia 52 tahun, tiba-tiba menjadi yang paling aktif ketika narasumber membahas tradisi tabot. Ia menjelaskan detail ritual kepada kelompok dengan penuh semangat, lalu berbalik kepada fasilitator: 'Jadi ini bisa dijadikan komik

untuk anak-anak?' Pertanyaan ini menandai titik balik kritis: motivasi ekstrinsik (mengikuti pelatihan karena kewajiban) bertransformasi menjadi motivasi intrinsik (keinginan tulus untuk menciptakan sesuatu yang bermakna dari pengetahuan yang dimiliki). Transformasi motivasi ini adalah fondasi bagi proses belajar orang dewasa yang produktif (Deci & Ryan, 2000).

Fase ini juga mengungkap fungsi penting dari *shared experience* dalam belajar kelompok orang dewasa. Peserta yang berasal dari kecamatan berbeda saling berbagi variasi tradisi yang memperkaya pemahaman kolektif tentang keragaman budaya Bengkulu. Proses ini menciptakan apa yang Wenger (1998) sebut sebagai *community of practice* komunitas yang belajar bersama dari pengalaman bersama, di mana identitas profesional dan pengetahuan dibangun secara kolektif.

3. Fase Kedua: *Cognitive Disequilibrium Pergulatan dengan Teknologi Baru*

Ketika sesi beralih ke pelatihan teknis *AI* pada minggu ketiga-keempat Juni 2025, suasana yang semula hangat dan percaya diri dalam sesi budaya berubah menjadi ketegangan yang nyata. Ini adalah fase *cognitive disequilibrium* kondisi di mana skema kognitif yang ada tidak mampu mengakomodasi informasi baru, sehingga pebelajar harus melakukan reorganisasi mental (Piaget, 1952). Bagi sebagian peserta, ketidakseimbangan ini terasa mengancam; bagi yang lain, ia terasa menantang.

Tantangan pertama yang muncul adalah antarmuka *platform* yang sepenuhnya berbahasa Inggris. Bagi sebagian besar peserta, ini bukan sekadar hambatan teknis tetapi juga hambatan

kepercayaan diri. Observasi lapangan mencatat setidaknya tiga pola respons terhadap hambatan ini. Pertama, pola *withdrawal* peserta yang berhenti mencoba dan menunggu bantuan. Kedua, pola *peer-seeking* peserta yang langsung mencari bantuan dari rekan terdekat. Ketiga, pola *persistent exploration* peserta yang terus mencoba dengan *trial and error* meskipun belum berhasil.

Pola *peer-seeking* menjadi yang paling dominan dan paling produktif. Alih-alih menunggu instruksi dari fasilitator, peserta yang lebih familiar dengan komputer mendekati rekan yang mengalami kesulitan dan memberikan panduan sambil belajar bersama. Vygotsky (1978) menjelaskan fenomena ini melalui konsep *ZPD*: belajar terjadi paling optimal dalam ruang antara apa yang sudah dikuasai dan apa yang belum dan rekan sejawat sering kali menjadi *scaffold* yang lebih efektif daripada instruktur karena bahasa dan perspektif lebih dekat dengan pebelajar.

Titik puncak *cognitive disequilibrium* terjadi saat peserta pertama kali mengetikkan *prompt* dan mendapatkan hasil visual yang sama sekali tidak mencerminkan budaya Indonesia. Seorang peserta yang mencoba membuat komik tentang sekujang mendapati hasilnya menampilkan karakter bergaya Barat berpakaian *Halloween* bukan topeng tradisional Bengkulu yang ia bayangkan.



Gambar 1. Hasil Komik Buatan Pamong Belajar Edisi Sekujang

Kekecewaan ini sempat menimbulkan frustrasi kolektif. Namun momen inilah yang menjadi salah satu titik belajar paling kuat dalam seluruh pelatihan.

Fasilitator merespons dengan mengajak peserta mendiskusikan mengapa ini terjadi bukan sebagai kegagalan, tetapi sebagai pintu masuk untuk memahami cara kerja *AI* generatif.



Gambar 2. Peserta Berdiskusi Membuat Komik Edukasi

Peserta mulai menyadari bahwa *AI* 'berbicara' melalui deskripsi verbal yang spesifik, dan bahwa keahlian sebagai penutur budaya lokal justru menjadi keunggulan dalam mendeskripsikan detail visual yang diinginkan. Schon (1983) menyebut momen seperti ini sebagai *reflection-in-action* proses berpikir dan belajar yang terjadi di tengah

praktik, bukan sesudahnya. Transformasi perspektif dari 'teknologi ini tidak bisa menggambar budaya kita' menjadi 'kita perlu mengajari *AI* untuk memahami budaya kita' adalah lompatan konseptual yang signifikan.

4. Fase Ketiga: Collaborative Sense-Making Membangun Makna Bersama

Seiring dengan meningkatnya keakraban peserta dengan *platform*, pola belajar bergeser dari individual menuju kolaboratif. *Workshop* produksi komik yang membagi peserta menjadi 7 kelompok kecil (masing-masing 3-4 orang) menghasilkan dinamika *collaborative sense-making* yang kaya. Dalam setiap kelompok, terjadi proses negosiasi yang intens tentang bagaimana mengartikan pengalaman budaya ke dalam narasi komik yang edukatif.

Pengamatan terhadap proses kelompok mengidentifikasi tiga pola peran yang muncul secara organik tanpa penugasan dari fasilitator. Pertama, peran *content expert* anggota yang paling menguasai aspek budaya lokal yang menjadi tema komik, bertugas memastikan keautentikan cerita. Kedua, peran tech navigator anggota yang paling nyaman dengan *platform AI*, memimpin proses produksi visual. Ketiga, peran *storyline architect* anggota dengan kemampuan bercerita dan memahami nilai pedagogis, memastikan komik memiliki pesan edukatif yang jelas. Pembagian peran spontan ini mencerminkan prinsip andragogi tentang pembelajaran yang berpusat pada kekuatan dan pengalaman masing-masing individu (Knowles, 1980).

Proses diskusi dalam kelompok juga mengungkap bagaimana pengetahuan budaya lokal yang selama ini tersimpan sebagai *tacit knowledge*

mulai diartikulasikan secara eksplisit. Ketika kelompok yang mengerjakan komik tabot berdiskusi tentang bagaimana menjelaskan prosesi ritual kepada anak-anak, tidak hanya berbagi pengetahuan juga merefleksikan mengapa tradisi ini bermakna, nilai apa

yang ingin wariskan, dan bagaimana menyederhanakan kompleksitas ritual tanpa mengkhianati esensinya. Proses ini adalah pembelajaran mendalam yang tidak akan terjadi jika peserta hanya menerima materi secara pasif.

Tabel 1 pola *collaborative sense-making* yang terobservasi dalam setiap sesi pelatihan

Sesi	Pola Interaksi Dominan	Bentuk Kolaborasi	Hasil Belajar Kolektif
Penguatan Budaya Lokal	Sharing pengalaman dan kenangan budaya lintas generasi dan wilayah	Diskusi kelompok besar; cerita berantai antar peserta	Repertoar tema budaya yang kaya sebagai basis komik
Pelatihan Teknis AI	<i>Peer tutoring; problem-solving</i> bersama; eksplorasi <i>trial and error</i>	Berpasangan; kelompok kecil spontan di sekitar satu layar	Strategi penulisan prompt budaya-spesifik yang disepakati bersama
Workshop Produksi Komik	Pembagian peran organik; negosiasi narasi; validasi keautentikan budaya	Kelompok produktif dengan peran <i>content expert, tech navigator, storyline architect</i>	7 produk komik yang mengintegrasikan nilai budaya dan pedagogis secara autentik

5. Fase Keempat: *Integrative Reflection Menghubungkan Pengalaman Baru dengan Diri Profesional*

Di akhir setiap sesi, fasilitator mengalokasikan waktu untuk refleksi terstruktur sebuah praktik yang berdasarkan teori Kolb (1984) merupakan tahap krusial dalam siklus belajar *experiential* yang sering kali dilewati dalam pelatihan berbasis produktivitas. Refleksi ini dilakukan melalui jurnal belajar singkat dan diskusi pleno.

Refleksi peserta mengungkap proses *integrative reflection* yang kompleks: bukan sekadar mengevaluasi apa yang telah dipelajari, tetapi menghubungkan pengalaman baru dengan identitas profesional sebagai Pamong Belajar

dan Tutor PAUD. Sejumlah tema refleksi yang berulang muncul secara konsisten. Pertama, *reframing* peran profesional: peserta mulai mendefinisikan ulang diri tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi sebagai kreator media yang dapat memvisualisasikan nilai-nilai budaya lokal. Pergeseran identitas ini adalah bentuk pembelajaran transformatif yang mendalam (Mezirow, 1991). Kedua, rekognisi pengetahuan lokal: peserta menyadari bahwa pengetahuan budaya lokal yang selama ini anggap '*biasa*' justru merupakan keunggulan kompetitif yang tidak dimiliki oleh teknologi *AI* tidak bisa menghasilkan cerita sekujang yang autentik tanpa panduan dari .

Wawancara reflektif pasca sesi menghasilkan narasi yang memperkuat temuan observasi. Seorang Pamong Belajar berusia 35 tahun mengungkapkan: *'Saya tidak menyangka bisa membuat sesuatu seperti ini. Yang selama ini saya pikir tidak mungkin ternyata bisa, asalkan saya tahu caranya. Sekarang saya mau mencoba membuat komik tentang tradisi daerah saya sendiri.'* Pernyataan ini mencerminkan peningkatan *self-efficacy* yang signifikan dari keyakinan 'saya tidak bisa' menuju 'saya bisa jika tahu caranya' yang merupakan indikator paling kuat dari belajar yang bermakna bagi orang dewasa (Bandura, 1997).

Refleksi juga mengungkap transfer belajar yang mulai direncanakan peserta. Beberapa peserta secara spontan mendiskusikan bagaimana akan menggunakan

komik yang dihasilkan dalam sesi *Parenting Education* berikutnya, bahkan ada yang sudah merencanakan untuk mengajak orang tua peserta didik untuk belajar membuat komik bersama anak-anaknya. Potensi *multiplier effect* ini di mana pebelajar dewasa mentransfer dan mengembangkan lebih lanjut apa yang pelajari adalah salah satu keistimewaan belajar orang dewasa yang tidak dimiliki oleh pembelajaran anak-anak (Merriam & Caffarella, 1999).

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Analisis lintas sesi mengidentifikasi sejumlah faktor yang secara konsisten mempengaruhi kualitas proses belajar peserta. Tabel 2 merangkum faktor-faktor tersebut beserta manifestasinya dalam pelatihan.

Tabel 2. Faktor Pendorong dan Penghambat Proses Belajar Orang Dewasa dalam Pelatihan

Dimensi	Faktor Pendorong	Faktor Penghambat	Strategi Fasilitasi
Motivasional	Relevansi tugas dengan pekerjaan nyata; rasa memiliki terhadap budaya lokal; motivasi pelestarian	Kecemasan teknologi; takut terlihat tidak kompeten di depan rekan	Memulai dari zona aman (budaya lokal); merayakan setiap pencapaian kecil
Kognitif	Pengetahuan budaya lokal yang kaya sebagai <i>scaffolding</i> ; kemampuan bercerita yang sudah berkembang	Hambatan bahasa (antarmuka Inggris); kesenjangan literasi digital yang lebar antarpeserta	Pendampingan bertahap; menyediakan kamus prompt dalam Bahasa Indonesia
Sosial	Solidaritas dan saling mengenal antarpeserta; iklim ruang belajar yang aman untuk salah	Dinamika hierarki usia yang membuat peserta muda segan mengajari yang senior	Pengelompokan campuran usia; framing fasilitator tentang kesetaraan di kelas

Tabel 2. Faktor Pendorong dan Penghambat Proses Belajar Orang Dewasa dalam Pelatihan

Dimensi	Faktor Pendorong	Faktor Penghambat	Strategi Fasilitasi
Situasional	Fasilitas pelatihan yang memadai; dukungan institusi yang kuat; koneksi internet yang stabil	Jumlah perangkat yang terbatas; tekanan tugas rutin yang masih berlanjut selama pelatihan	Penjadwalan sesi yang fleksibel; penyediaan perangkat cadangan

Temuan yang paling menonjol dari analisis faktor-faktor ini adalah peran sentral konteks budaya lokal sebagai jangkar motivasional dan kognitif. Cross (1981) dalam model *Chain of Response (COR)* menjelaskan bahwa partisipasi orang dewasa dalam belajar didorong oleh serangkaian faktor yang saling terhubung, mulai dari sikap terhadap diri sendiri, nilai yang diberikan pada pendidikan, hingga relevansi pembelajaran dengan tujuan hidup. Dalam pelatihan ini, ketiga faktor tersebut terpenuhi sekaligus melalui jangkar budaya lokal: peserta menghargai diri sebagai pemegang pengetahuan budaya (sikap positif terhadap diri), percaya bahwa pelestarian budaya melalui pendidikan adalah hal yang penting (nilai), dan melihat komik edukasi sebagai alat nyata untuk pekerjaan sebagai Pamong Belajar (relevansi).

7. Siklus Belajar Experiential: Sintesis Temuan

Mengintegrasikan keempat fase yang teridentifikasi ke dalam kerangka *Experiential Learning Cycle* Kolb (1984), terlihat bahwa proses belajar peserta bergerak melalui siklus penuh bukan hanya fase *concrete experience* dan *active experimentation* yang

biasanya menjadi fokus pelatihan berbasis praktik.

Tahap *Concrete Experience* dimulai dari pengalaman budaya yang sudah dimiliki peserta ini adalah scaffolding yang kuat dan autentik. Tahap *Reflective Observation* terjadi dalam diskusi kelompok budaya dan momen refleksi terstruktur di akhir sesi. Tahap *Abstract Conceptualization* berlangsung saat peserta membangun pemahaman tentang cara kerja *AI* generatif dan prinsip *prompt engineering*. Tahap *Active Experimentation* termanifestasi dalam workshop produksi komik di mana peserta menerapkan pemahaman secara mandiri dalam kelompok. Kekuatan desain pelatihan ini terletak pada urutan sesi yang secara tidak langsung mengikuti logika siklus Kolb: memulai dari pengalaman (budaya lokal), mendorong refleksi (diskusi), membangun konsep (pemahaman *AI*), dan mengeksperimentasikan (produksi komik).

Yang membedakan proses belajar dalam pelatihan ini dari pelatihan teknologi pada umumnya adalah kehadiran dimensi identitas dan makna. Peserta tidak hanya belajar mengoperasikan *platform* baru belajar mendefinisikan ulang siapa sebagai pendidik dan apa yang bisa

kontribusi kepada komunitas . Ini adalah pembelajaran dalam Level III taksonomi Mezirow (1991) belajar yang mengubah perspektif dasar, bukan sekadar menambah pengetahuan atau keterampilan. Transformasi ini tidak mungkin terjadi jika pelatihan hanya berfokus pada instruksi teknis tanpa membuka ruang bagi ekspresi identitas kultural dan profesional peserta

SIMPULAN

Kajian terhadap proses belajar orang dewasa dalam pelatihan pengembangan komik edukasi berbasis AI ini menghasilkan tiga temuan utama yang bermakna bagi pengembangan program pelatihan Pamong Belajar.

Pertama, konteks budaya lokal bukan sekadar tema konten pelatihan ia berfungsi sebagai scaffolding kognitif dan motivasional yang menentukan kualitas seluruh proses belajar. Ketika peserta memulai belajar dari domain di mana adalah ahlinya (pengetahuan budaya lokal), resistensi terhadap teknologi baru menurun secara signifikan dan motivasi intrinsik meningkat. Ini mengkonfirmasi prinsip andragogi Knowles bahwa relevansi dengan pengalaman hidup adalah kunci pembelajaran orang dewasa yang bermakna.

Kedua, empat fase proses belajar yang teridentifikasi *triggering experience*, *cognitive disequilibrium*, *collaborative sense-making*, dan *integrative reflection* beroperasi sebagai siklus yang saling menopang. Fasilitator yang efektif adalah fasilitator yang mampu mengenali di mana peserta berada dalam siklus ini pada setiap momen dan merespons dengan intervensi yang tepat: mendorong eksplorasi saat peserta di fase *triggering*, menyediakan

dukungan saat peserta di fase *disequilibrium*, memfasilitasi kolaborasi saat peserta di fase *sense-making*, dan membuka ruang refleksi saat peserta siap mengintegrasikan pengalaman.

Ketiga, proses belajar yang paling bermakna bagi orang dewasa adalah yang menyentuh dimensi identitas profesional. Ketika Pamong Belajar mulai mendefinisikan ulang diri sebagai kreator media edukatif berbasis budaya lokal bukan sekadar peserta pelatihan proses belajar bergerak melampaui penguasaan keterampilan menuju transformasi perspektif. Ini adalah bentuk pembelajaran paling dalam dan paling berkelanjutan.

Rekomendasi bagi perancang program pelatihan Pamong Belajar: rancang sesi pembuka yang mengaktifkan dan menghargai pengalaman dan pengetahuan peserta sebelum memperkenalkan konten baru; sediakan waktu yang cukup untuk refleksi terstruktur ini bukan pemborosan waktu, ini adalah inti dari belajar orang dewasa; manfaatkan heterogenitas peserta sebagai sumber belajar dengan merancang tugas kelompok yang membutuhkan kontribusi pengetahuan yang berbeda; dan tempatkan teknologi sebagai alat untuk mencapai tujuan yang bermakna bagi peserta, bukan sebagai tujuan itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W.H. Freeman.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Fatawa Publishing.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

- Cross, K. P. (1981). Adults as learners: Increasing participation and facilitating learning. Jossey-Bass.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Holmes, W., & Porayska-Pomsta, K. (2023). The ethics of artificial intelligence in education. Routledge.
- Jayanta, I. N. L., Ambara, D. P., Anggreni, N. M. D., Wulandari, I. G. A. A., & Putri, N. N. C. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis karakter. [Penerbit tidak disebutkan].
- Knowles, M. S. (1980). The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy (2nd ed.). Cambridge Adult Education.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.
- Merriam, S. B. (2001). Andragogy and self-directed learning: Pillars of adult learning theory. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2001(89), 3–14.
- Merriam, S. B., & Caffarella, R. S. (1999). Learning in adulthood: A comprehensive guide (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Mezirow, J. (1991). Transformative dimensions of adult learning. Jossey-Bass.
- Naseeb, A. (2024). Artificial intelligence in education: Transformative innovations for 21st-century learning. *Journal of AI Integration in Education*, 1(1), 37–48.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
- Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). Media pembelajaran interaktif pada anak usia dini TK Kristen Hosana Terpadu. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(1), 43–56.
- Schon, D. A. (1983). The reflective practitioner: How professionals think in action. Basic Books.
- Shchaveleva, E., Tolstykh, O. M., Saulembekova, G. S., & Kuznetsov, A. N. (2025). AI as a key stakeholder for course design. Dalam *Integration Strategies of Generative AI in Higher Education* (hal. 185–212). IGI Global.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Wenger, E. (1998). Communities of practice: Learning, meaning, and identity. Cambridge University Press.