



KEMNAKER



KEMNAKER
CORPU

Lebih Cerdas Lebih Unggul



MODUL

STRATEGI MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN KEFOKUSAN PESERTA PELATIHAN DALAM KELAS DARING

PENULIS: MUHAMMAD ZAKI, M.SOS.

**PUSAT PENGEMBANGAN SUMBER DAYA
MANUSIA KETENAGAKERJAAN
KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN RI**

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya modul “Strategi Meningkatkan Keterlibatan dan Kefokusan Peserta Pelatihan Daring” ini dapat disusun dan diselesaikan. Modul ini hadir sebagai salah satu upaya mendukung transformasi digital di bidang pengembangan kompetensi aparatur sipil negara, khususnya dalam konteks penyelenggaraan pelatihan yang dilaksanakan secara daring (online).

Perubahan pola pembelajaran dari klasikal menuju blended learning maupun full daring membawa tantangan baru bagi Widyaiswara. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana menjaga keterlibatan (*engagement*) dan kefokusan peserta selama mengikuti sesi pelatihan jarak jauh. Tidak jarang peserta menghadapi distraksi dari lingkungan maupun perangkat, sehingga berisiko menurunkan efektivitas pembelajaran. Modul ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi Widyaiswara untuk merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran daring agar tetap interaktif, partisipatif, dan bermakna.

Isi modul mencakup landasan konseptual mengenai keterlibatan dan fokus belajar, strategi interaksi dan komunikasi, teknik menjaga atensi peserta, hingga pemanfaatan aplikasi penunjang seperti Genially untuk gamifikasi. Dengan demikian, modul ini tidak hanya menawarkan teori, tetapi juga langkah-langkah praktis yang siap diimplementasikan oleh Widyaiswara dalam kegiatan pelatihan daring sehari-hari. Modul ini diharapkan dapat mendukung terwujudnya Smart ASN yang adaptif terhadap teknologi sekaligus berlandaskan nilai-nilai BerAKHLAK, sehingga proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga menanamkan integritas, profesionalisme, dan orientasi pelayanan publik.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak Moh. Saeful Hasan, Ibu Renny Retnowatie, dan Ibu Fiona Mei Rizka atas bimbingannya dalam menyusun modul, serta semua pihak yang telah mendukung dalam pembuatan modul ini. Semoga modul ini dapat menjadi referensi bermanfaat bagi Widyaiswara maupun pihak lain yang berkepentingan dalam meningkatkan kualitas pelatihan daring. Kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan modul di masa mendatang.

Jakarta, 20 September 2025

Penulis

Muhammad Zaki

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Deskripsi Singkat	2
C. Tujuan	3
a. Hasil Belajar.....	3
b. Indikator Hasil Belajar	3
D. Ruang Lingkup Pembahasan	3
E. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok.....	4
a. Materi Pokok	4
b. Sub Materi Pokok	4
LANDASAN KONSEPTUAL	5
A. Regulasi Mengenai Pembelajaran Daring.....	5
1. Pengakuan Moda Daring.....	5
2. Pendekatan Pelaksanaan	5
3. Peran Widyaiswara	5
4. Kewajiban Peserta.....	6
5. Tanggung Jawab Penyelenggara.....	6
6. Antisipasi Kondisi Khusus	6
B. Teori Keterlibatan dalam Pembelajaran Daring.....	7
1. Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan	7
2. Mekanisme atau Strategi untuk Membangun Keterlibatan Peserta Kelas Daring	8
C. Teori Fokus Belajar dan Distraksi dalam Pembelajaran Daring	11

1. Faktor yang Mempengaruhi Fokus dan Distraksi.....	11
2. Mekanisme atau Strategi Menjaga Fokus dan Meminimalkan Distraksi.....	13
D. Rangkuman.....	14
STRATEGI PRAKTIS MENINGKATKAN KETERLIBATAN PESERTA DALAM KELAS DARING.....	15
A. Strategi Interaksi.....	15
1. Pertanyaan Pemantik.....	15
2. Polling atau Kuis Singkat	16
3. Ice breaking	16
4. Diskusi Kelompok melalui Breakout Room.....	18
5. Pemanfaatan Chat dan Reaksi	18
B. Strategi Motivasi.....	19
1. Gamifikasi	19
2. Umpan Balik Tepat Waktu dan Bermakna.....	21
3. Apresiasi dan Pengakuan.....	21
4. Menumbuhkan Relevansi dengan Tugas Nyata	22
C. Strategi Komunikasi.....	22
1. Orientasi Awal dan Penjelasan Ekspektasi.....	23
2. Gaya Bahasa dan Intonasi.....	23
3. Mengelola Alur Diskusi.....	24
4. Menggunakan Visual dan Nonverbal.....	24
D. Rangkuman.....	25
STRATEGI PRAKTIS MENJAGA FOKUS PESERTA DALAM KELAS DARING	27
A. Segmentasi dan Variasi Aktivitas.....	27
1. Prinsip Segmentasi.....	27
2. Variasi Aktivitas.....	27
3. Implikasi Praktis.....	28

4. Contoh Langkah Teknis Segmentasi & Variasi Aktivitas (Durasi 90 menit).....	28
B. Teknik Atensi Selektif	29
1. Bentuk Atensi Selektif	30
2. Prinsip Penerapan.....	31
3. Contoh Teknis Penerapan (Durasi 60 menit).....	31
4. Implikasi Praktis.....	32
C. Norma dan Ekspektasi Awal.....	32
D. Monitoring dan Intervensi Real-time.....	33
E. Rangkuman.....	35
PANDUAN MEMANFAATKAN MEDIA DAN APLIKASI PENUNJANG DALAM KELAS DARING.	36
A. Manfaat Genially untuk Pembelajaran Daring	36
B. Panduan Membuat Akun dan Pengenalan Fitur-fitur Dasar Genially	37
C. Panduan Membuat Gamifikasi Menggunakan Genially	43
PENUTUP.....	48
A. Evaluasi Kegiatan Belajar	48
B. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	49
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN	54
Contoh Aplikasi Untuk Gamifikasi atau Ice Breaking.....	54
1. Kahoot!	54
2. Wayground (dulunya Quizizz).....	55
3. Mentimeter.....	56
4. Gimkit.....	57
5. Blooket.....	58
6. Wheel of Names.....	59
7. AhaSlides.....	61

8.	Slido	62
9.	Padlet.....	63
10.	Miro	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Transformasi menuju birokrasi digital dan program *Smart ASN* menuntut aparatur sipil negara beradaptasi dengan teknologi, termasuk dalam pengembangan kompetensi melalui pelatihan. Salah satu bentuk adaptasi adalah pergeseran dari format klasikal ke *blended learning* yang memberi keuntungan efisiensi biaya, fleksibilitas waktu, dan perluasan akses. Namun, idealnya pergeseran ini tidak mereduksi capaian pembelajaran yang sebelumnya diharapkan dari format klasikal, melainkan tetap menjaga bahkan jika memungkinkan dapat meningkatkan mutu pelatihan dengan memanfaatkan keunggulan teknologi.

Di lingkungan PPSDM Ketenagakerjaan, tantangan tersebut nyata terlihat dari masih ditemukannya Widyaiswara yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan kefokusan peserta selama mengikuti pelatihan daring. Situasi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan realitas pelaksanaan di lapangan. Idealnya, pembelajaran dalam kelas daring mampu menjaga atensi peserta dan menciptakan suasana belajar yang partisipatif, sebagaimana dalam kelas klasikal. Namun dalam praktiknya, Widyaiswara terkadang masih kesulitan menciptakan dinamika kelas yang diharapkan tersebut sehingga berisiko mengurangi efektivitas pembelajaran.

Berbagai permasalahan muncul, seperti peserta yang cenderung pasif, enggan merespons pertanyaan, atau hanya hadir secara formal tanpa benar-benar menyimak materi. Tidak jarang peserta mengikuti kelas daring sambil tetap mengerjakan tugas lain, membuka aplikasi di perangkat yang sama, atau terdistraksi oleh lingkungan kerja. Di sisi lain, keterbatasan teknis platform daring juga membatasi kemampuan Widyaiswara untuk memantau keterlibatan peserta secara menyeluruh.

Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan sejumlah konsekuensi dalam proses pembelajaran. Ketika keterlibatan dan fokus peserta tidak terjaga, pemahaman materi bisa menjadi kurang optimal. Dalam situasi seperti itu, Widyaiswara menghadapi kesulitan untuk memastikan sejauh mana pengetahuan benar-benar terserap oleh peserta. Jika kecenderungan ini terus berulang, terdapat risiko bahwa pelatihan daring dipersepsikan

hanya sebagai formalitas, tanpa sepenuhnya mendukung peningkatan kompetensi sebagaimana yang ditargetkan.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa salah satu faktor penyebab persoalan ini adalah ketiadaan panduan atau modul resmi yang secara khusus membekali Widyaiswara dengan strategi menjaga keterlibatan dan kefokusannya peserta dalam kelas daring. Selama ini, strategi yang digunakan cenderung bergantung pada pengalaman individu, sehingga kualitas pembelajaran bisa berbeda-beda antar Widyaiswara. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan variasi mutu pelatihan dan menyulitkan upaya membangun standar yang konsisten dalam pengelolaan kelas daring.

Melihat realitas tersebut, penyusunan modul strategi pengelolaan kelas daring dipandang perlu sebagai salah satu upaya mendukung pelaksanaan pelatihan. Modul ini diharapkan dapat menjadi rujukan yang sistematis, praktis, dan aplikatif bagi Widyaiswara dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya panduan yang jelas, Widyaiswara diharapkan dapat lebih percaya diri dalam mengelola kelas daring, menjaga interaksi yang lebih hidup, serta membantu peserta tetap fokus sepanjang sesi.

Penyusunan modul ini diharapkan bukan hanya menjawab kebutuhan teknis, tetapi juga turut mendukung visi Kementerian Ketenagakerjaan dalam membangun ekosistem pengembangan diri pegawai yang inklusif dan kondusif. Dengan bekal strategi yang tepat, pelatihan daring diharapkan dapat berjalan setara dengan pelatihan klasikal, sekaligus memperkuat peran pelatihan sebagai instrumen pengembangan ASN yang dapat mendukung *smart governance* dan menerapkan nilai-nilai BerAKHLAK.

B. Deskripsi Singkat

Modul ini berisi strategi yang dapat digunakan Widyaiswara dalam mengelola pembelajaran daring, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan dan menjaga kefokusannya peserta. Pembahasan mencakup konsep dasar keterlibatan dan fokus belajar, strategi interaksi dan komunikasi, pemanfaatan media serta aplikasi digital penunjang, hingga panduan praktis berupa template dan instrumen evaluasi. Setiap bab dilengkapi latihan, rangkuman, dan evaluasi agar pembaca dapat memahami materi sekaligus berlatih mengaplikasikan strategi secara langsung.

C. Tujuan

a. Hasil Belajar

Setelah mempelajari modul ini, Widyaiswara diharapkan mampu mengelola pembelajaran daring dengan lebih efektif melalui penerapan strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan menjaga kefokusannya peserta.

b. Indikator Hasil Belajar

Setelah mempelajari modul ini, Widyaiswara diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep dasar keterlibatan (engagement) dan fokus dalam pembelajaran daring.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan dan fokus peserta pelatihan daring.
3. Menerapkan strategi interaksi dan komunikasi untuk menciptakan suasana kelas daring yang partisipatif.
4. Memanfaatkan berbagai media dan aplikasi digital untuk mendukung keterlibatan peserta.
5. Menggunakan template dan instrumen praktis dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran daring.

D. Ruang Lingkup Pembahasan

Modul ini disusun sebagai panduan bagi Widyaiswara dalam meningkatkan keterlibatan dan kefokusannya peserta pada pelatihan berbasis daring. Ruang lingkup pembahasan meliputi landasan konseptual mengenai keterlibatan dan fokus belajar, koridor regulasi resmi terkait penyelenggaraan pelatihan ASN secara daring, serta strategi praktis yang dapat diterapkan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran berbasis daring.

Pembahasan dalam modul dibatasi pada aspek strategi pembelajaran daring sinkronus pada konteks pelatihan bagi ASN, yaitu pembelajaran yang berlangsung secara *real-time* dengan fasilitasi langsung oleh Widyaiswara. Fokus modul diarahkan pada situasi di mana terdapat interaksi aktif antara pengajar dan peserta, sehingga strategi yang digunakan relevan untuk menjaga dinamika kelas, mendorong partisipasi, serta memelihara konsentrasi belajar.

Modul ini tidak mencakup pembahasan mengenai pembelajaran mandiri (*self-learning*) yang bersifat individual tanpa fasilitasi, maupun pembelajaran daring asinkronus yang tidak melibatkan interaksi langsung. Kedua metode tersebut berada di luar lingkup modul karena tidak memberikan ruang bagi Widyaiswara untuk secara aktif mengelola keterlibatan dan fokus peserta dalam situasi kelas.

E. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

a. Materi Pokok

1. Konsep dasar keterlibatan dan fokus belajar daring
2. Strategi meningkatkan keterlibatan peserta
3. Strategi menjaga fokus peserta
4. Pemanfaatan media dan aplikasi digital penunjang
5. Panduan praktis perencanaan dan evaluasi pembelajaran daring

b. Sub Materi Pokok

1. Definisi keterlibatan dan fokus dalam pembelajaran daring
2. Faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan dan fokus peserta
3. Teknik interaksi dan komunikasi dalam kelas daring
4. Variasi metode pembelajaran daring (diskusi, simulasi, kuis interaktif)
5. Pemanfaatan fitur platform untuk *engagement*
6. Penggunaan aplikasi pendukung
7. Penyusunan template RPP daring dan *checklist* pembelajaran
8. Instrumen *monitoring* keterlibatan dan fokus peserta

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

A. Regulasi Mengenai Pembelajaran Daring

Pembahasan mengenai teori keterlibatan dan fokus peserta memang memberi pemahaman konseptual mengenai bagaimana pelatihan daring sebaiknya dirancang. Namun, sebagai unit kerja di bawah Kementerian Ketenagakerjaan, PPSDM Ketenagakerjaan juga berkewajiban memastikan bahwa setiap proses pembelajaran daring dilaksanakan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Hal ini penting agar strategi yang diterapkan tidak keluar dari koridor normatif. Lembaga Administrasi Negara (LAN) sebagai instansi pembina penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan bagi ASN telah memberikan panduan mengenai pelatihan berbasis daring dalam Peraturan LAN no. 8 tahun 2018, diantara beberapa hal yang perlu diketahui dari regulasi tersebut antara lain:

1. Pengakuan Moda Daring

LAN menegaskan bahwa pelatihan ASN dapat dilaksanakan melalui berbagai moda, tidak hanya klasikal penuh, tetapi bisa juga dalam bentuk *blended learning* maupun *distance learning*. *Blended learning* merupakan kombinasi antara tatap muka dan daring, sementara *distance learning* adalah moda penuh daring. Dengan pengakuan ini, pembelajaran berbasis daring memiliki legitimasi hukum yang sama sahnya dengan pelatihan klasikal.

2. Pendekatan Pelaksanaan

Pembelajaran daring dapat dilaksanakan secara mandiri ataupun dengan fasilitasi langsung. Dalam konteks modul ini, perhatian difokuskan pada pembelajaran sinkronus, yaitu pembelajaran daring yang berlangsung secara *real-time* dan dipandu langsung oleh Widyaiswara. Pendekatan inilah yang menuntut strategi fasilitasi efektif, karena Widyaiswara berinteraksi langsung dengan peserta dalam suasana virtual.

3. Peran Widyaiswara

Regulasi LAN menegaskan bahwa Widyaiswara memiliki tanggung jawab untuk menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan bahan ajar dan media, memfasilitasi diskusi, serta membimbing peserta dalam proses akademik. Penyusunan rencana pembelajaran daring menjadi titik awal yang krusial. Pada tahap ini ditentukan metode apa saja yang akan digunakan, seperti diskusi, aktivitas kelompok, kuis, atau bentuk

interaksi lainnya. Perencanaan yang tepat memastikan strategi keterlibatan dan fokus peserta sudah dirancang sejak awal, bukan sekadar muncul secara spontan di tengah kelas.

Aspek-aspek lain seperti ketersediaan bahan ajar yang menarik, penggunaan media yang sesuai, cara memfasilitasi diskusi, hingga pendampingan peserta selama sesi pada dasarnya merupakan konsekuensi dari rencana yang sudah dibuat. Dengan perencanaan yang matang, seluruh elemen tersebut dapat saling mendukung, sehingga kelas daring sinkronus berjalan lebih terarah, interaktif, dan mampu menjaga perhatian peserta hingga akhir pembelajaran.

4. Kewajiban Peserta

Peserta pelatihan daring diwajibkan mengikuti pembelajaran dari tempat kedudukannya masing-masing dan hadir penuh dalam sesi sinkronus. Peserta juga dibebastugaskan dari pekerjaan lain selama sesi berlangsung dan wajib mematuhi kode perilaku. Aturan ini memberi dasar bagi Widyaiswara untuk menuntut keseriusan dan komitmen peserta agar tetap fokus pada proses belajar.

5. Tanggung Jawab Penyelenggara

LAN menetapkan bahwa penyelenggara pelatihan wajib menyediakan sarana pendukung daring yang memadai, seperti jaringan internet, server, learning management system (LMS), dan aplikasi konferensi video. Penyelenggara juga berkewajiban melakukan monitoring dan evaluasi guna menjamin mutu pelatihan. Dengan adanya dukungan ini, Widyaiswara dapat lebih berfokus pada aspek pedagogis dan interaksi dengan peserta, sementara aspek teknis dijamin oleh penyelenggara.

6. Antisipasi Kondisi Khusus

LAN memberi ruang adaptasi apabila pembelajaran daring tidak dapat berjalan sesuai rencana karena keterbatasan infrastruktur atau keadaan darurat. Dalam kondisi seperti ini, pelatihan dapat dialihkan ke metode lain, baik klasikal penuh maupun kombinasi, dengan tetap melalui persetujuan LAN. Aturan ini memberi kepastian bahwa pembelajaran dapat tetap berlangsung, sekaligus menuntut Widyaiswara untuk siap menyesuaikan strategi fasilitasi agar keterlibatan dan fokus peserta tetap terjaga.

B. Teori Keterlibatan dalam Pembelajaran Daring

Keterlibatan peserta dalam pembelajaran daring tidak cukup dimaknai sebagai kehadiran pasif di ruang virtual. Dalam konteks kelas sinkronus keterlibatan berarti partisipasi aktif, yakni dalam bentuk peserta memberikan respons, mengajukan pertanyaan, berinteraksi dengan fasilitator/widyaiswara maupun sesama peserta, serta terlibat dalam aktivitas kolaboratif (Wang et al., 2023). Keterlibatan semacam ini hanya muncul jika pembelajaran dirancang dengan pendekatan dua-arah, bukan sekadar ceramah satu arah.

1. Faktor yang Mempengaruhi Keterlibatan

Wang et al. (2023) menemukan bahwa terdapat tiga faktor inti—pengajar, peserta, dan konten yang cenderung paling berpengaruh terhadap keterlibatan peserta dalam kelas daring, sedangkan teknologi dan lingkungan berperan sebagai pendukung. Berdasarkan studi terhadap beberapa literatur tambahan, penulis mengusulkan kerangka lima faktor saling-terkait yang membentuk keterlibatan peserta dalam kelas daring sinkronus: (a) pengajar; (b) peserta; (c) konten; (d) teknologi; dan (e) lingkungan belajar:

1) Pengajar/Widyaiswara:

Kehadiran pengajar yang dapat dirasakan (desain yang jelas, fasilitator dalam dialog, umpan balik bermakna) berkorelasi dalam level yang moderat hingga kuat dengan kepuasan dan pembelajaran daring; ketiga dimensi "*teaching presence*" (desain, fasilitasi, instruksi langsung) sama-sama memprediksi output belajar (Caskurlu et al., 2020). Dalam kelas sinkronus, penggunaan fitur konferensi (polling, papan/*whiteboard*, *chat*) menguatkan kehadiran pengajar dan mendorong interaksi dua-arah (Turk et al., 2024).

2) Karakteristik Peserta

Partisipasi atau keterlibatan muncul ketika peserta merasa memiliki kendali dan siap untuk berinteraksi. Interaksi antara sesama peserta dan antara peserta dengan pengajar dapat memprediksi seberapa besar partisipasi mereka. Pada gilirannya, partisipasi ini membantu proses belajar berjalan lebih efisien. Singkatnya, keterlibatan aktif adalah kunci yang menghubungkan interaksi dengan efisiensi pembelajaran (Gao et al., 2024).

3) Kualitas dan Relevansi Konten

Konten yang sesuai dengan tujuan belajar atau pekerjaan, dan disajikan dalam berbagai format (misalnya video, teks, kuis interaktif), dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta. Ini karena orang cenderung lebih termotivasi saat mereka melihat langsung manfaat dari apa yang mereka pelajari. Standar desain kursus daring yang sudah teruji, seperti yang digunakan oleh Quality Matters (Edisi ke-7), menekankan dua hal penting. Pertama, harus ada hubungan yang jelas antara tujuan pembelajaran, aktivitas yang dilakukan, dan cara penilaiannya. Ini artinya, setiap kegiatan dan tugas harus dirancang untuk membantu peserta mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Kedua, kursus harus mendorong pembelajaran aktif atau ada interaksi. Singkatnya, desain yang baik bukan hanya tentang materi, tetapi juga tentang bagaimana materi tersebut disajikan agar peserta benar-benar terlibat (Quality Matters, 2023).

4) Teknologi

Teknologi menyediakan sarana yang mempermudah kegiatan aktif di kelas daring, misalnya menggunakan fitur *polling* untuk mendapatkan umpan balik cepat, *breakout room* untuk kolaborasi kelompok, dan *chat* untuk partisipasi yang lebih santai. Berdasarkan studi yang disesuaikan (E-COPUS), terbukti bahwa kegiatan aktif yang biasa dilakukan di kelas tatap muka dapat dipindahkan ke kelas daring secara efektif. Hal ini dimungkinkan melalui penggunaan fitur seperti *breakout room*, *chat*, dan *polling* (Pusey et al., 2021).

5) Lingkungan belajar

Lingkungan sangat memengaruhi kemampuan peserta untuk berinteraksi, misalnya ketersediaan jaringan internet yang stabil atau suasana yang kondusif. Dari sisi proses, perasaan "hadir bersama" atau *social presence* serta adanya upaya interaktif dari pengajar menjembatani dampak interaksi terhadap hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang menumbuhkan rasa kebersamaan akan memperkuat partisipasi (Gao et al., 2024).

2. Mekanisme atau Strategi untuk Membangun Keterlibatan Peserta Kelas Daring

Keterlibatan peserta dalam kelas sinkronus dapat dibangun melalui sejumlah cara yang dirancang secara sadar oleh Widyaaiswara sebagai berikut:

1) Pertanyaan pemantik

Pertanyaan pemantik terstruktur merupakan salah satu cara paling mendasar untuk membuka ruang interaksi. Pertanyaan yang dirancang dengan baik akan mendorong peserta tidak hanya memberikan jawaban singkat, tetapi juga memproses informasi secara mendalam. Strategi ini menumbuhkan dialog dua-arah yang menguatkan kehadiran pengajar (*teaching presence*), yang menurut meta-analisis terbukti berhubungan erat dengan kepuasan dan hasil belajar peserta (Caskurlu et al., 2020).

2) *Ice Breaking*

Ice breaking merupakan aktivitas singkat yang digunakan di awal atau pada titik tertentu dalam kelas daring untuk mencairkan suasana, membangun kenyamanan, serta menyiapkan peserta agar lebih siap mengikuti pembelajaran. Dalam konteks kelas sinkronus, *ice breaking* menjadi penting karena peserta sering kali datang dengan kondisi mental yang beragam—ada yang masih memikirkan pekerjaan lain, ada yang belum sepenuhnya siap mengikuti pelatihan, bahkan ada yang sudah kelelahan. Aktivitas ringan yang menyenangkan membantu memusatkan perhatian, menurunkan ketegangan, dan meningkatkan partisipasi aktif sejak awal sesi. *Ice breaking* dapat dilakukan dengan berbagai cara sederhana. Contohnya adalah meminta peserta menuliskan emoji yang mewakili perasaan mereka di kolom chat, menyajikan kuis singkat yang relevan tetapi ringan, atau mengajak peserta melakukan peregangan kecil selama satu menit. Aktivitas ini tidak memerlukan alat khusus, namun berdampak signifikan pada iklim kelas. Dengan suasana emosional yang lebih positif, peserta lebih mudah untuk fokus dan terlibat dalam diskusi berikutnya. Studi psikologi positif menunjukkan bahwa emosi positif yang dibangun melalui aktivitas ringan dapat memperluas pola pikir dan meningkatkan kesiapan belajar (Fredrickson, 2001). Dalam konteks pembelajaran daring, *ice breaking* juga direkomendasikan sebagai strategi menjaga engagement peserta terutama di awal sesi, karena terbukti mampu menurunkan rasa bosan dan meningkatkan interaksi (Huang et al., 2020).

3) *Polling* atau Kuis Singkat Berfrekuensi Tinggi

Cara ini dapat digunakan untuk memecah alur pembelajaran yang panjang. Dengan memberi pertanyaan sederhana yang harus dijawab semua peserta,

Widyaiswara menurunkan ambang partisipasi sehingga peserta yang biasanya pasif pun terdorong untuk ikut serta. Hasil *polling* yang ditampilkan dan dibahas bersama mengubah suasana dari satu arah menjadi diskusi bersama. Kajian terkini menunjukkan bahwa *polling*, *chat*, dan papan tulis digital termasuk fitur yang dinilai peserta paling membantu keterlibatan di kelas sinkronus (Pusey et al., 2021; Turk et al., 2024)

4) *Breakout Room*

Sarana ini efektif untuk menciptakan kerja kolaboratif dalam skala kecil. Dengan membagi peserta ke dalam kelompok singkat dengan tugas yang jelas, interaksi antarpeserta meningkat tajam. Aktivitas ini bukan hanya membuat peserta lebih aktif, tetapi juga menumbuhkan rasa memiliki terhadap hasil belajar kelompok. Penelitian membuktikan bahwa keterlibatan semacam ini berperan sebagai mediator yang penting bagi capaian belajar dalam konteks daring (Gao et al., 2024).

5) *Gamifikasi*

Gamifikasi dapat digunakan untuk menambah motivasi sekaligus memperluas bentuk keterlibatan. Elemen seperti poin, lencana, atau leaderboard memberi insentif simbolik yang mendorong partisipasi lebih aktif. Penelitian Meng et al. (2024) menunjukkan bahwa pemberian poin meningkatkan keterlibatan dalam aspek keterampilan, emosional, partisipasi, dan performa, sementara lencana terutama memperkuat dimensi partisipasi. Dengan desain yang tepat, gamifikasi dapat membuat peserta lebih terdorong untuk ikut serta dalam aktivitas kelas daring sinkronus.

6) *Chat*

Chat berfungsi sebagai kanal kontribusi ber hambatan rendah. Tidak semua peserta nyaman berbicara melalui mikrofon, sebagian lebih mudah menulis komentar atau pertanyaan di *chat*. Kanal ini memperluas jangkauan suara yang terdengar di kelas, menampung berbagai perspektif yang mungkin tidak muncul secara lisan, dan memperkaya dinamika diskusi. Studi observasional menunjukkan bahwa *chat* mampu menangkap bentuk partisipasi yang tidak akan terlihat bila hanya mengandalkan interaksi lisan (Pusey et al., 2021).

7) Orientasi Awal dan Penjelasan Ekspektasi Partisipasi

Proses ini juga sangat menentukan karena dengan menjelaskan di awal bagaimana alur kelas, apa yang diharapkan dari peserta, serta kapan dan bagaimana mereka bisa berkontribusi, Widyaiswara menyiapkan norma kelas yang jelas. Hal ini membuat peserta lebih siap mental untuk terlibat, sekaligus mengurangi kebingungan teknis. Standar mutu pembelajaran daring menekankan bahwa kejelasan struktur dan instruksi di awal sesi merupakan syarat penting agar interaksi dapat berlangsung secara konsisten (Quality Matters, 2023).

8) Umpan Balik yang Tepat Waktu dan Spesifik

Cara ini berfungsi sebagai pengikat dialog. Saat peserta memberikan jawaban, komentar, atau hasil kerja, respons yang cepat dan bermakna dari Widyaiswara memberi sinyal bahwa kontribusi mereka dihargai. Umpan balik semacam ini memperkuat *teaching presence* dan mempertahankan kesinambungan interaksi, yang pada gilirannya terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta (Caskurlu et al., 2020).

C. Teori Fokus Belajar dan Distraksi dalam Pembelajaran Daring

Fokus belajar dalam konteks pembelajaran daring tidak sekadar berarti peserta hadir dan mendengar penjelasan Widyaiswara, melainkan kondisi kognitif di mana perhatian peserta tertuju pada materi dan aktivitas belajar yang sedang berlangsung. Fokus adalah keterjagaan atensi yang konsisten, yang memungkinkan informasi diproses, diingat, dan dipahami dengan baik (Posner et al., 2007). Sebaliknya, distraksi merujuk pada segala bentuk gangguan—baik internal maupun eksternal—yang memecah konsentrasi peserta sehingga mereka gagal mempertahankan keterlibatan penuh selama sesi sinkronus.

1. Faktor yang Mempengaruhi Fokus dan Distraksi

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, dapat diketahui bahwa fokus belajar dalam kelas daring dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang saling berinteraksi, sementara distraksi muncul ketika faktor-faktor ini tidak terkelola dengan baik. Lima faktor kunci yang relevan untuk konteks pelatihan sinkronus daring adalah:

1) Kondisi Kognitif Peserta

Kemampuan fokus sangat dipengaruhi oleh kapasitas atensi dan motivasi internal. Peserta dengan motivasi intrinsik lebih mampu mempertahankan perhatian dan lebih tahan terhadap distraksi. Sebaliknya, kelelahan, multitasking, atau rendahnya motivasi memperbesar peluang kehilangan fokus. Teori *Cognitive Load* (Sweller, 2011) menekankan bahwa fokus akan lebih mudah hilang bila informasi yang disajikan melebihi kapasitas kerja memori peserta.

2) Desain Materi dan Aktivitas

Struktur penyajian materi sangat menentukan apakah peserta mampu mempertahankan fokus. Materi yang monoton, panjang tanpa jeda, atau tidak relevan dengan kebutuhan kerja peserta cenderung meningkatkan distraksi. Sebaliknya, variasi format (video, diskusi, simulasi) dan penyisipan aktivitas interaktif dapat menjaga atensi. Studi Mayer dan Fiorella (2021) tentang *multimedia learning* menegaskan pentingnya segmentasi informasi agar beban kognitif peserta tetap terkelola.

3) Peran Pengajar/Widyaiswara

Pengajar yang mampu memberikan arahan jelas, menggunakan intonasi bervariasi, serta menyesuaikan tempo dengan respon peserta lebih mampu menjaga atensi kelas. Kehadiran pengajar yang aktif—dengan memberikan umpan balik atau memanggil nama peserta—mampu meminimalisasi distraksi, karena peserta merasa diperhatikan secara personal. Meta-analisis Caskurlu et al. (2020) juga menunjukkan bahwa *teaching presence* berhubungan langsung dengan konsistensi fokus peserta.

4) Teknologi

Platform daring sekaligus bisa menjadi pendukung maupun sumber distraksi. Fitur notifikasi, *multitasking* di aplikasi lain, atau kendala teknis dapat mengganggu perhatian. Namun bila dimanfaatkan secara optimal, fitur seperti *spotlight video*, *polling*, atau *breakout room* justru membantu peserta tetap terarah pada aktivitas utama. Penelitian Pusey et al. (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur-fitur ini menurunkan risiko hilangnya fokus di kelas sinkronus.

5) Lingkungan Belajar

Gangguan dari lingkungan fisik—suara bising, interupsi keluarga, atau koneksi internet tidak stabil—merupakan penyebab utama distraksi dalam pembelajaran daring. Selain itu, aspek psikologis seperti perasaan terisolasi juga menurunkan kemampuan menjaga fokus. Gao et al. (2024) menekankan bahwa *social presence* atau rasa kebersamaan dalam kelas virtual mampu menjadi pelindung alami terhadap distraksi, karena peserta lebih terdorong untuk tetap hadir secara penuh.

2. Mekanisme atau Strategi Menjaga Fokus dan Meminimalkan Distraksi

Untuk membantu peserta tetap fokus dalam kelas sinkronus daring, Widyaiswara dapat merancang strategi berikut:

1) Segmentasi dan Variasi Aktivitas

Membagi materi ke dalam segmen pendek (10–15 menit) dengan diselingi aktivitas diskusi atau kuis membuat peserta tidak cepat lelah. Segmentasi terbukti efektif dalam mengurangi *cognitive overload* (Mayer & Fiorella, 2021).

2) Teknik Atensi Selektif

Menggunakan penekanan verbal, *highlight* visual, atau tanda isyarat tertentu membantu peserta mengarahkan perhatian ke poin penting. Strategi ini memperkuat daya ingat sekaligus mengurangi peluang peserta terdistraksi oleh informasi sekunder.

3) Pengaturan Norma dan Ekspektasi Awal

Menetapkan aturan sejak awal—misalnya larangan multitasking, kewajiban menyalakan kamera, atau aturan respon chat—membangun kesadaran kolektif agar fokus tetap terjaga. Sejalan dengan Quality Matters (2023), kejelasan instruksi merupakan fondasi untuk mengurangi distraksi teknis maupun perilaku.

4) Penggunaan Aktivitas Interaktif Berkala

Polling, tanya jawab, atau aktivitas kelompok singkat berfungsi sebagai “penyegaran” yang mengembalikan perhatian peserta setelah jeda panjang. Aktivitas ini juga menurunkan kecenderungan peserta membuka aplikasi lain di luar sesi.

5) Monitoring dan Intervensi *Real-Time*

Widyaiswara dapat memanfaatkan fitur *analytics* dari platform atau mengamati tanda non-verbal peserta (misalnya respon lambat) untuk mendeteksi turunnya

fokus. Intervensi cepat, seperti memanggil peserta tertentu atau memberikan pertanyaan pemantik, akan mengembalikan atensi ke jalur yang diinginkan.

6) Lingkungan Belajar yang Mendukung

Mengimbu peserta menyiapkan ruang belajar yang minim distraksi fisik (misalnya menutup notifikasi ponsel, menggunakan *headset*) turut menjadi bagian strategi menjaga fokus.

Dengan demikian, fokus belajar dalam kelas daring merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor kognitif, desain pembelajaran, kehadiran pengajar, teknologi, dan lingkungan. Distraksi dapat diminimalisasi jika Widyaiswara mampu merancang pengalaman belajar yang tersegmentasi, interaktif, dan berorientasi pada atensi peserta.

D. Rangkuman

Bab ini menegaskan bahwa pembelajaran daring memiliki legitimasi hukum yang kuat melalui regulasi LAN, dengan penekanan pada tanggung jawab Widyaiswara, kewajiban peserta, serta peran penyelenggara. Dalam pelaksanaan kelas sinkronus, keterlibatan dan fokus peserta merupakan dua aspek yang saling melengkapi dan menentukan kualitas proses belajar.

Keterlibatan dipengaruhi oleh faktor pengajar, peserta, konten, teknologi, dan lingkungan belajar, yang dapat ditingkatkan melalui strategi interaktif seperti pertanyaan pemantik, polling, breakout room, gamifikasi, chat, orientasi awal, dan pemberian umpan balik bermakna. Sementara itu, fokus belajar berkaitan erat dengan kapasitas atensi peserta, desain materi, kehadiran pengajar, dukungan teknologi, dan kondisi lingkungan. Fokus dapat dijaga dengan strategi segmentasi, teknik atensi selektif, penetapan norma awal, aktivitas interaktif berkala, monitoring real-time, dan pengelolaan lingkungan belajar.

Dengan memahami teori keterlibatan dan fokus serta strategi yang mendukungnya, Widyaiswara memperoleh landasan konseptual yang kokoh untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran daring. Modul ini menekankan bahwa efektivitas kelas daring bukan hanya soal pemindahan moda dari tatap muka ke virtual, tetapi bagaimana Widyaiswara mampu menciptakan interaksi yang hidup sekaligus menjaga konsentrasi peserta agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

BAB III

STRATEGI PRAKTIS MENINGKATKAN KETERLIBATAN PESERTA DALAM KELAS DARING

A. Strategi Interaksi

Strategi interaksi bertujuan menciptakan suasana kelas daring yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta. Interaksi yang dirancang dengan baik akan meningkatkan perhatian, keterlibatan emosional, serta memperkuat pemahaman materi. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta, baik melalui diskusi, *polling*, maupun pertanyaan, terbukti berhubungan dengan hasil belajar yang lebih baik serta kepuasan terhadap pengalaman pelatihan (Caskurlu et al., 2020; Freeman et al., 2014). Berikut adalah beberapa cara yang bisa dilakukan dalam strategi interaksi:

1. Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik adalah instrumen sederhana tetapi sangat efektif untuk memulai dan menjaga dinamika kelas daring. Pertanyaan ini tidak sekadar menguji hafalan, melainkan diarahkan untuk memancing refleksi, membangun keterhubungan dengan pengalaman peserta, dan mengaktifkan pemikiran kritis.

a. Langkah persiapan

- 1) Widyaiswara meninjau tujuan pembelajaran lalu menerjemahkannya menjadi pertanyaan berjenjang: dimulai dari pertanyaan yang bersifat faktual (misalnya "Apa yang Anda pahami tentang konsep X?"), kemudian naik ke tingkat pemahaman ("Mengapa konsep ini penting dalam pekerjaan Anda?"), dan akhirnya pertanyaan aplikatif ("Bagaimana Anda bisa menerapkan konsep ini dalam tugas sehari-hari?").
- 2) Siapkan pertanyaan dalam format sederhana (maksimal 30 kata) dan gunakan bahasa sehari-hari agar peserta merasa dekat dengan konteksnya.
- 3) Tentukan alur penggunaan: apakah digunakan sebagai pembuka, penengah, atau penutup sesi.

b. Pelaksanaan

- 1) Di awal sesi, fasilitator menjelaskan aturan interaksi. Contohnya: "Silakan tulis jawaban singkat Anda di chat, kemudian saya akan meminta satu atau dua orang untuk berbagi lebih detail secara lisan."

- 2) Setelah pertanyaan dilontarkan, fasilitator memberikan waktu tunggu 10–15 detik agar peserta dapat berpikir.
- 3) Jawaban yang masuk dirangkum, kemudian dipilih beberapa peserta untuk menjelaskan lebih dalam.
- 4) Fasilitator menutup dengan rangkuman 2–3 kalimat yang menegaskan poin utama sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

2. Polling atau Kuis Singkat

Polling dan kuis singkat merupakan strategi interaksi yang sederhana namun efektif. Aktivitas ini memberi kesempatan peserta untuk mengingat kembali informasi yang baru saja dipelajari. Aktivitas ini memanfaatkan prinsip *retrieval practice*, yaitu upaya mengingat kembali informasi yang memperkuat daya ingat secara jangka panjang (Roediger & Karpicke, 2006).

a. Langkah persiapan

- 1) Pilih platform yang tersedia (misalnya Zoom Poll, Mentimeter, atau Kahoot).
- 2) Rancang 3–5 pertanyaan singkat yang sesuai dengan alur pembelajaran. Pertanyaan bisa berupa prediksi sebelum materi, atau cek pemahaman setelah materi disampaikan.
- 3) Buat opsi jawaban yang jelas, termasuk opsi pengecoh yang mencerminkan miskonsepsi umum, agar diskusi setelah polling menjadi lebih bermakna.

b. Pelaksanaan

- 1) Gunakan polling di awal sesi untuk memetakan persepsi awal peserta, misalnya: "Menurut Anda, strategi apa yang paling efektif menjaga fokus peserta daring?"
- 2) Gunakan polling di tengah sesi setiap 15 menit untuk menguji pemahaman. Hasil polling langsung ditampilkan, lalu fasilitator menjelaskan jawaban benar sekaligus meluruskan miskonsepsi.
- 3) Akhiri sesi dengan *exit poll* seperti: "Tuliskan satu hal yang paling bermanfaat dari sesi hari ini." Jawaban ini menjadi bahan refleksi sekaligus umpan balik cepat.

3. Ice breaking

Ice breaking adalah aktivitas singkat yang dirancang untuk mencairkan suasana, membangun rasa kebersamaan, dan mengondisikan peserta siap belajar.

a. Langkah persiapan

- 1) Pilih *ice breaking* yang ringan, relevan, dan tidak memakan waktu lama (2–5 menit).
- 2) Siapkan media atau alat bantu sederhana, misalnya pertanyaan ringan di chat, gambar lucu yang relevan dengan tema, atau kuis interaktif dengan aplikasi (Kahoot, Quizizz).
- 3) Pastikan aktivitas tidak membuat peserta merasa dipermalukan; tujuannya adalah membangun kenyamanan, bukan kompetisi yang menekan.

b. Pelaksanaan

- 1) Mulailah dengan sapaan hangat. Contoh: "Selamat pagi, semoga semua dalam keadaan sehat. Untuk mencairkan suasana, mari kita lakukan aktivitas singkat dulu."
- 2) Lanjutkan dengan aktivitas ringan, misalnya:
 - *Emoji Check-In*: Minta peserta memilih satu emoji di chat yang menggambarkan perasaan mereka saat ini.
 - *Kuis Fun Fact*: Sajikan satu pertanyaan lucu terkait tema pelatihan, contohnya: "Menurut Anda, berapa persen peserta daring yang ketahuan sambil buka WhatsApp selama kelas?" (hasil *polling* bisa jadi bahan tawa sekaligus refleksi).
 - *Gerakan Fisik Mini*: Ajak peserta berdiri sejenak, meregangkan tangan, lalu kembali duduk. Aktivitas sederhana ini membantu meningkatkan aliran darah dan mengurangi kelelahan.
- 3) Setelah aktivitas selesai, fasilitator memberikan transisi halus ke materi inti, misalnya: "Terima kasih, suasananya jadi lebih segar. Sekarang kita masuk ke topik pertama tentang strategi menjaga keterlibatan peserta."

c. Tips penting

- Jangan melakukan *ice breaking* terlalu lama, maksimal 5 menit jika memungkinkan.
- Sesuaikan dengan jumlah peserta dan platform.
- Gunakan variasi *ice breaking* jika sesi berlangsung lebih dari satu hari agar tidak membosankan.

4. Diskusi Kelompok melalui Breakout Room

Breakout room memungkinkan peserta berdiskusi dalam kelompok kecil sehingga semua individu lebih terlibat. Suasana kelompok kecil membuat peserta yang biasanya pasif lebih berani menyampaikan pendapat.

a. Langkah persiapan

- 1) Susun tugas kelompok singkat yang spesifik, misalnya menganalisis studi kasus dan menghasilkan tiga rekomendasi praktis.
- 2) Buat instruksi tertulis yang jelas: tujuan diskusi, waktu yang tersedia, peran tiap anggota (fasilitator, pencatat, pelapor), dan bentuk output.
- 3) Tetapkan waktu diskusi singkat, biasanya 5–10 menit, agar peserta fokus pada tujuan.

b. Pelaksanaan

- 1) Widyaiswara menyampaikan instruksi secara lisan dan menuliskannya kembali di chat sebelum membuka breakout.
- 2) Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil berisi 3–5 orang. Setiap kelompok wajib menunjuk fasilitator, pencatat, dan pelapor.
- 3) Selama diskusi, Widyaiswara memantau beberapa kelompok secara acak, memberi pengingat waktu melalui pesan broadcast.
- 4) Setelah kembali ke ruang utama, setiap kelompok menyampaikan hasilnya dalam waktu singkat (± 1 menit). Widyaiswara kemudian merangkum poin-poin kunci dan mengaitkannya dengan tujuan belajar.

5. Pemanfaatan Chat dan Reaksi

Chat berfungsi sebagai jalur interaksi tambahan yang lebih rendah hambatannya dibanding berbicara langsung melalui mikrofon. Banyak peserta merasa lebih nyaman menuliskan pendapat atau pertanyaan di chat, sehingga kanal ini memperluas jangkauan partisipasi.

a. Langkah persiapan

- 1) Tentukan aturan penggunaan chat, misalnya: jawaban singkat maksimal 10 kata, hindari diskusi pribadi, dan gunakan emoji tertentu sebagai tanda pemahaman (👍 berarti paham, ? berarti butuh penjelasan tambahan).
- 2) Siapkan template prompt, seperti: "Tuliskan tiga kata kunci dari penjelasan yang baru saja telah diberikan."

b. Pelaksanaan

- 1) Setiap 10–15 menit, Widyaiswara meminta semua peserta menuliskan satu kalimat refleksi atau pertanyaan di chat.
- 2) Pertanyaan yang masuk dikurasi: dua atau tiga pertanyaan dibahas secara lisan, sementara pertanyaan sederhana dijawab langsung melalui chat oleh co-host atau fasilitator tambahan.
- 3) Gunakan reaksi untuk cek pemahaman cepat: “Silakan klik 👍 jika penjelasan sudah jelas, atau ❓ jika masih perlu contoh.”

Dengan cara ini, semua peserta tetap dapat memberikan kontribusi, termasuk mereka yang biasanya pasif. Penelitian juga menunjukkan bahwa interaksi yang konsisten melalui chat meningkatkan persepsi kehadiran pengajar (*teaching presence*) dan kepuasan belajar peserta (Caskurlu et al., 2020).

B. Strategi Motivasi

Motivasi peserta tidak bisa dipisahkan dari keterlibatan mereka dalam kelas daring. Peserta yang termotivasi cenderung lebih aktif merespons, berani bertanya, serta berpartisipasi dalam diskusi. Sebaliknya, jika motivasi rendah, mereka mungkin hanya hadir secara formal tanpa benar-benar terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, strategi motivasi dalam pembelajaran daring harus dipahami sebagai upaya langsung untuk meningkatkan keterlibatan.

Dalam konteks modul ini, motivasi berfungsi sebagai pintu masuk agar peserta merasa terdorong untuk ikut serta secara aktif sepanjang sesi sinkronus. Beberapa strategi praktis yang dapat digunakan antara lain: penerapan gamifikasi untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat, pemberian umpan balik cepat agar peserta merasa dihargai, serta apresiasi sederhana yang membangun rasa bangga dan keterikatan dengan kelas. Semua strategi ini memiliki tujuan yang sama, yaitu menjaga agar peserta tidak sekadar mendengarkan pasif, tetapi benar-benar berinteraksi, berkontribusi, dan fokus pada kegiatan belajar.

1. Gamifikasi

Gamifikasi berarti menyisipkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa poin, lencana, papan peringkat (*leaderboard*), atau tantangan singkat. Tujuannya bukan sekadar membuat kelas lebih “seru”, tetapi menciptakan

suasana kompetisi sehat yang mendorong partisipasi dan membuat peserta lebih fokus mengikuti kegiatan.

a. Langkah persiapan:

- 1) Tentukan elemen gamifikasi yang relevan, misalnya sistem poin untuk setiap jawaban, lencana untuk peserta aktif, atau papan skor sederhana.
- 2) Pilih platform/aplikasi yang sesuai dengan karakteristik peserta dan tujuan pembelajaran.
- 3) Pastikan aturan gamifikasi ringkas dan transparan, sehingga peserta memahami cara berpartisipasi.

b. Alternatif games/aplikasi yang bisa digunakan:

- 1) Kahoot! → kuis interaktif berbasis pilihan ganda dengan papan skor real-time.
- 2) Quizizz → kuis daring yang dapat dimainkan individu atau kelompok, dengan laporan hasil otomatis.
- 3) Mentimeter (Quiz & Polls) → menyediakan kuis singkat, polling, dan kompetisi sederhana berbasis poin.
- 4) Wordwall → permainan edukatif seperti matching, ranking, atau wheel of names yang bisa dikustomisasi.
- 5) Educandy → platform ringan untuk membuat permainan tanya-jawab interaktif.
- 6) Genially → aplikasi desain interaktif yang dapat digunakan untuk membuat escape room, papan permainan, interactive quiz, dan aktivitas gamifikasi kreatif lainnya. Genially sangat cocok untuk Widyaaiswara yang ingin membuat aktivitas lebih visual dan imersif.

Catatan: Dari daftar aplikasi di atas, dua platform (Kahoot! dan Genially) akan dijelaskan secara lebih detail mengenai tutorial penggunaannya dalam Bab V, agar memudahkan untuk langsung mempraktikkannya dalam sesi pelatihan daring.

c. Saat pelaksanaan:

- 1) Jelaskan aturan permainan dengan jelas, misalnya: "Setiap jawaban benar mendapat poin, peserta dengan skor tertinggi akan mendapat lencana 'Peserta Interaktif'."
- 2) Laksanakan permainan sesuai waktu yang dialokasikan, pastikan setiap peserta mendapat kesempatan untuk ikut.
- 3) Tampilkan hasil atau peringkat secara real-time agar peserta termotivasi.

- 4) Tutup permainan dengan menegaskan kembali pesan utama yang ingin disampaikan dari aktivitas tersebut.

2. Umpan Balik Tepat Waktu dan Bermakna

Motivasi peserta akan meningkat ketika mereka merasa kontribusinya dihargai. Umpan balik cepat, spesifik, dan positif berfungsi sebagai penguat sekaligus sinyal bahwa usaha mereka penting.

a. Langkah persiapan:

- 1) Siapkan format umpan balik sederhana: komentar positif, elaborasi singkat, atau tambahan contoh.
- 2) Tentukan waktu kapan umpan balik diberikan: segera setelah respon peserta, di tengah sesi untuk diskusi, atau di akhir sesi sebagai refleksi.

b. Saat pelaksanaan:

- 1) Ketika peserta menjawab pertanyaan, jangan hanya mengatakan “benar” atau “salah”. Tambahkan apresiasi seperti: “Jawaban Anda sudah tepat, dan menariknya hal itu juga relevan dengan kasus di unit kerja kita.”
- 2) Jika peserta salah menjawab, gunakan pendekatan membimbing: “Itu jawaban yang memang sering muncul, tapi sebenarnya masih kurang tepat. Mari kita bedah bersama kenapa banyak yang menjawab demikian.”
- 3) Pastikan semua bentuk kontribusi—baik di chat, *polling*, maupun diskusi lisan—mendapat respon, agar peserta merasa suaranya dihargai.

3. Apresiasi dan Pengakuan

Motivasi peserta juga dapat ditingkatkan dengan cara memberikan pengakuan terhadap usaha mereka. Apresiasi sederhana, baik secara verbal maupun simbolik, mampu menumbuhkan rasa bangga sekaligus membangun suasana kelas yang positif. Studi dalam bidang psikologi pendidikan menunjukkan bahwa pengakuan sosial meningkatkan motivasi intrinsik karena peserta merasa dihargai sebagai bagian penting dari komunitas belajar (Ryan & Deci, 2020).

a. Langkah persiapan:

- 1) Tentukan bentuk apresiasi yang realistis, seperti menyebut nama peserta aktif, memberi ucapan terima kasih di akhir sesi, atau mengumumkan “peserta paling interaktif”.

- 2) Siapkan media sederhana, misalnya slide penutup yang menampilkan daftar peserta dengan kontribusi tinggi.
- b. Saat pelaksanaan:
 - 1) Sebut nama peserta yang berpartisipasi aktif di tengah sesi, misalnya: "Terima kasih Ibu Rina atas pertanyaannya, ini sangat memperkaya diskusi kita."
 - 2) Buat segmen kecil di akhir sesi untuk memberikan penghargaan, misalnya: "Hari ini, peserta dengan kontribusi paling konsisten adalah Bapak Andi. Terima kasih atas interaksinya."
 - 3) Pastikan apresiasi diberikan secara adil dan menyeluruh, bukan hanya untuk peserta tertentu, agar tidak menimbulkan rasa ketidakadilan.

4. Menumbuhkan Relevansi dengan Tugas Nyata

Peserta akan lebih termotivasi bila mereka melihat hubungan langsung antara materi yang dipelajari dengan pekerjaan sehari-hari. Menurut *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik meningkat ketika peserta merasa kegiatan belajar relevan dengan nilai dan kebutuhan personal mereka (Ryan & Deci, 2020).

- a. Langkah persiapan:
 - 1) Identifikasi contoh kasus nyata yang sesuai dengan konteks peserta.
 - 2) Siapkan pertanyaan reflektif seperti: "Bagaimana strategi ini bisa Anda gunakan untuk menghadapi masalah di unit kerja?"
- b. Saat pelaksanaan:
 - 1) Sampaikan materi disertai contoh praktis dari dunia kerja ASN.
 - 2) Libatkan peserta dengan menanyakan pengalaman mereka, lalu kaitkan dengan konsep yang sedang dibahas.
 - 3) Tutup dengan mengajak peserta untuk mencoba menerapkan apa yang sudah dipelajari dalam pekerjaan.

C. Strategi Komunikasi

Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran daring adalah kunci untuk membangun interaksi yang hidup dan menjaga keterlibatan peserta. Dalam kelas sinkronus, komunikasi bukan hanya soal penyampaian materi, tetapi juga bagaimana Widyaiswara menciptakan suasana dialogis, menyampaikan pesan dengan jelas, serta mengatur alur percakapan sehingga semua peserta merasa memiliki ruang untuk

berkontribusi. Penelitian menunjukkan bahwa *teacher clarity* (kejelasan pengajar dalam menyampaikan sesuatu) berhubungan positif dengan motivasi dan *engagement* peserta (Bolkan et al., 2016). Dengan demikian, strategi komunikasi dapat dipahami sebagai upaya langsung untuk memastikan peserta tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam prosesnya.

1. Orientasi Awal dan Penjelasan Ekspektasi

Peserta akan lebih mungkin untuk terlibat dalam kelas, termasuk kelas daring, ketika mereka memahami sejak awal apa yang diharapkan dari mereka setelah selesai mengikuti pembelajaran daring. Orientasi awal berfungsi untuk memberikan arah, aturan main, serta ekspektasi partisipasi. Tanpa penjelasan ini, peserta cenderung pasif atau bingung mengenai cara berkontribusi.

a. Langkah persiapan:

- 1) Susun agenda singkat sesi: tujuan, aktivitas utama, dan alur waktu.
- 2) Buat aturan interaksi sederhana, misalnya kapan peserta boleh bertanya, bagaimana menggunakan fitur *chat*, serta terkait keharusan kamera dinyalakan.
- 3) Siapkan *slide* pembuka yang menampilkan aturan ini agar mudah dipahami.

b. Saat pelaksanaan:

- 1) Awali dengan menyapa peserta secara personal, lalu tampilkan agenda.
- 2) Jelaskan ekspektasi partisipasi: "Hari ini saya berharap semua bisa aktif....."
- 3) Tegaskan norma kelas yang disepakati, misalnya: tidak *multitasking*, gunakan emoji untuk tanda paham, atau setiap kelompok wajib menunjuk juru bicara.

2. Gaya Bahasa dan Intonasi

Bahasa yang jelas, ramah, dan inklusif membuat peserta merasa dihargai dan lebih nyaman untuk ikut terlibat. Intonasi yang bervariasi juga membantu menjaga fokus, terutama karena kelelahan layar (*Zoom fatigue*) bisa menurunkan atensi peserta.

a. Langkah persiapan:

- 1) Siapkan kalimat transisi sederhana agar alur komunikasi mengalir, misalnya: "Baik, mari kita lihat contoh aplikasinya" atau "Sekarang saya ingin mendengar pendapat Anda."
- 2) Gunakan bahasa yang sesuai dengan konteks ASN, tetapi hindari istilah teknis yang berlebihan tanpa penjelasan.

- 3) Tandai poin-poin yang harus ditegaskan dengan intonasi lebih kuat.
- b. Saat pelaksanaan:
 - 1) Gunakan sapaan personal dengan menyebut nama peserta, agar komunikasi terasa lebih dekat.
 - 2) Variasikan intonasi dan kecepatan bicara untuk menandai hal penting, bukan monoton dari awal hingga akhir.
 - 3) Selipkan humor ringan atau contoh sehari-hari untuk menjaga suasana tetap hidup.

3. Mengelola Alur Diskusi

Diskusi yang tidak terstruktur dapat membuat peserta kebingungan atau justru pasif. Widyaiswara perlu mengelola siapa yang berbicara, bagaimana pertanyaan dijawab, dan kapan diskusi dialihkan kembali ke materi.

- a. Langkah persiapan:
 - 1) Tentukan format diskusi: apakah berbasis pertanyaan terbuka, kelompok kecil, atau forum pleno.
 - 2) Siapkan instruksi singkat tentang durasi berbicara, misalnya setiap peserta maksimal 1 menit.
 - 3) Gunakan fitur platform seperti *raise hand* atau reaksi untuk mengatur giliran bicara.
- b. Saat pelaksanaan:
 - 1) Mulailah dengan pertanyaan pemantik yang jelas.
 - 2) Gunakan chat sebagai "antrian pertanyaan", lalu panggil peserta secara bergantian.
 - 3) Jika diskusi melebar, fasilitator perlu mengarahkan kembali dengan kalimat transisi: "Diskusi ini menarik, tetapi mari kita kaitkan kembali dengan topik utama."

4. Menggunakan Visual dan Nonverbal

Dalam kelas daring, komunikasi tidak hanya verbal tetapi juga yang bersifat nonverbal. Penggunaan ekspresi wajah, gerakan tangan, serta *slide* yang jelas membantu peserta menangkap pesan dengan lebih mudah. Komunikasi nonverbal ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga membuat peserta merasa diperhatikan dan

terdorong untuk merespons. Dengan demikian, visual dan nonverbal menjadi sarana penting untuk meningkatkan keterlibatan, karena pesan lebih jelas, suasana lebih hangat, dan partisipasi peserta lebih aktif.

a. Langkah persiapan:

- 1) Siapkan slide dengan desain sederhana, gunakan poin-poin ringkas, gambar, atau ikon yang relevan.
- 2) Pastikan pencahayaan wajah dan posisi kamera cukup jelas sehingga ekspresi dapat terlihat.
- 3) Tandai poin visual yang akan digunakan sebagai *cue* untuk memperkuat pesan lisan.

b. Saat pelaksanaan:

- 1) Gunakan gerakan tangan atau ekspresi wajah untuk menekankan poin penting.
- 2) Tunjukkan slide atau gambar saat menjelaskan konsep yang sulit.
- 3) Ajak peserta merespons visual, misalnya: "Menurut Anda, gambar ini lebih menggambarkan kondisi ideal atau realitas di lapangan?"

D. Rangkuman

Bab ini menegaskan bahwa keterlibatan peserta dalam kelas daring tidak terjadi secara otomatis, melainkan perlu dirancang melalui strategi praktis yang dapat diimplementasikan langsung oleh Widyaiswara. Tiga ranah utama yang menentukan keterlibatan adalah interaksi, motivasi, dan komunikasi.

Pertama, strategi interaksi berfokus pada menciptakan dinamika kelas yang aktif melalui pertanyaan pemantik, *polling*, *ice breaking*, diskusi kelompok dalam *breakout room*, serta pemanfaatan *chat* dan reaksi. Strategi ini membuat peserta lebih terlibat secara langsung, baik dengan menyampaikan pendapat maupun bekerja sama dengan rekan sekelas.

Kedua, strategi motivasi diarahkan untuk menjaga semangat belajar peserta agar tetap tinggi. Penerapan gamifikasi, pemberian umpan balik cepat, apresiasi dan pengakuan, serta penekanan relevansi materi dengan tugas nyata merupakan cara yang terbukti mampu mendorong peserta untuk lebih aktif merespons dan berpartisipasi dalam diskusi.

Ketiga, strategi komunikasi memastikan bahwa interaksi yang dibangun berlangsung jelas, inklusif, dan terarah. Orientasi awal dan penjelasan ekspektasi membantu peserta memahami peran mereka sejak awal, gaya bahasa dan intonasi yang bervariasi membuat kelas lebih hidup, pengelolaan alur diskusi menjaga keteraturan partisipasi, sementara penggunaan visual dan nonverbal memperjelas pesan sekaligus membangun kedekatan emosional.

Dengan mengintegrasikan ketiga ranah strategi ini, Widyaiswara dapat membangun kelas daring sinkronus yang partisipatif, menarik, dan kondusif. Pada akhirnya, keterlibatan peserta akan meningkat, sehingga tujuan pembelajaran tidak hanya dipahami, tetapi juga dialami bersama secara aktif oleh seluruh peserta.

BAB IV

STRATEGI PRAKTIS MENJAGA FOKUS PESERTA DALAM KELAS DARING

A. Segmentasi dan Variasi Aktivitas

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran daring adalah menjaga atensi peserta agar tidak menurun akibat kelelahan layar (*zoom fatigue*) maupun kebosanan. Teori *Cognitive Load* menegaskan bahwa kapasitas memori kerja manusia terbatas, sehingga penyajian materi yang panjang dan monoton berisiko menimbulkan *overload* (Sweller, 2011). Oleh karena itu, materi perlu dibagi menjadi segmen-segmen pendek dengan variasi aktivitas yang menstimulasi keterlibatan peserta.

1. Prinsip Segmentasi

Segmentasi berarti membagi alur pembelajaran ke dalam unit waktu singkat (10–15 menit) sebelum beralih pada aktivitas lain. Prinsip ini sejalan dengan temuan Mayer & Fiorella (2021) bahwa pembelajaran multimedia yang disegmentasi mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan daya ingat. Bagi Widayaiswara, penerapan segmentasi dapat dilakukan dengan cara sederhana, misalnya menyisipkan jeda diskusi singkat, kuis interaktif, atau refleksi bersama setelah menyampaikan satu pokok bahasan.

2. Variasi Aktivitas

Variasi aktivitas diperlukan untuk menjaga energi kelas daring tetap dinamis. Aktivitas yang dapat digunakan antara lain:

- a. Kuis interaktif menggunakan aplikasi seperti Kahoot atau Mentimeter untuk menguji pemahaman.
- b. Diskusi kelompok singkat melalui *breakout room* untuk mendorong kolaborasi.
- c. *Ice breaking* ringan berupa gerakan fisik mini atau *emoji check-in* di *chat*.
- d. Studi kasus berbasis pengalaman nyata peserta untuk menumbuhkan relevansi.
- e. *Polling* cepat untuk memetakan persepsi atau opini, yang sekaligus menjadi transisi antar materi.

Dengan adanya variasi, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif memproses, berdiskusi, dan merefleksi. Hal ini menguatkan keterhubungan antara materi dan pengalaman kerja peserta, serta menjaga konsentrasi mereka tetap stabil sepanjang sesi.

3. Implikasi Praktis

Segmentasi dan variasi aktivitas tidak hanya berfungsi mencegah kebosanan, tetapi juga secara langsung meningkatkan kualitas fokus belajar. Peserta diberikan kesempatan untuk *reset attention* setiap kali berganti aktivitas, sehingga mereka lebih siap menerima informasi berikutnya. Dengan desain yang terstruktur, Widyaiswara dapat mengontrol ritme kelas daring agar tetap hidup, partisipatif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Contoh Langkah Teknis Segmentasi & Variasi Aktivitas (Durasi 90 menit)

1) Pembukaan & Orientasi (menit 0' – 10')

- Sapaan personal & ice breaking ringan (misalnya *emoji check-in* atau peregrangan singkat).
- Penjelasan singkat tujuan sesi & aturan interaksi (kamera, *chat*, partisipasi).

Fungsi: membangun suasana, menyiapkan peserta agar siap mental, serta memperjelas ekspektasi.

2) Penyampaian Materi Inti 1 (menit 10' – 25')

- Paparan singkat materi (maksimal 10–12 *slide* atau 15 menit).
- Gunakan *visual cues* (*highlight*, ikon, atau penekanan intonasi) untuk menandai poin penting.

Fungsi: memberikan *core knowledge* tanpa terlalu membebani memori kerja.

3) Aktivitas Interaktif 1 (menit 25' – 35')

- *Polling* cepat / kuis singkat (misalnya Mentimeter, Kahoot).
- Bahas hasilnya bersama peserta (2–3 menit refleksi).

Fungsi: mencegah distraksi, memberi jeda kognitif, sekaligus mengecek pemahaman awal.

4) Penyampaian Materi Inti 2 (menit 35' – 50')

- Lanjutkan sub topik berikutnya (10–15 menit).
- Sertakan contoh kasus nyata ASN atau ilustrasi visual.

Fungsi: memberi relevansi praktis agar materi terasa bermakna.

5) Aktivitas Interaktif 2 (menit 50' – 65')

- *Breakout room* diskusi singkat (5–8 menit) dengan tugas sederhana.

Contoh: "Identifikasi dua tantangan fokus belajar di unit kerja Anda, lalu buat solusinya."

- Kembali ke ruang utama, tiap kelompok melaporkan 1 poin hasil diskusi (± 1 menit per kelompok).

Fungsi: kolaborasi aktif, memberi variasi suasana, memperkuat *social presence*.

6) Penyampaian Materi Inti 3 (menit 65' – 75')

- Lanjutkan bagian terakhir materi (maksimal 10 menit).
- Gunakan *storytelling* atau contoh naratif agar lebih ringan.

Fungsi: menjaga atensi menjelang akhir sesi yang biasanya rawan menurun.

7) Aktivitas Interaktif 3 (menit 75' – 85')

- Refleksi bersama melalui *chat*: "Tuliskan satu kalimat tentang hal paling berguna dari sesi ini."
- Fasilitator memilih beberapa jawaban untuk dibacakan.

Fungsi: memicu *retrieval practice* (Roediger & Karpicke, 2006) serta menutup *loop* kognitif peserta.

8) Penutup (menit 85' – 90')

- Ringkasan poin utama oleh Widyaiswara.
- Apresiasi kontribusi peserta ("Hari ini yang paling aktif adalah... terima kasih semua sudah terlibat").
- Informasi singkat sesi berikutnya.

Fungsi: menutup dengan suasana positif, menegaskan kembali pesan utama, menjaga motivasi untuk sesi selanjutnya.

B. Teknik Atensi Selektif

Menjaga fokus peserta dalam kelas daring tidak cukup hanya dengan membagi segmen pembelajaran. Widyaiswara juga perlu mengendalikan ke mana perhatian peserta diarahkan. Prinsip ini disebut atensi selektif: kemampuan untuk menyaring informasi relevan dan mengabaikan distraksi. Dalam konteks daring, atensi selektif menjadi sangat penting karena layar peserta penuh dengan potensi gangguan: notifikasi, aplikasi lain, bahkan aktivitas di sekitar lingkungan mereka, dan lain sebagainya. Menurut Posner et al. (2007), atensi selektif adalah mekanisme kognitif yang memungkinkan otak memprioritaskan informasi penting agar dapat diproses lebih mendalam. Jika Widyaiswara tidak mampu membuat atensi siswa diarahkan pada poin atau pembahasan penting yang

seharusnya lewat sinyal/symbol yang jelas, maka peserta berisiko kehilangan poin inti dan hanya menangkap informasi permukaan saja selama pelatihan.

1. Bentuk Atensi Selektif

- *Visual Cues*

Visual cues adalah tanda visual yang sengaja ditampilkan pada materi pembelajaran, seperti penggunaan highlight warna, panah, ikon, atau animasi ringan pada slide. Isyarat ini berfungsi untuk mengunci perhatian mata peserta pada bagian yang dianggap penting, sehingga informasi inti lebih menonjol dibandingkan teks lain yang berpotensi mendistraksi. Otak manusia secara alami lebih cepat merespons stimulus visual, sehingga ketika ada elemen berbeda yang kontras, perhatian peserta akan otomatis terarah ke sana. Misalnya, ketika Widyaiswara menyorot kalimat kunci dengan warna kuning atau memberi panah bergerak pada diagram alur, peserta akan lebih mudah menangkap dan mengingat bagian tersebut dibanding jika disajikan polos tanpa penekanan.

- *Verbal Cues*

Berbeda dengan isyarat visual, verbal cues hadir dalam bentuk penekanan kata-kata atau kalimat yang disampaikan secara lisan oleh pengajar. Melalui ucapan eksplisit seperti "Perhatikan baik-baik poin ini" atau "Ini inti yang akan kita gunakan nanti dalam studi kasus," Widyaiswara membantu peserta menyaring informasi yang relevan dan menaruh fokus pada bagian yang paling penting. Arahan verbal semacam ini efektif karena peserta tidak perlu menebak-nebak mana bagian penting, melainkan mendapat panduan langsung. Contoh penerapannya adalah ketika fasilitator menjelaskan sebuah definisi, lalu menambahkan penegasan bahwa definisi tersebut akan muncul kembali dalam diskusi, sehingga peserta terdorong untuk mencatat dan mengingat dengan lebih serius.

- *Non-verbal Cues*

Selain visual dan verbal, atensi selektif juga dapat diarahkan melalui *non-verbal cues*. Isyarat ini mencakup variasi intonasi suara, tempo bicara yang diperlambat, jeda singkat, ekspresi wajah, hingga kontak mata ke arah kamera. Meskipun sederhana, isyarat non-verbal sangat efektif karena memberikan sinyal emosional yang menandai momen penting, sehingga peserta secara refleks menajamkan perhatian. Misalnya, ketika Widyaiswara menyampaikan aturan penting, ia dapat

memperlambat tempo suaranya, menatap kamera secara langsung, lalu berhenti sejenak sebelum melanjutkan. Pola jeda ini memberi kesan bahwa informasi yang disampaikan memiliki bobot tinggi, sehingga peserta terdorong untuk memberi perhatian lebih.

Ketiga bentuk ini saling melengkapi. Visual membantu menandai, verbal memberi arahan eksplisit, dan non-verbal memperkuat kesan penting.

2. Prinsip Penerapan

- Gunakan satu *cue* utama setiap kali menekankan poin penting (misalnya *highlight* + intonasi tegas).
- Jangan berlebihan dengan banyak efek visual karena justru menambah *cognitive load*.
- Selaraskan *cue* dengan tujuan belajar. Misalnya, beri tanda khusus pada konsep yang akan muncul di kuis akhir.

3. Contoh Teknis Penerapan (Durasi 60 menit)

- a. Menyampaikan konsep inti (menit 10'–20'):
 - Slide definisi diberi highlight warna kuning.
 - Widyaiswara mengatakan: "Perhatikan baik-baik kalimat yang diwarnai kuning ini. Inilah inti yang nanti akan kita gunakan dalam studi kasus."
 - Setelah kalimat, jeda 2–3 detik agar peserta mencatat.
- b. Menjelaskan aturan penting (menit 25'–30'):
 - Gunakan simbol tanda seru merah di pojok slide.
 - Intonasi diperkuat: "Ingat, aturan ini wajib dipahami karena akan menjadi dasar simulasi nanti."
- c. Transisi ke topik baru (menit 35'):
 - Tampilkan ikon panah besar pada slide.
 - Ucapkan: "Kita geser ke hal kedua yang lebih krusial: strategi mengelola distraksi."
- d. Mengembalikan perhatian peserta (menit 50'):
 - Amati jika beberapa peserta pasif.
 - Panggil nama: "Bapak Andi, bisa berbagi menurut Anda mengapa poin ini penting?"

- Arahkan kembali seluruh kelas pada diskusi bersama.

4. Implikasi Praktis

Teknik atensi selektif bukan hanya memperjelas pesan, tetapi juga membangun ritme fokus peserta. Setiap kali ada *cue*, otak peserta mendapat sinyal “alarm” bahwa informasi tersebut penting untuk disimpan. Dengan demikian, peluang distraksi menurun, daya ingat meningkat, dan peserta lebih siap mengikuti rangkaian aktivitas berikutnya.

C. Norma dan Ekspektasi Awal

Menjaga fokus peserta dalam kelas daring tidak hanya soal teknik penyampaian, tetapi juga soal membangun kesepakatan di awal. Norma dan ekspektasi awal berfungsi sebagai aturan main bersama agar peserta menyadari peran dan tanggung jawabnya selama pembelajaran berlangsung. Tanpa adanya kesepakatan, peserta cenderung bebas menentukan perilaku sendiri, misalnya tetap *multitasking*, mematikan kamera sepanjang sesi, atau tidak merespons instruksi fasilitator. Kondisi semacam ini dapat mengganggu dinamika kelas sekaligus menurunkan kualitas fokus belajar.

Penerapan norma awal juga selaras dengan prinsip *teacher clarity* (Bolkan et al., 2016), yaitu kejelasan instruksi pengajar yang terbukti berhubungan positif dengan keterlibatan dan motivasi peserta. Norma yang jelas membantu mengurangi kebingungan teknis, mengarahkan perilaku yang diharapkan, sekaligus menciptakan rasa tanggung jawab kolektif. Dalam pembelajaran daring ASN, hal ini bahkan sudah ditegaskan melalui regulasi LAN No. 8 Tahun 2018 yang mewajibkan peserta hadir penuh, fokus, dan terbebas dari pekerjaan lain selama sesi sinkronus. Dengan demikian, Widyaiswara memiliki dasar normatif yang kuat untuk menetapkan aturan main di kelas daring.

Semua penjelasan mengenai norma dan ekspektasi terhadap peserta dalam menjalani sesi kelas daring harus diawali dengan penyampaian mengenai nilai penting mengikuti pelatihan secara fokus sepanjang sesi. Peserta bisa dijelaskan manfaat besar jika mereka bisa memahami betul materi yang dijelaskan dan apa akibat jika mereka kurang fokus dan tidak memahami materinya secara baik. Mereka bisa ditunjukkan beberapa risiko yang harus ditanggung secara detail dan konkret. Ini penting agar peserta menyadari dan sepakat kenapa mereka perlu menaati norma dan ekspektasi awal ini.

Contoh penerapan norma dan ekspektasi awal dapat dilakukan dalam beberapa cara. Pertama, penjelasan ekspektasi partisipasi: Widyaiswara sejak awal menegaskan bahwa peserta diminta aktif merespons *polling*, menulis di *chat*, atau berpendapat lisan, bukan hanya hadir pasif. Kedua, aturan teknis penggunaan kamera: misalnya semua peserta wajib menyalakan kamera selama sesi kecuali ada kendala teknis tertentu. Hal ini membantu menjaga kehadiran sosial (*social presence*) dan mengurangi potensi *multitasking*. Ketiga, pengaturan etika interaksi: peserta diminta tidak membuka aplikasi lain di perangkat, menggunakan fitur *raise hand* bila ingin berbicara, serta menuliskan pertanyaan singkat di chat agar diskusi tetap teratur. Keempat, himbauan untuk berada di lingkungan yang kondusif saat mengikuti sesi daring jika memungkinkan. Kelima, himbauan agar mengatur waktunya ke toilet. Peserta diarahkan ke toilet dahulu sebelum mulai kelas dan jika ingin ke toilet pada saat sesi berlangsung maka bisa dilakukan di jeda waktu yang disediakan, kecuali jika ada kondisi mendesak.

Dengan norma dan ekspektasi yang dijelaskan secara gamblang sejak awal, peserta memiliki orientasi yang sama tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Hal ini bukan sekadar “aturan ketat,” melainkan cara untuk membangun kesepakatan bersama agar kelas daring menjadi ruang belajar yang lebih fokus, tertib, dan produktif. Norma awal yang kuat akan menjadi pagar bagi konsentrasi, sementara ekspektasi partisipasi mendorong peserta untuk lebih terlibat secara konsisten sepanjang sesi.

D. Monitoring dan Intervensi Real-time

Menjaga fokus peserta tidak cukup hanya dengan merancang segmentasi, memberi *cue*, atau menetapkan norma awal. Dalam praktik kelas daring, kondisi peserta dapat berubah sewaktu-waktu: ada yang kehilangan konsentrasi, ada yang pasif tanpa alasan jelas, atau bahkan ada yang terdistraksi oleh gangguan teknis. Oleh karena itu, Widyaiswara perlu melakukan *monitoring* secara *real-time* dan menyiapkan intervensi cepat agar fokus peserta bisa kembali ke jalurnya.

Monitoring dalam konteks pembelajaran daring mencakup observasi langsung maupun pemanfaatan fitur teknologi. Observasi langsung bisa dilakukan dengan memperhatikan ekspresi wajah, respon di chat, atau kecepatan menjawab pertanyaan. Misalnya, ketika beberapa peserta mulai lambat merespons, hal itu dapat menjadi indikator turunnya fokus. Selain observasi manual, platform daring juga menyediakan fitur analitik

seperti daftar kehadiran, log aktivitas, hingga notifikasi "*raised hand*" yang membantu fasilitator membaca pola keterlibatan. Bahkan dalam beberapa *Learning Management System* (LMS), Widyaiswara bisa mengakses data interaksi seperti jumlah klik, waktu aktif, atau frekuensi posting peserta.

Intervensi *real-time* dibutuhkan ketika tanda-tanda distraksi atau kelelahan mulai terlihat. Bentuk intervensi ini bisa sangat sederhana. Misalnya, Widyaiswara memanggil nama peserta tertentu dan menanyakan pandangan singkatnya, sehingga perhatian seluruh kelas kembali terfokus. Strategi lain adalah menyisipkan pertanyaan pemantik dadakan atau polling singkat sebagai "alarm" interaktif yang mengembalikan energi kelas. Jika peserta tampak lelah, fasilitator dapat melakukan jeda mikro selama satu menit untuk peregangan atau refleksi ringan. Semua intervensi ini bertujuan untuk memutus rantai distraksi dan memberi ruang bagi peserta untuk kembali fokus.

Penting dicatat bahwa monitoring dan intervensi bukan semata-mata bentuk pengawasan ketat, melainkan ekspresi kehadiran aktif (*teaching presence*) dari Widyaiswara. Penelitian Caskurlu et al. (Caskurlu et al., 2020) menunjukkan bahwa kehadiran pengajar yang dirasakan secara konsisten berkorelasi langsung dengan keberlanjutan fokus peserta. Dengan kata lain, ketika peserta tahu bahwa fasilitator memperhatikan mereka secara *real-time*, kecenderungan untuk *multitasking* atau kehilangan konsentrasi akan berkurang.

Secara praktis, *monitoring real-time* dapat diintegrasikan dalam alur kelas. Misalnya, setiap 15 menit Widyaiswara bisa mengajukan satu pertanyaan reflektif singkat ke seluruh peserta melalui chat. Jika respons yang masuk lambat atau hanya sedikit, hal itu bisa dijadikan tanda untuk segera melakukan intervensi berupa diskusi mini atau *ice breaking* singkat. Dengan pola seperti ini, monitoring tidak terasa seperti pengawasan, tetapi lebih sebagai bagian alami dari dinamika kelas yang membuat peserta merasa diperhatikan.

Dengan demikian, strategi *monitoring* dan intervensi *real-time* berperan sebagai mekanisme kontrol kualitas dalam pembelajaran daring. Ia memastikan bahwa meskipun ada risiko distraksi, fokus peserta tetap dapat dijaga melalui deteksi dini dan tindakan cepat. Peran aktif Widyaiswara di sini menjadi kunci: bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai penjaga ritme dan konsentrasi kolektif kelas.

E. Rangkuman

Menjaga fokus peserta dalam pembelajaran daring merupakan tantangan utama karena potensi distraksi yang tinggi, baik dari aspek teknologi, lingkungan, maupun kondisi kognitif peserta. Oleh karena itu, Widyaiswara perlu merancang strategi praktis yang secara khusus diarahkan untuk mempertahankan konsentrasi dan meminimalkan gangguan.

Pertama, segmentasi dan variasi aktivitas berfungsi mengelola beban kognitif peserta dengan cara membagi materi ke dalam segmen singkat 10–15 menit yang diselingi kuis, diskusi kelompok, *polling*, atau *ice breaking*. Dengan variasi ini, peserta mendapat kesempatan untuk *reset attention* sehingga lebih siap menerima informasi berikutnya.

Kedua, teknik atensi selektif digunakan untuk mengarahkan perhatian peserta pada poin-poin penting melalui isyarat visual (*highlight*, panah, ikon), verbal (penekanan ucapan, arahan eksplisit), maupun non-verbal (intonasi, jeda, ekspresi wajah). Teknik ini memperkuat memori sekaligus mencegah peserta kehilangan inti materi di tengah distraksi.

Ketiga, norma dan ekspektasi awal perlu ditegaskan sejak awal sesi. Widyaiswara menjelaskan aturan partisipasi, penggunaan kamera, etika interaksi, hingga kesepakatan menjaga lingkungan belajar yang kondusif. Dengan norma yang jelas, peserta memahami apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan sehingga kelas lebih tertib dan fokus dapat terjaga.

Keempat, monitoring dan intervensi *real-time* penting untuk mendeteksi turunnya perhatian peserta selama sesi berlangsung. Widyaiswara dapat menggunakan fitur analitik platform, mengamati respon lambat, atau menilai ekspresi non-verbal peserta. Intervensi sederhana seperti memanggil nama peserta, melontarkan pertanyaan pemantik dadakan, atau menyisipkan jeda mikro dapat mengembalikan fokus kolektif kelas.

Keseluruhan strategi ini menunjukkan bahwa fokus peserta bukanlah hasil kebetulan, melainkan buah dari desain kelas yang sadar dan adaptif. Dengan segmentasi, *cue* selektif, norma awal, serta monitoring berkelanjutan, Widyaiswara berperan bukan hanya sebagai penyampai materi, melainkan sebagai pengatur ritme dan penjaga atensi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

BAB V

PANDUAN MEMANFAATKAN MEDIA DAN APLIKASI PENUNJANG DALAM KELAS DARING

Modul ini akan memberikan panduan dalam penggunaan salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pelatihan daring, yakni Genially. Genially adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat konten interaktif dan visual dengan mudah, tanpa perlu kemampuan desain atau pemrograman yang rumit. Platform ini menyediakan ratusan template siap pakai untuk presentasi, kuis, infografis, *escape room*, hingga permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Semua hasil karya Genially dapat dibagikan melalui tautan, disematkan ke LMS, atau dipresentasikan langsung dalam sesi kelas daring. Sebagai catatan, modul ini tidak akan menjelaskan semua fitur yang ada di Genially secara lengkap dan detail, mengingat banyaknya fitur yang tersedia pada aplikasi ini.

A. Manfaat Genially untuk Pembelajaran Daring

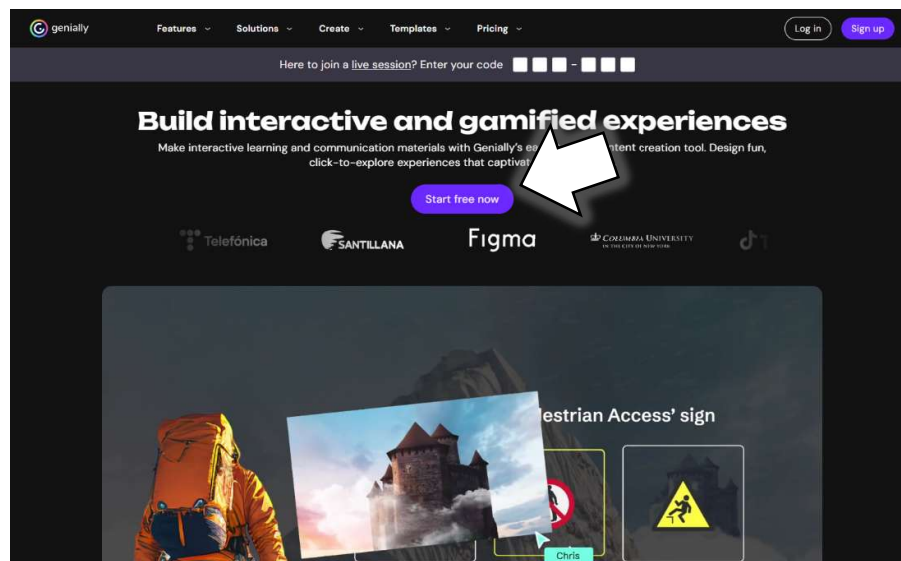
- Meningkatkan Keterlibatan (Engagement)
Aktivitas berbasis gamifikasi seperti *escape room* membuat peserta aktif memecahkan masalah, bukan hanya mendengarkan pasif. Proses ini mendorong partisipasi lebih tinggi karena menimbulkan rasa penasaran dan kompetisi sehat.
- Menjaga Fokus Peserta
Seperti yang disebutkan di latar belakang dari modul, potensi distraksi di kelas daring cukup tinggi. Genially menghadirkan *trigger* interaktif (klik, pilih jawaban, buka petunjuk) yang memaksa peserta untuk terus berinteraksi. Dengan demikian, perhatian mereka terjaga pada aktivitas pembelajaran, bukan pada aplikasi lain di perangkat.
- Meningkatkan Daya Ingat dan Pemahaman
Menurut teori multimedia learning (Mayer & Fiorella, 2021), kombinasi teks, visual, dan interaktivitas membantu memproses informasi melalui jalur ganda (verbal dan visual). Genially mendukung prinsip ini dengan desain konten yang variatif, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat.
- Fleksibel dan Kontekstual untuk ASN

Widyaiswara bisa dengan mudah menyesuaikan konten dengan kasus nyata di dunia kerja ASN, misalnya membuat *escape room* tentang etika pelayanan publik, atau *board game* tentang langkah-langkah menerapkan komunikasi efektif. Fleksibilitas ini membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna.

B. Panduan Membuat Akun dan Pengenalan Fitur-fitur Dasar Genially

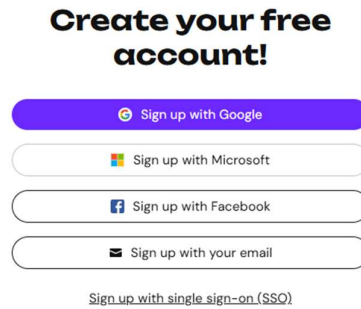
a) Membuat Akun

- 1) Untuk membuat akun baru, pertama-tama buka terlebih dahulu aplikasi Genially melalui Web Browser pada halaman <https://genially.com>. Lalu pilih "start free now".



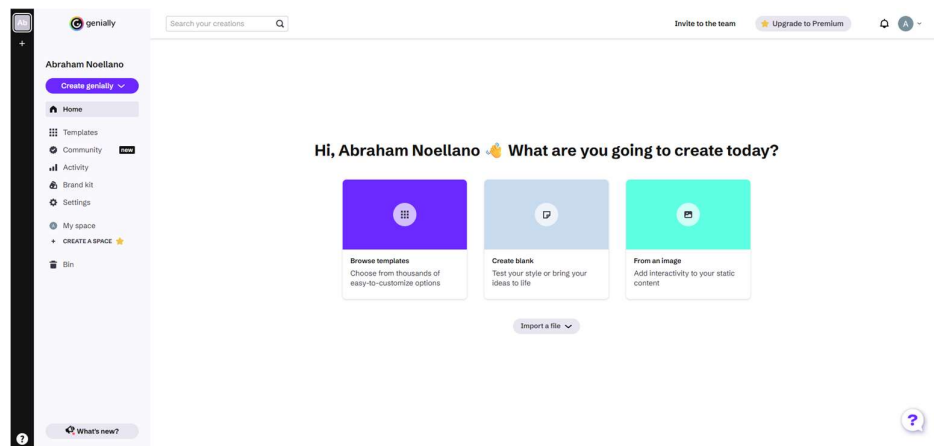
Gambar 5.1: Tampilan awal dari website Genially

- 2) Anda akan ditanyakan "*Which option best describes your role?*", dimana terdapat pilihan Education, Company & Professionals, dan Student. Untuk Widyaiswara, saya menyarankan untuk memilih Company & Professionals atau Education. Setelah anda klik salah satu pilihan tersebut, anda kemudian akan diarahkan untuk memilih membuat akun Genially menggunakan akun Google, Microsoft, Facebook, atau Email seperti gambar di bawah. Anda bisa memilih salah satu sesuai akun yang anda miliki lalu mengikuti petunjuk setelahnya untuk pembuatan akun baru.



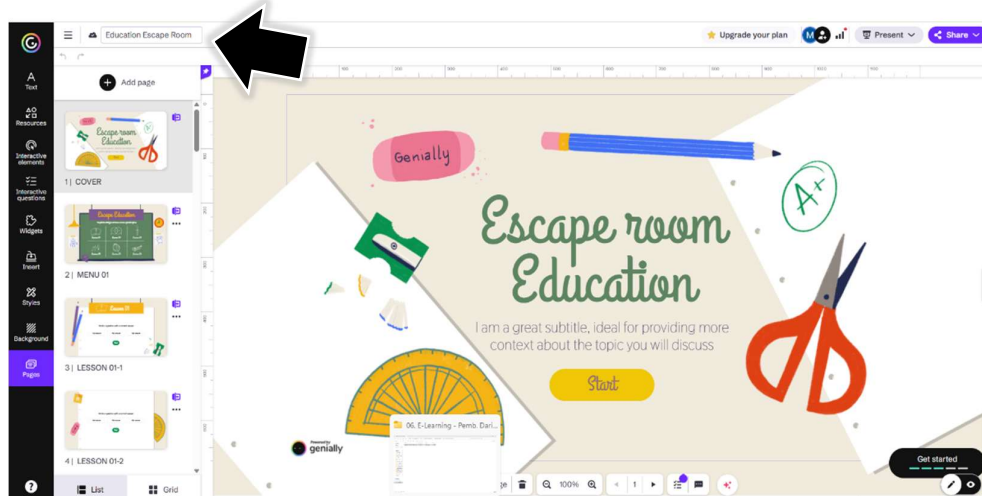
Gambar 5.2: Pilihan untuk membuat akun baru di Genially

- 3) Setelah berhasil membuat akun baru, anda akan masuk ke halaman Dashboard dari aplikasi Genially seperti gambar di bawah



Gambar 5.3: Tampilan Dashboard dari aplikasi Genially

- 4) Untuk membuat proyek baru, pertama Anda klik tombol “Create Genially” yang ada di bagian kiri atas (Buat/Kreasi Baru) di Dashboard. Pilih kategori dan template yang Anda suka (misalnya jika memilih escape games, maka ada opsi seperti “Genial Escape Room”, “Time Machine Escape”, atau “Adventure Breakout”), lalu klik Use this template. Buat nama proyek di kolom area sebelah kiri atas yang diberi tanda panah.



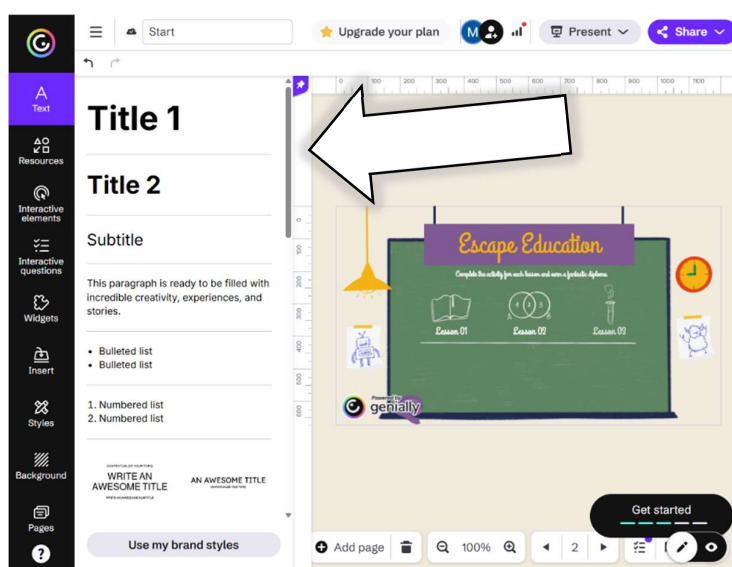
Gambar 5.4: Tampilan proyek baru sesuai template yang dipilih

b) Mengenal Fitur-fitur *Editing* Dasar pada Genially

Fitur-fitur dasar yang dimaksud disini adalah semua fitur yang disediakan oleh Genially yang ada pada kolom di sebelah paling kiri.

1) Text

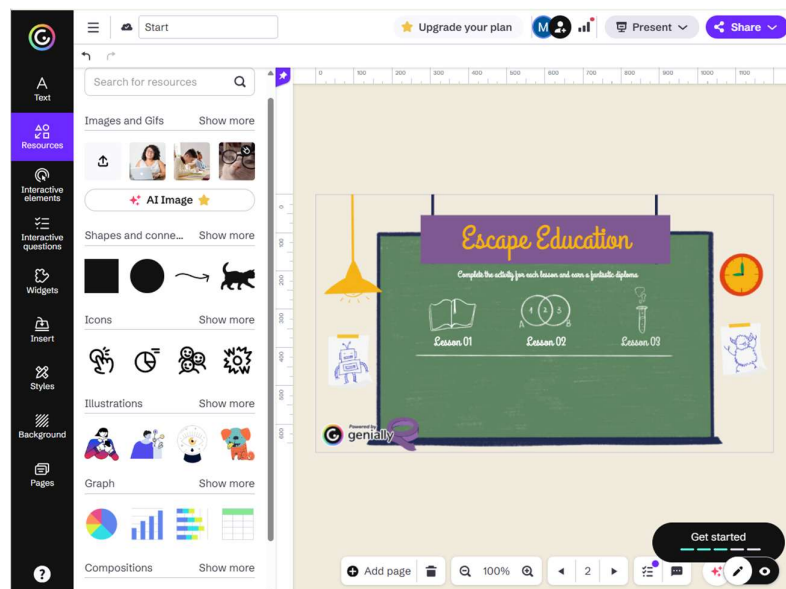
Fitur text digunakan untuk memilih tulisan yang hendak kita masukkan ke dalam proyek, baik itu berupa judul, sub-judul, deskripsi, pertanyaan, tulisan yang tertera pada tombol, atau lainnya. Disini kita bisa memilih ukuran, jenis, warna dan semua pengaturan berkaitan dengan format tulisan yang ingin kita masukkan dalam proyek yang hendak kita buat.



Gambar 5.5: Tampilan fitur Text pada Genially

2) Resources

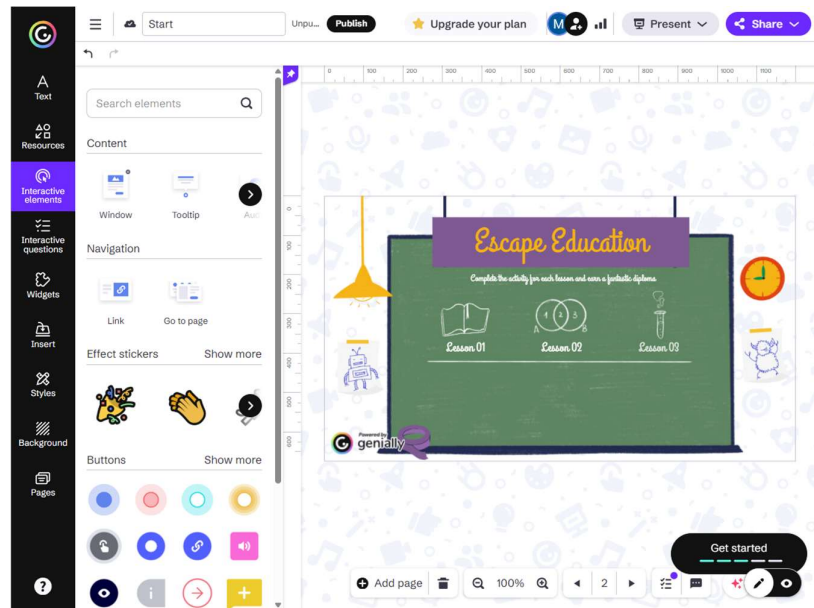
Fitur *resources* berisi grafik, yang bisa berupa gambar, bangun datar (*shape*) dan konektor (garis penghubung), ikon, gambar ilustratif, diagram dan tabel, maupun *composition*. Kita bisa memilih memasukkan semua elemen yang tersedia pada *resources library* yang ada pada Genially ke dalam proyek kita. Namun perlu dicatat bahwa ada beberapa elemen yang masuk kategori premium, yang hanya bisa kita pakai jika kita menggunakan akun Genially berbayar.



Gambar 5.6: Tampilan Fitur Resources pada Genially

3) Interactive Elements

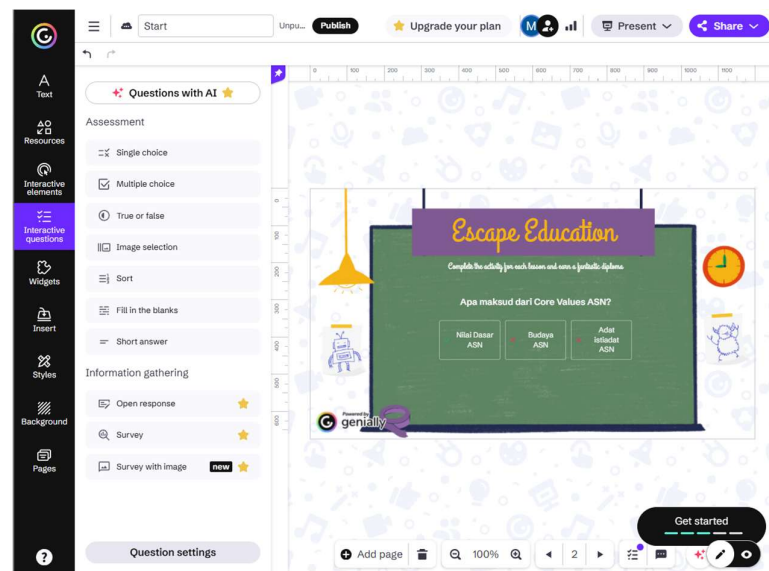
Fitur *interactive elements* merupakan tombol atau grafik interaktif yang menjadi salah satu fitur unggulan dari Genially. Semua elemen dalam *Interactive elements* dapat di-klik atau diintervensi oleh audiens/pengguna untuk memunculkan pop-up atau konten lainnya. Fitur ini terbagi menjadi 4 besaran, yakni: *content*, yang dapat menampilkan konten tambahan di luar tampilan yang tersedia di awal jika di-klik; *navigation*, untuk mengarahkan pengguna ke halaman lain atau ke tautan yang kita sediakan; *effect stickers*, berupa stiker untuk merespon atas konten yang sudah disediakan; dan *buttons* atau tombol yang bisa di-klik oleh pengguna dan dapat diatur oleh pembuat proyek mengarah kemana jika telah di-klik.



Gambar 5.7: Tampilan dari fitur *interactive elements* di aplikasi Genially

4) Interactive Questions

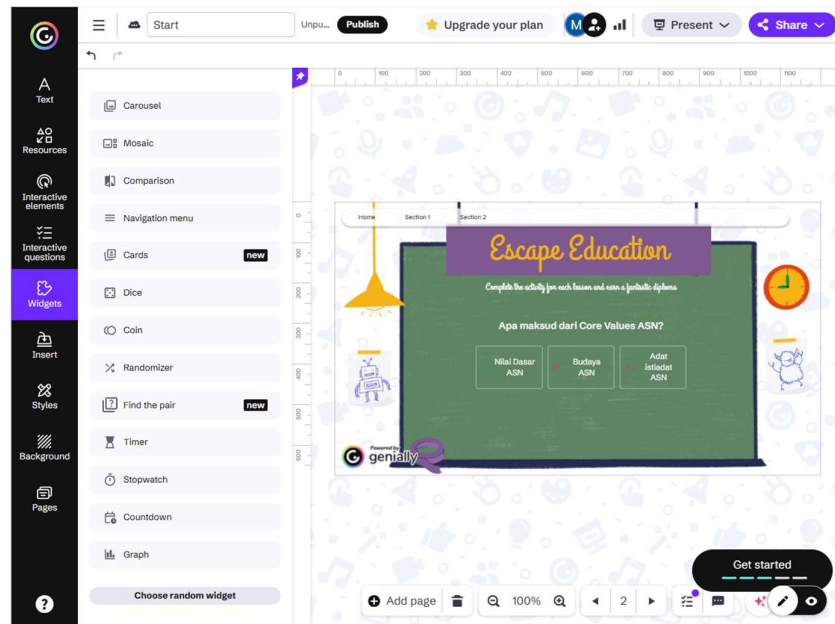
Interactive questions merupakan fitur untuk menampilkan pertanyaan dengan berbagai macam model, bisa pilihan ganda dengan pilihan tunggal maupun yang bersifat *multiple*, pertanyaan model benar atau salah, memilih gambar, mengurutkan, mengisi kata yang kosong di tengah kalimat, jawaban pendek, hingga yang bersifat *open response* dan survei. Namun dua fitur terakhir hanya tersedia untuk pengguna dengan akun premium.



Gambar 5.8: Tampilan dari fitur *interactive questions* di aplikasi Genially

5) Widgets

Widgets dalam Genially adalah elemen tambahan berbentuk *add-on* yang memungkinkan pengguna menyematkan berbagai konten eksternal ke dalam kreasi interaktif mereka. Dengan *widgets*, kita dapat memperkaya tampilan materi tidak hanya dengan teks dan gambar, tetapi juga dengan konten dinamis seperti video, audio, peta, formulir, bahkan media sosial. Fitur ini menjadi jembatan antara materi yang dibuat di Genially dengan berbagai sumber daya digital lain yang relevan.



Gambar 5.9: Tampilan fitur *widgets* di aplikasi Genially

6) Insert

Fitur Insert di Genially adalah fitur untuk memasukkan konten eksternal ke dalam proyek kita. Bentuknya bisa berupa:

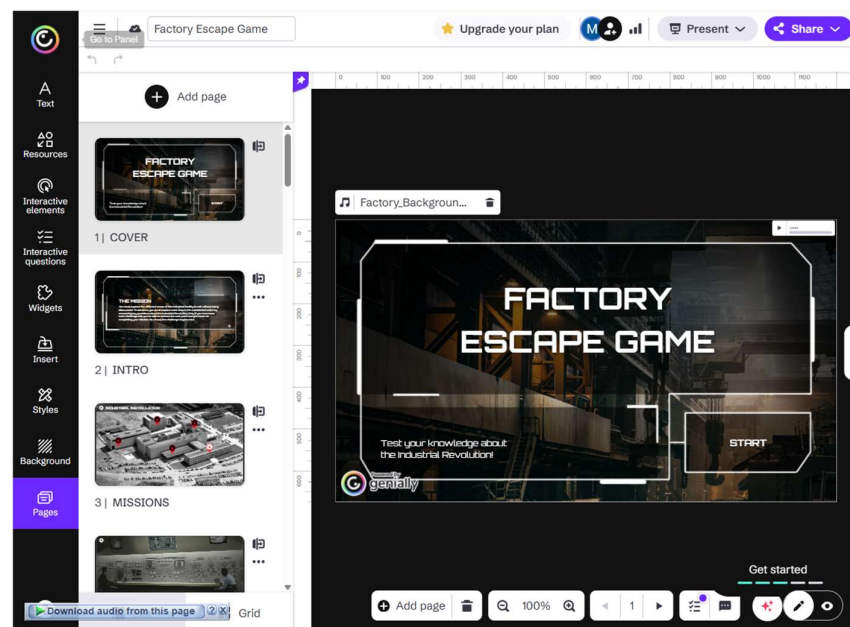
- Gambar/ikon dari komputer atau pustaka gambar (Unsplash, Giphy).
- Video/audio dari platform luar (YouTube, Vimeo, Spotify, SoundCloud).
- File atau dokumen (misalnya PDF, infografis).
- Tautan eksternal (link web).
- Kode embed (HTML/iFrame) dari aplikasi lain (contoh: Google Forms, Padlet, Miro).

C. Panduan Membuat Gamifikasi Menggunakan Genially

Setelah mengetahui bagaimana membuat akun, memulai proyek baru, hingga mengenal fitur-fitur dasar dari Genially, berikut akan dijelaskan panduan dalam membuat konten gamifikasi, spesifiknya yang berupa *Escape Games* atau semacam kumpulan pertanyaan yang harus dijawab untuk menyelesaikan keseluruhan misi. Adapun langkah-langkah dalam membuatnya sebagai berikut:

1) Memilih template Escape Games

Setelah masuk ke *dashboard* Genially, klik tombol *Create Genially**. Pilih kategori *Gamification* lalu pilih salah satu *template escape games*, misalnya *Factory Escape Room*, *Adventure Breakout*, atau *Time Machine Escape*. Setelah memilih salah satu, lalu klik “Use this template”. Proyek baru akan terbuka di halaman editor dengan tampilan default sesuai template yang dipilih.



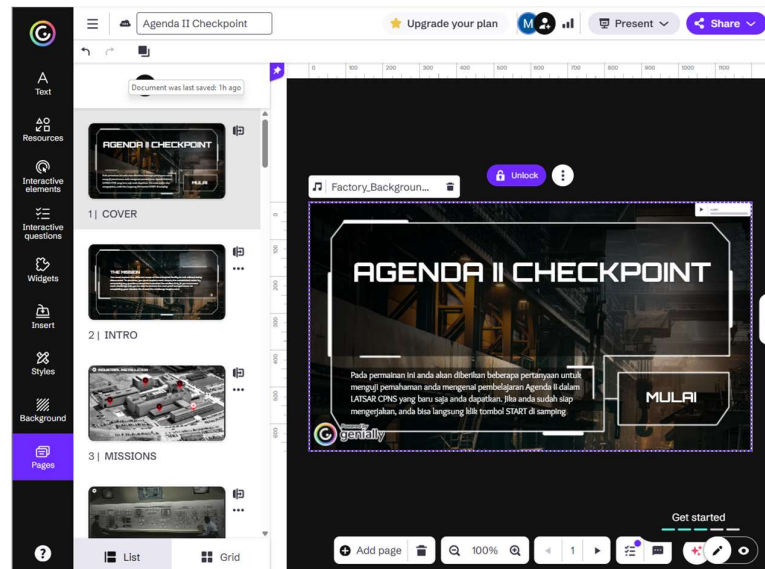
Gambar 5.10: Tampilan awal proyek baru sesuai dengan *template* yang dipilih (*factory escape games*)

2) Sesuaikan halaman pembuka (judul, konteks, dan aturan main)

Ubah teks judul, subjudul, dan deskripsi pada halaman pembuka agar sesuai dengan tema pembelajaran. Jelaskan ringkas: tujuan game, cara bermain, serta aturan partisipasi.

- Klik teks → edit teks, disesuaikan dengan games tentang apa.
- Gunakan menu *Text* untuk mengatur ukuran, warna, dan gaya huruf.

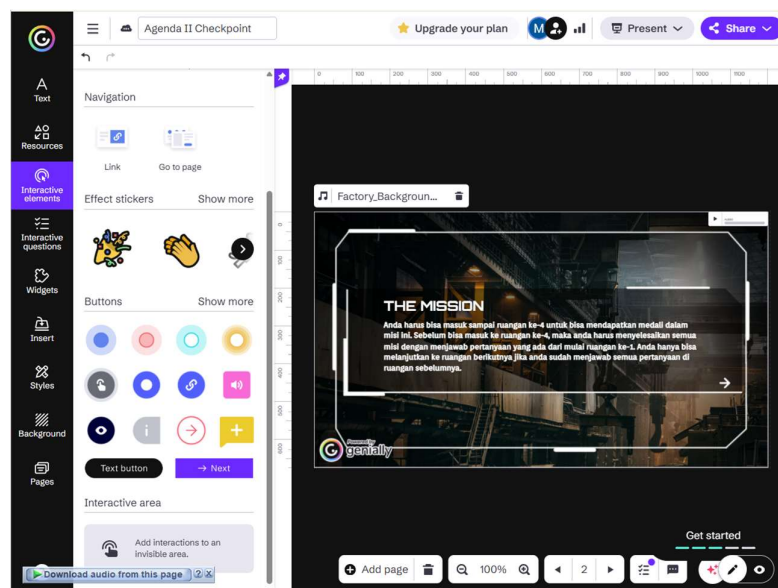
- Tambahkan tombol “Mulai” (dari *Interactive Elements* → Buttons) yang mengarah ke ruangan pertama.



Gambar 5.11: Tampilan setelah teks dirubah sesuai dengan kebutuhan gamifikasi

3) Rancang alur bermain dan sampaikan instruksinya

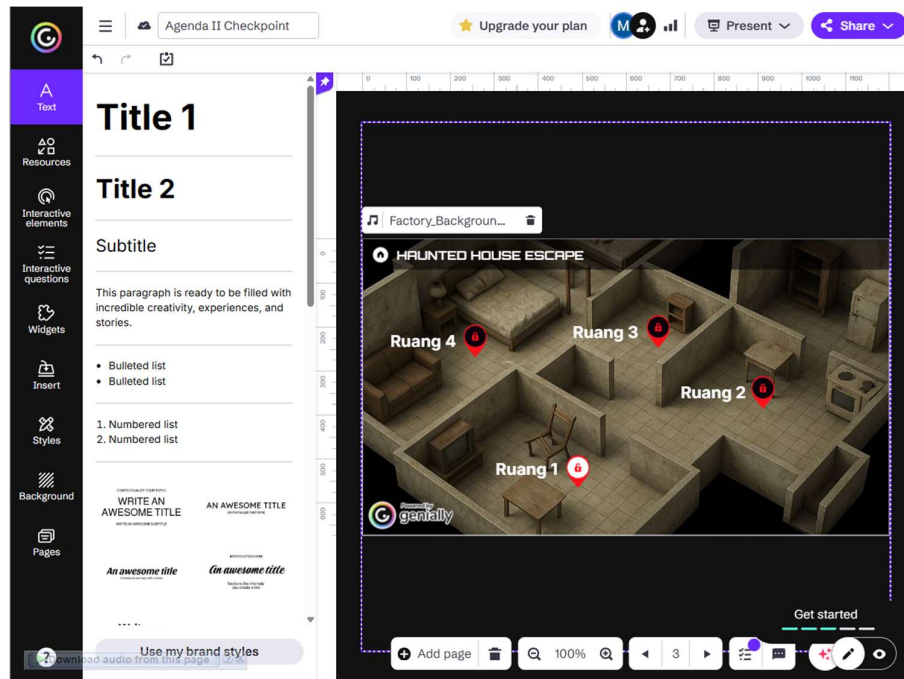
Buat skema sederhana tentang apa misi yang harus diselesaikan oleh peserta dalam gamifikasi ini. Misalnya: menyelesaikan semua pertanyaan di Ruang 1 sampai Ruang 4. Dimana jika ingin menuju Ruang 2 harus menyelesaikan semua pertanyaan di Ruang 1 dan seterusnya. Tuliskan instruksi ini pada halaman khusus yang menjelaskan mengenai misi dalam gamifikasi ini.



Gambar 5.12: Instruksi dalam menyelesaikan misi di games

4) Mendesain Ilustrasi Ruang atau Peta Menyelesaikan Games

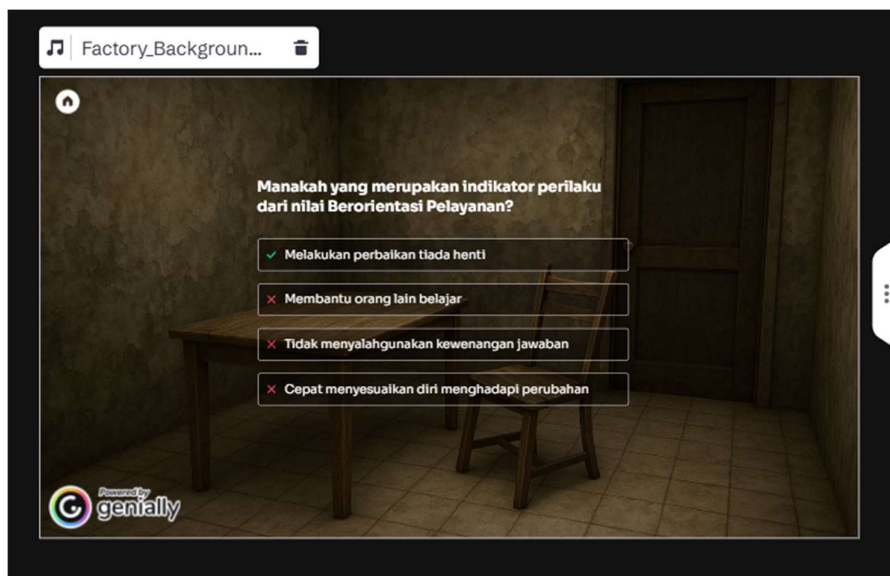
Setelah diberikan instruksi, kita bisa menunjukkan gambaran peta atau semacam denah ruangan yang dimaksud untuk menyelesaikan games-nya.

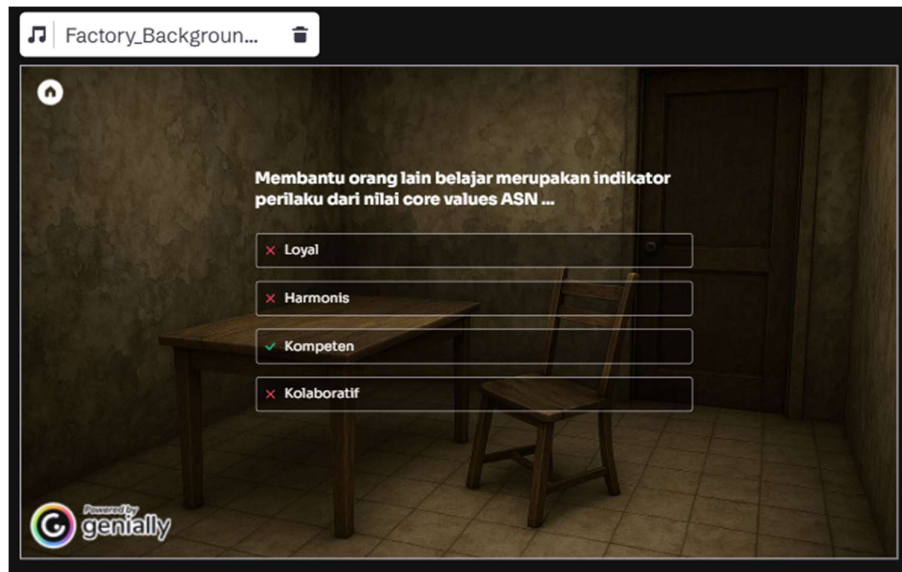


Gambar 5.13: Denah ruangan untuk menyelesaikan games

5) Membuat pertanyaan

Tentukan pertanyaan yang harus dijawab di tiap ruangan dan pilihan atau bagaimana peserta bisa menjawab. Pastikan tombol navigasi hanya bisa diakses setelah semua pertanyaan selesai dijawab.

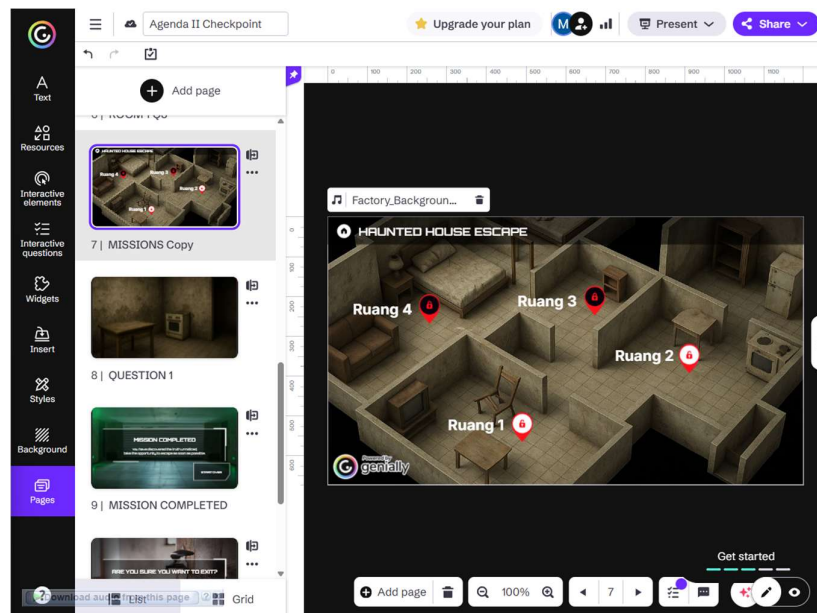




Gambar 5.14: Contoh pertanyaan yang sudah dibuat pada games

6) Mengembalikan lagi ke Denah

Setiap peserta telah menyelesaikan satu ruangan, kembalikan lagi la ke denah awal dengan tanda ilustrasi bahwa ruang berikutnya sudah terbuka atau sudah bisa diakses.

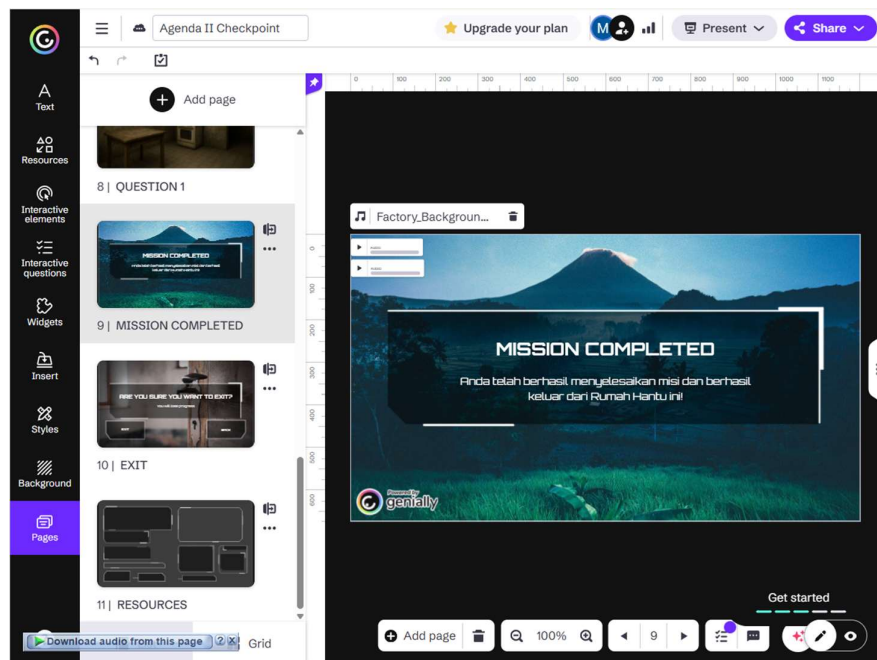


Gambar 5.15: Gambar denah yang menunjukkan progress Ruang 2 telah terbuka

7) Ulangi langkah yang sama sampai ruang ke-4 telah selesai

8) Menunjukkan Misi telah Selesai

Buat desain untuk menunjukkan bahwa misi telah selesai jika peserta sudah merampungkan semua pertanyaan dari Ruang 1 hingga Ruang 4.



Gambar 5.16: Ilustrasi bahwa misi telah diselesaikan oleh peserta

9) Uji coba menyeluruh dengan Preview

Klik Preview dan jalankan game seolah Anda peserta. Coba jalur benar dan salah untuk memastikan semua tombol berfungsi. Perbaiki jika ada link rusak, teks typo, atau instruksi yang membingungkan.

BAB VI

PENUTUP

A. Evaluasi Kegiatan Belajar

Modul “Strategi Meningkatkan Keterlibatan dan Kefokusan Peserta dalam Kelas Daring” disusun untuk memberikan bekal teoritis sekaligus praktis bagi Widyaiswara dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital. Setiap bab di dalam modul ini telah memuat uraian konsep dasar, strategi implementatif, serta contoh penerapan yang dapat dijadikan pedoman dalam mengelola dinamika kelas daring.

Kegiatan belajar dengan menggunakan modul ini dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang dirumuskan di awal dapat tercapai. Secara umum, setelah mempelajari modul ini Widyaiswara diharapkan mampu:

1. Menjelaskan secara runtut konsep keterlibatan (*engagement*) dan fokus belajar dalam konteks pembelajaran daring sinkronus.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan dan fokus peserta, baik dari sisi pengajar, peserta, teknologi, konten, maupun lingkungan belajar.
3. Menerapkan berbagai strategi interaksi, motivasi, komunikasi, dan teknik fasilitasi lain yang berfungsi untuk menjaga dinamika kelas daring tetap hidup.
4. Memanfaatkan media serta aplikasi digital penunjang, seperti polling, breakout room, maupun gamifikasi menggunakan platform interaktif (misalnya Genially, Kahoot, Mentimeter), untuk mempertahankan atensi peserta.
5. Menggunakan instrumen praktis berupa template, checklist, dan evaluasi untuk memastikan pembelajaran daring berjalan sesuai tujuan yang ditetapkan.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh sejauh mana peserta dapat menyelesaikan latihan-latihan yang tersedia, tetapi juga dari sejauh mana strategi yang dijelaskan dalam modul ini benar-benar diterapkan dalam praktik nyata. Karena itu, indikator pencapaian pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan materi, tetapi juga mencakup keterampilan refleksi, evaluasi diri, serta keberanian melakukan inovasi dalam kelas daring yang difasilitasi.

Apabila dalam praktiknya ditemukan kendala, seperti kesulitan menguasai aplikasi digital, hambatan dalam mengelola interaksi peserta, atau tantangan menjaga fokus di

tengah keterbatasan teknis, maka hal tersebut harus dijadikan bahan evaluasi untuk perbaikan. Peserta pelatihan maupun Widyaiswara disarankan melakukan tindak lanjut berupa mengulang kembali latihan, mengeksplorasi sumber bacaan tambahan, berkonsultasi dengan rekan sejawat, hingga melakukan uji coba ulang dalam skala kecil. Dengan demikian, proses belajar menjadi siklus yang berkesinambungan, bukan berhenti pada satu kali pembelajaran.

B. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini disusun tidak hanya sebagai bacaan, melainkan sebagai instrumen yang hidup dan dapat langsung diaplikasikan. Oleh karena itu, tindak lanjut yang diharapkan setelah mempelajari modul ini adalah Widyaiswara benar-benar mengintegrasikan strategi-strategi yang telah dibahas ke dalam setiap sesi pelatihan daring yang difasilitasi. Ada beberapa langkah tindak lanjut yang ditekankan:

1. Implementasi Praktis di Kelas Daring

Widyaiswara diharapkan mulai menerapkan strategi sederhana seperti pertanyaan pemantik, polling, dan ice breaking pada setiap sesi daring. Secara bertahap, penggunaan strategi dapat ditingkatkan dengan memasukkan gamifikasi, breakout room, dan instrumen monitoring keterlibatan.

2. Refleksi dan Evaluasi Berkelanjutan

Setiap pelaksanaan kelas daring sebaiknya diikuti dengan refleksi: strategi mana yang berhasil meningkatkan partisipasi, teknik apa yang masih belum efektif, dan faktor apa saja yang perlu diperbaiki. Refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kolektif bersama rekan Widyaiswara lain, sehingga tercipta budaya saling belajar.

3. Pengumpulan Umpan Balik Peserta

Umpan balik dari peserta pelatihan menjadi bahan berharga untuk mengevaluasi kualitas fasilitasi. Kuesioner singkat, polling akhir sesi, atau percakapan reflektif dapat dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan dan fokus peserta benar-benar terjaga.

4. Penguatan Kapasitas Berkelanjutan

Perkembangan teknologi pembelajaran sangat cepat, sehingga Widyaiswara dituntut untuk terus belajar. Mengikuti workshop, pelatihan tambahan, atau forum berbagi

praktik baik akan memperkaya wawasan serta membuka kemungkinan penerapan strategi baru yang lebih efektif.

Dengan tindak lanjut yang konsisten, modul ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan yang tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga mengubah praktik pembelajaran daring menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan kondusif.

Lebih jauh, modul ini juga memiliki dimensi strategis dalam mendukung transformasi birokrasi digital. Dengan memanfaatkan modul ini, Widyaiswara berperan langsung dalam mewujudkan visi Smart ASN, yakni aparatur sipil negara yang adaptif terhadap perubahan, menguasai teknologi, serta mampu memberikan layanan publik berbasis pengetahuan dan kompetensi. Seluruh penerapan strategi dalam modul ini hendaknya dilandasi oleh nilai dasar BerAKHLAK: Berorientasi pada pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif.

Dengan demikian, keberhasilan implementasi modul ini bukan hanya berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran daring, tetapi juga menjadi bagian dari upaya kolektif dalam membentuk ASN yang profesional, berintegritas, dan berdaya saing di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bolkan, S., Goodboy, A. K., & Kelsey, D. M. (2016). Instructor Clarity and Student Motivation: Academic Performance as a Product of Students' Ability and Motivation to Process Instructional Material. *Communication Education*, 65(2), 129–148. <https://doi.org/10.1080/03634523.2015.1079329>
- Caskurlu, S., Maeda, Y., Richardson, J. C., & Lv, J. (2020). A meta-analysis addressing the relationship between teaching presence and students' satisfaction and learning. *Computers & Education*, 157, 103966. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103966>
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56(3), 218–226. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.56.3.218>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gao, F., Wang, C., Xie, H., & Hong, J. (2024). Social Interaction and Online Learning Efficiency for Middle School Students: The Mediating Role of Social Presence and Learning Engagement. *Behavioral Sciences*, 14(10), 896. <https://doi.org/10.3390/bs14100896>
- Huang, R. H., Liu, D. J., Tlili, A., Yang, J. F., Wang, H. H., & et al. (2020). *Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak*. Smart Learning Institute of Beijing Normal University.

- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Meng, C., Zhao, M., Pan, Z., Pan, Q., & Bonk, C. J. (2024). Investigating the impact of gamification components on online learners' engagement. *Smart Learning Environments*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00336-3>
- Posner, M. I., Rothbart, M. K., & Sheese, B. E. (2007). Attention genes. *Developmental Science*, 10(1), 24–29. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2007.00559.x>
- Pusey, T. S., Valencia, A. P., Signorini, A., & Kranzfelder, P. (2021). *Breakout Rooms, Polling, and Chat, Oh My! The Development and Validation of Online COPUS*. Scientific Communication and Education. <https://doi.org/10.1101/2021.07.21.453286>
- Quality Matters. (2023). *QM Higher Education Rubric, Seventh Edition*.
- Roediger, H. L., & Karpicke, J. D. (2006). Test-Enhanced Learning: Taking Memory Tests Improves Long-Term Retention. *Psychological Science*, 17(3), 249–255. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01693.x>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sweller, J. (2011). Cognitive Load Theory. In *Psychology of Learning and Motivation* (Vol. 55, pp. 37–76). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Turk, M., Toraman Turk, S., Muftuoglu, A. C., Karakaya, O., & Karakaya, K. (2024). Students' Expectations and Experiences about Engagement Strategies in Online Courses: A Mixed Methods Study. *Online Learning*, 28(2). <https://doi.org/10.24059/olj.v28i2.3937>

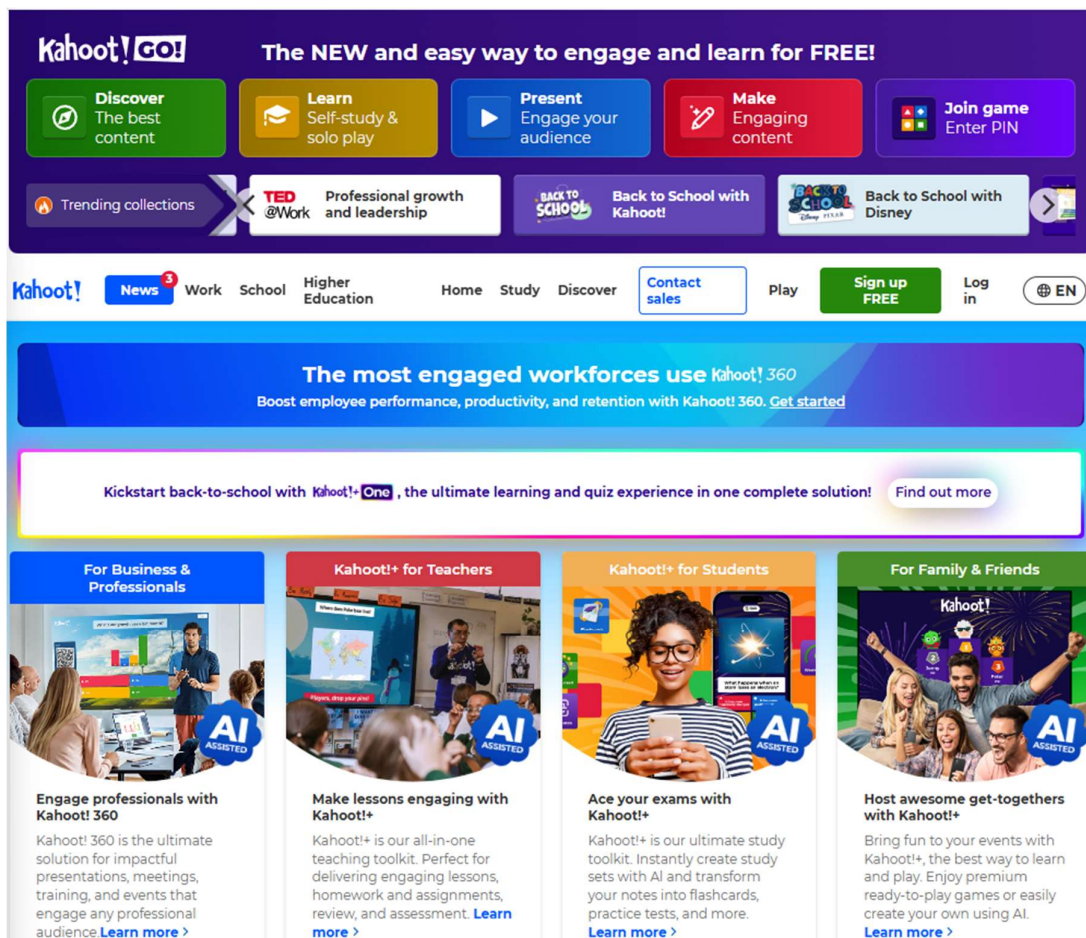
Wang, Q., Wen, Y., & Quek, C. L. (2023). Engaging learners in synchronous online learning. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4429–4452.
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11393-x>

LAMPIRAN

Contoh Aplikasi Untuk Gamifikasi atau Ice Breaking

1. Kahoot!

Kahoot! merupakan salah satu aplikasi gamifikasi paling populer yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran maupun pelatihan daring. Aplikasi ini memungkinkan fasilitator merancang kuis interaktif dengan berbagai bentuk pertanyaan, mulai dari pilihan ganda, benar-salah, hingga puzzle yang menguji kecepatan dan ketepatan jawaban. Peserta dapat bergabung menggunakan kode permainan melalui smartphone, tablet, maupun laptop, sehingga aksesibilitasnya sangat tinggi. Hal ini menjadi keunggulan tersendiri karena memudahkan setiap orang untuk langsung ikut serta tanpa harus melakukan instalasi yang rumit.



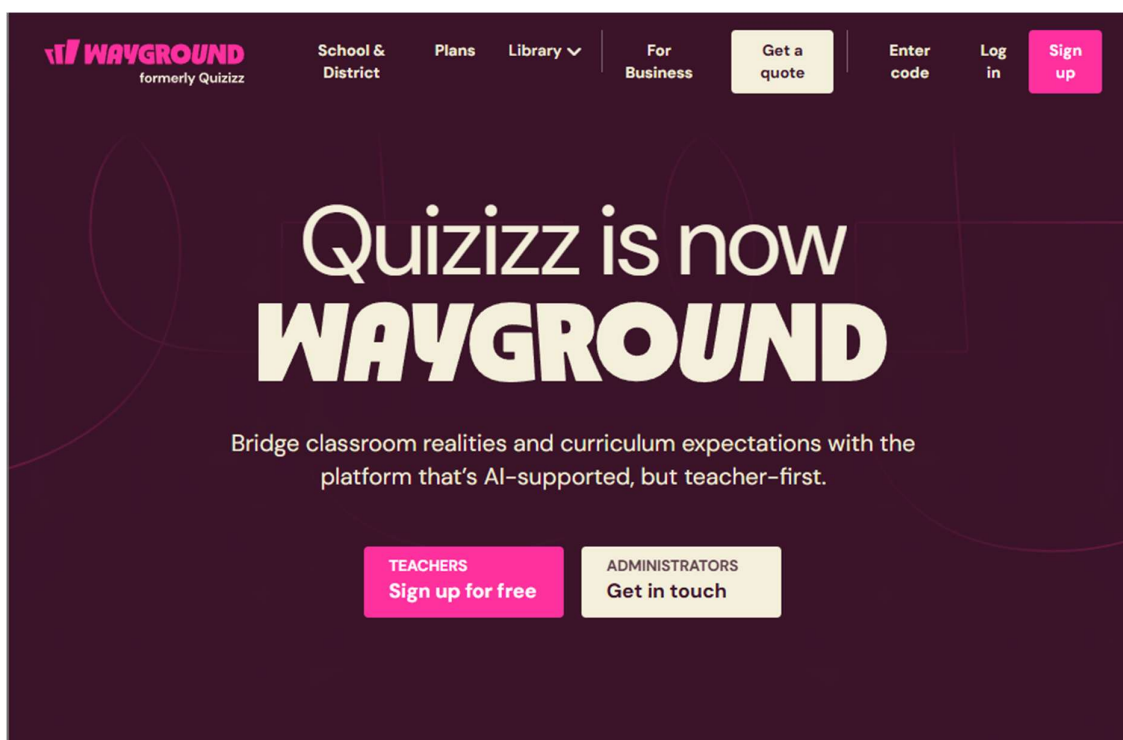
Selain sebagai media evaluasi, Kahoot! juga berfungsi sebagai sarana membangkitkan semangat kompetitif yang sehat di antara peserta. Setiap jawaban yang

benar dan cepat akan memberikan poin lebih tinggi, sementara hasil akhirnya ditampilkan dalam leaderboard secara real time. Mekanisme ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, karena peserta terdorong untuk fokus dan aktif. Dalam pelatihan daring, situasi seperti ini sangat penting untuk menjaga keterlibatan agar peserta tidak merasa pasif atau jenuh.

Fitur tambahan seperti bank soal dan mode “challenge” juga memberi fleksibilitas lebih. Fasilitator dapat memanfaatkan pertanyaan yang sudah ada, atau menyusun kuis sesuai kebutuhan spesifik materi. Mode challenge memungkinkan peserta menjawab kuis secara mandiri di luar sesi sinkron, sehingga bisa digunakan sebagai tugas tambahan.

Kelebihan utama Kahoot! adalah kemudahan penggunaan, sifatnya yang gratis untuk sebagian besar fitur dasar, serta kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, aplikasi ini sangat sesuai dipakai dalam berbagai jenis pelatihan daring, baik untuk pembuka, evaluasi, maupun penutup sesi.

2. Wayground (dulunya Quizizz)



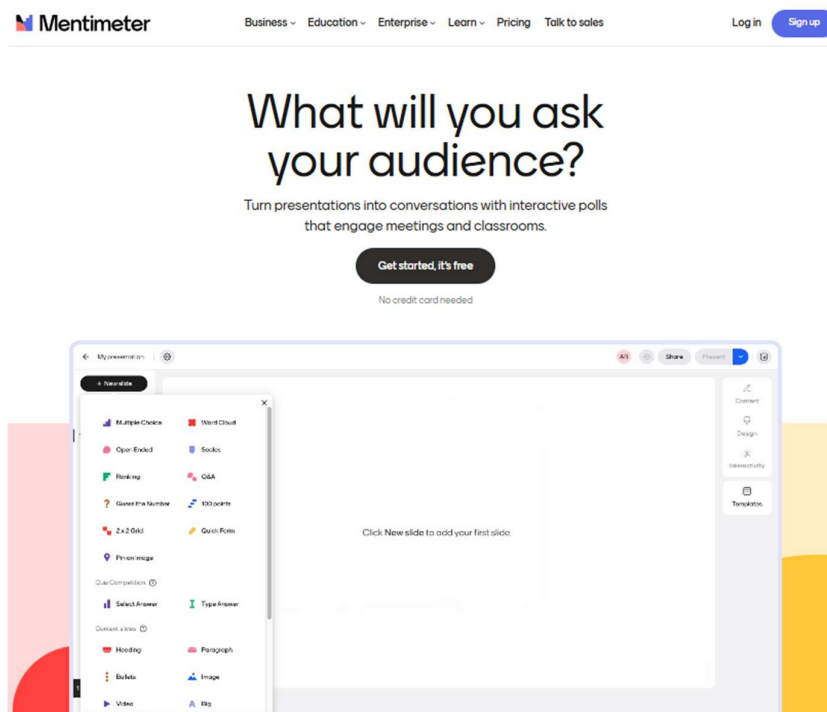
Wayground merupakan aplikasi kuis interaktif yang banyak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun pelatihan daring. Aplikasi ini dirancang agar peserta dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kecepatan masing-masing, sehingga tidak menimbulkan tekanan berlebih. Mekanisme yang digunakan memungkinkan setiap

orang bersaing secara sehat melalui perolehan skor yang ditampilkan setelah setiap soal dijawab. Wayground dapat diakses dengan mudah melalui laptop maupun smartphone, tanpa memerlukan instalasi tambahan yang rumit.

Keunggulan utama Wayground terletak pada fleksibilitasnya. Fasilitator dapat menyelenggarakan kuis secara sinkron dalam sesi pelatihan, ataupun secara asinkron sehingga peserta dapat mengerjakan soal kapan saja. Hal ini menjadikan Wayground cocok digunakan baik untuk evaluasi di tengah sesi maupun untuk penugasan mandiri. Tersedia pula bank soal yang kaya dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, sehingga memudahkan fasilitator dalam menyusun instrumen.

Selain itu, aplikasi ini juga memberikan umpan balik instan bagi peserta, baik berupa skor maupun penjelasan singkat. Bagi fasilitator, laporan hasil yang disediakan sangat membantu dalam menilai sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi. Dengan tampilan visual yang menarik dan fitur personalisasi, Wayground mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, Wayground merupakan pilihan tepat untuk menjaga fokus peserta sekaligus meningkatkan motivasi belajar dalam pelatihan daring.

3. Mentimeter



Mentimeter adalah aplikasi presentasi interaktif yang memungkinkan fasilitator mengajak peserta berpartisipasi secara langsung melalui kuis, polling, word cloud, hingga sesi tanya jawab. Setiap masukan yang diberikan peserta akan ditampilkan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan Mentimeter, fasilitator dapat memicu diskusi yang lebih hidup karena setiap jawaban peserta ditampilkan secara transparan dan instan.

Keunggulan Mentimeter tidak hanya terletak pada variasi fiturnya, tetapi juga pada kesederhanaan penggunaannya. Peserta cukup mengakses tautan atau memasukkan kode yang diberikan fasilitator, lalu dapat langsung berpartisipasi menggunakan perangkat masing-masing. Hal ini sangat membantu menjaga alur pelatihan agar tetap efisien.

Dalam konteks pelatihan daring, Mentimeter sangat efektif digunakan sebagai sarana untuk membangun interaksi dua arah. Misalnya, fasilitator dapat membuka sesi dengan word cloud untuk mengidentifikasi ekspektasi peserta, atau menutup sesi dengan polling refleksi untuk mengukur pemahaman. Aplikasi ini juga mendukung keterlibatan emosional karena peserta merasa pendapatnya dihargai dan dijadikan bagian dari pembelajaran.

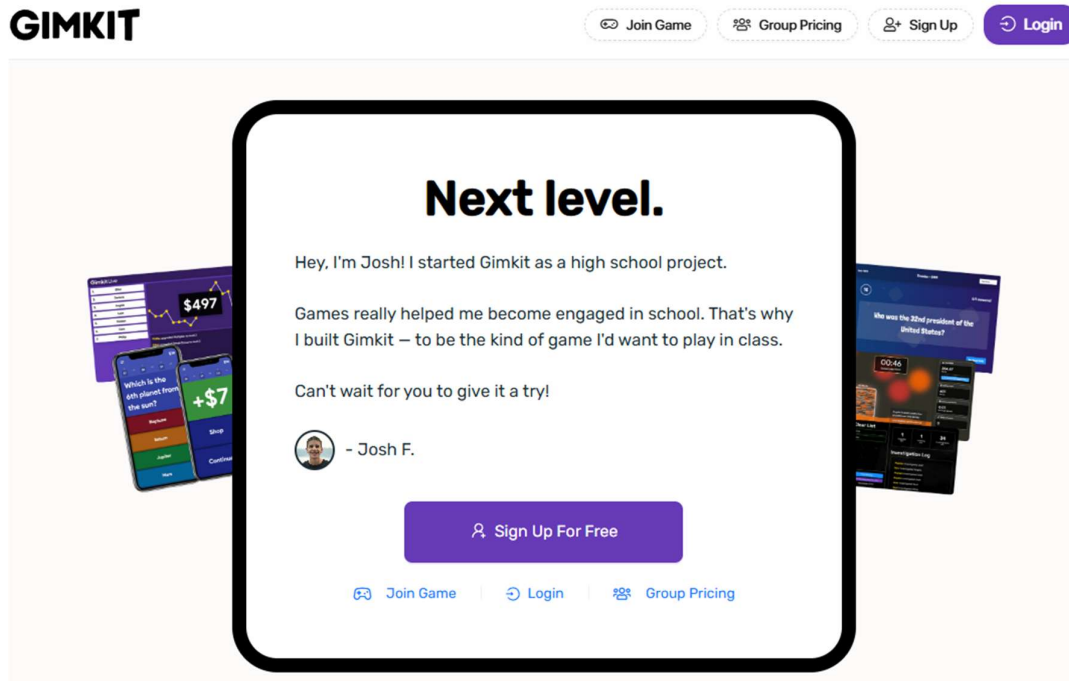
Faktor lain yang membuat Mentimeter unggul adalah fleksibilitasnya dalam berbagai konteks, baik untuk sesi singkat seperti ice breaking maupun kegiatan evaluasi yang lebih serius. Dengan desain antarmuka profesional dan dukungan multi-perangkat, Mentimeter menjadi salah satu pilihan utama untuk menciptakan keterlibatan aktif dalam kelas daring.

4. Gimkit

Gimkit menghadirkan pendekatan gamifikasi yang unik dengan menggabungkan kuis berbasis pengetahuan dan elemen permainan ekonomi. Peserta tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga memperoleh poin berupa "uang virtual" yang dapat digunakan untuk membeli peningkatan kemampuan dalam permainan. Konsep ini menambah daya tarik karena peserta merasa sedang bermain game sekaligus belajar.

Fasilitator dapat menyusun pertanyaan sesuai kebutuhan pelatihan, sementara sistem Gimkit secara otomatis mengelola perhitungan skor dan progres peserta. Dengan cara ini, peserta didorong untuk aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk memperbaiki performa mereka di setiap ronde. Mode permainan yang variatif, seperti "KitCollab" untuk

kolaborasi atau “Trust No One” dengan gaya investigasi, membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.



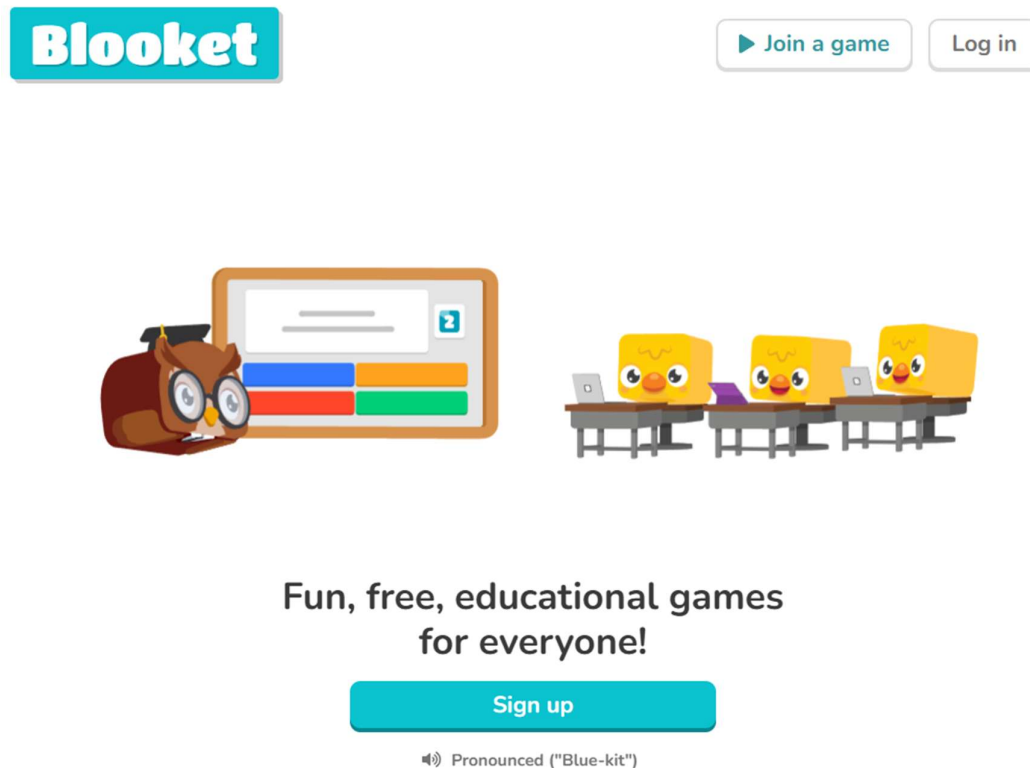
Keunggulan utama Gimkit terletak pada kemampuannya menjaga antusiasme peserta dalam sesi yang berdurasi panjang. Karena setiap peserta memiliki peluang untuk meningkatkan strategi melalui penggunaan “uang virtual,” dinamika kelas daring menjadi lebih hidup. Aplikasi ini juga mendukung integrasi lintas perangkat, sehingga mudah diakses oleh semua peserta.

Bagi fasilitator, Gimkit menyediakan laporan hasil yang detail sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengevaluasi pencapaian pembelajaran. Dengan perpaduan antara pengetahuan dan strategi, Gimkit sangat cocok digunakan dalam pelatihan yang ingin menghadirkan suasana kompetitif namun tetap edukatif.

5. Blooket

Blooket merupakan aplikasi gamifikasi yang mengemas kuis dalam berbagai mode permainan kreatif, seperti tower defense, fishing, atau battle royale. Setiap mode menghadirkan pengalaman bermain yang berbeda, meskipun soal yang digunakan tetap sama. Hal ini memberikan variasi yang menyenangkan bagi peserta sehingga mereka tidak merasa jenuh. Fasilitator cukup menyiapkan kumpulan soal, lalu sistem Blooket akan mengintegrasikan pertanyaan tersebut ke dalam alur permainan yang dipilih.

Keunggulan Blooket terletak pada kemampuannya untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Mode permainan seperti tower defense mendorong peserta berpikir strategis, sementara mode fishing atau battle royale menambahkan elemen kejutan yang membuat peserta lebih bersemangat. Suasana belajar berubah menjadi aktivitas yang menghibur sekaligus menantang.



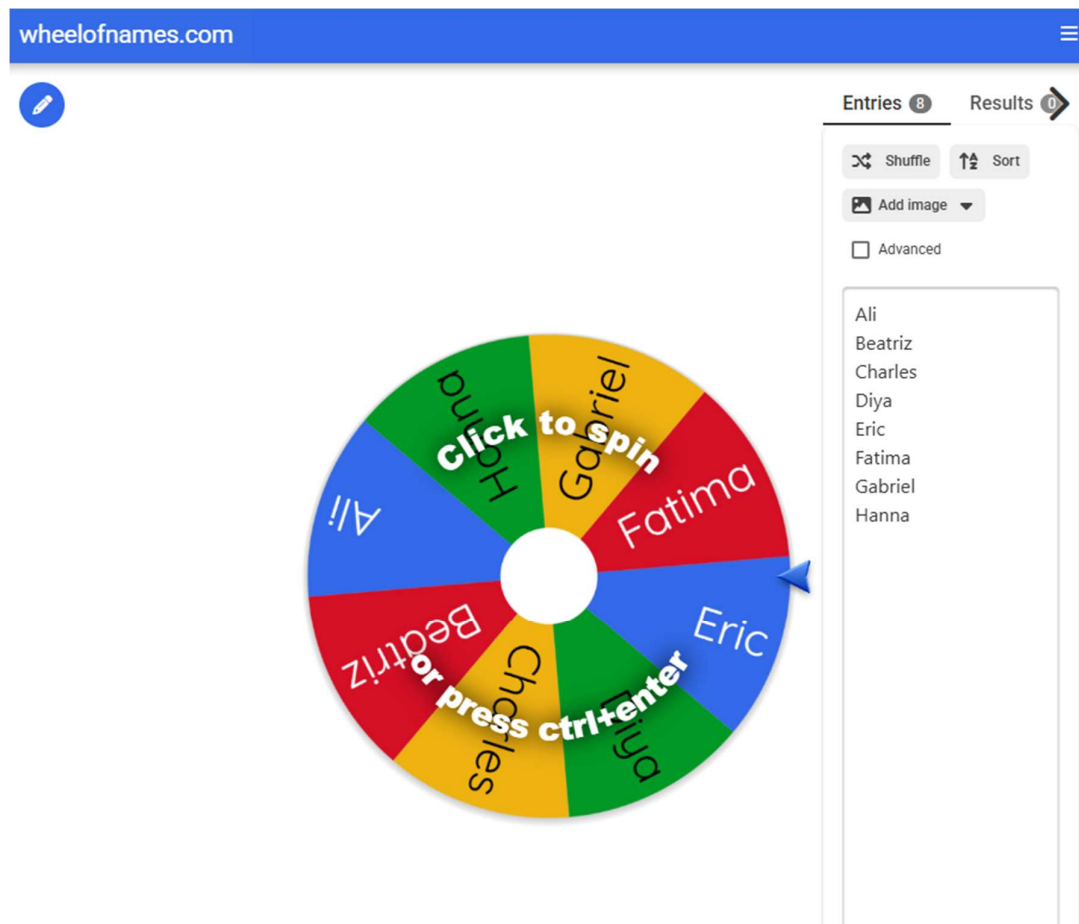
Bagi fasilitator, Blooket menawarkan fleksibilitas tinggi karena dapat digunakan baik untuk pembuka sesi, evaluasi tengah materi, maupun penutup. Data hasil permainan juga dapat dimanfaatkan untuk menilai pemahaman peserta. Selain itu, antarmuka Blooket ramah pengguna dan dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa hambatan teknis yang berarti.

Dengan perpaduan antara variasi mode dan keterlibatan aktif, Blooket sangat sesuai digunakan dalam pelatihan daring yang membutuhkan suasana menyenangkan. Aplikasi ini membantu menjaga fokus dan antusiasme peserta sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

6. Wheel of Names

Wheel of Names adalah aplikasi sederhana namun efektif yang digunakan untuk melakukan pemilihan acak. Fasilitator hanya perlu memasukkan daftar nama peserta atau

daftar pertanyaan, kemudian sistem akan menampilkan roda virtual yang berputar hingga menunjuk salah satu pilihan. Mekanisme ini menjadikan suasana kelas lebih interaktif karena peserta menunggu dengan antusias siapa yang akan terpilih.



Dalam pelatihan daring, Wheel of Names sangat sesuai digunakan sebagai ice breaking di awal sesi untuk membangun suasana yang cair. Misalnya, fasilitator dapat menyiapkan pertanyaan ringan atau aktivitas singkat yang akan dijawab oleh peserta terpilih. Dengan cara ini, semua peserta merasa memiliki peluang yang sama untuk berkontribusi, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan.

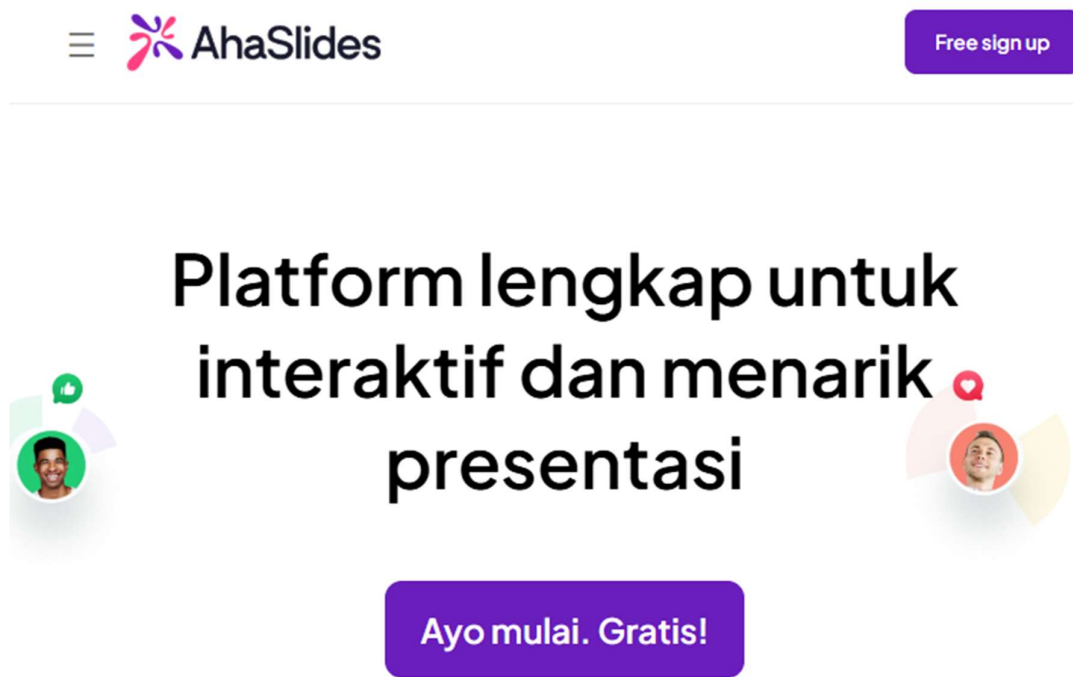
Keunggulan utama Wheel of Names adalah kesederhanaannya. Aplikasi ini dapat diakses langsung melalui peramban tanpa memerlukan instalasi tambahan. Fasilitator juga dapat menyesuaikan tampilan roda, menambahkan warna atau gambar, bahkan menyimpan daftar untuk penggunaan berikutnya. Bagi peserta, tampilannya yang visual dan animatif mampu menarik perhatian serta mengurangi kejenuhan.

Dengan sifatnya yang praktis dan mudah digunakan, Wheel of Names menjadi pilihan tepat untuk menghidupkan kelas daring. Aplikasi ini tidak hanya menciptakan

momen kejutan, tetapi juga memperkuat interaksi antar peserta dalam suasana yang menyenangkan.

7. AhaSlides

AhaSlides merupakan aplikasi interaktif yang menyediakan berbagai fitur seperti polling, kuis, word cloud, hingga sesi tanya jawab langsung. Dalam konteks ice breaking, AhaSlides dapat dimanfaatkan untuk membuat pertanyaan ringan, survei singkat, atau permainan kecil yang melibatkan semua peserta. Setiap respon akan ditampilkan secara visual, sehingga menciptakan suasana yang menarik dan mendorong peserta untuk aktif.



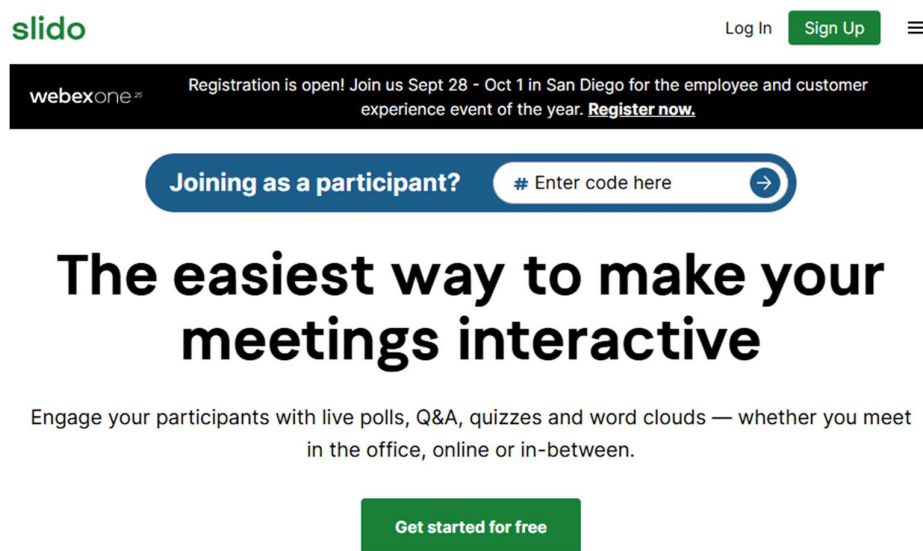
Keunggulan AhaSlides adalah fleksibilitas dan kecepatan dalam penggunaannya. Fasilitator cukup membuat presentasi interaktif, lalu membagikan tautan atau kode kepada peserta. Dalam hitungan detik, seluruh peserta dapat berpartisipasi melalui smartphone maupun laptop. Fitur word cloud, misalnya, sangat efektif untuk merangkum kesan pertama peserta terhadap topik yang akan dibahas, sementara polling bisa digunakan untuk mengetahui preferensi atau pengalaman sebelumnya.

Aplikasi ini juga memungkinkan fasilitator menambahkan elemen permainan sederhana yang membuat suasana lebih hidup. Tampilan yang menarik dan ramah pengguna menjadikan AhaSlides mudah diterima, bahkan oleh peserta yang belum terbiasa dengan teknologi.

Dengan kombinasi fitur yang lengkap, AhaSlides sangat sesuai untuk menciptakan momen ice breaking yang dinamis. Peserta merasa dilibatkan sejak awal, sementara fasilitator dapat memanfaatkan hasil respon sebagai jembatan menuju materi inti.

8. Slido

Slido adalah aplikasi yang dirancang untuk mendukung interaksi dua arah melalui polling, kuis, dan sesi tanya jawab. Dalam pelatihan daring, Slido dapat digunakan sebagai ice breaking dengan cara mengajukan pertanyaan sederhana yang mendorong partisipasi. Misalnya, fasilitator dapat menanyakan pengalaman unik peserta, atau membuat kuis ringan terkait topik pelatihan.



Setiap jawaban yang masuk akan ditampilkan secara real time, sehingga peserta dapat langsung melihat respon rekan lainnya. Hal ini tidak hanya membangun keterlibatan, tetapi juga menciptakan suasana yang inklusif. Peserta merasa pendapatnya dihargai, sementara fasilitator mendapatkan gambaran awal mengenai kondisi kelas.

Keunggulan Slido terletak pada desain yang profesional dan kemampuannya terintegrasi dengan berbagai platform presentasi. Fasilitator dapat menampilkan hasil polling langsung dalam slide, sehingga alur penyampaian tetap rapi. Aplikasi ini juga ramah pengguna dan dapat diakses dari perangkat apa saja.

Dengan segala kelebihanannya, Slido sangat sesuai digunakan sebagai ice breaking yang berfungsi membangun keakraban sekaligus mengumpulkan informasi penting dari peserta. Penggunaan Slido menjadikan kelas daring lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna.

9. Padlet

Padlet merupakan aplikasi kolaboratif berbentuk papan digital tempat peserta dapat menuliskan ide, pendapat, atau pengalaman secara bersamaan. Dalam pelatihan daring, Padlet sangat efektif digunakan sebagai ice breaking dengan meminta peserta menuliskan fakta unik tentang dirinya, harapan terhadap pelatihan, atau bahkan sekadar hobi dan minat. Semua jawaban akan muncul dalam satu papan yang bisa diakses oleh seluruh peserta.



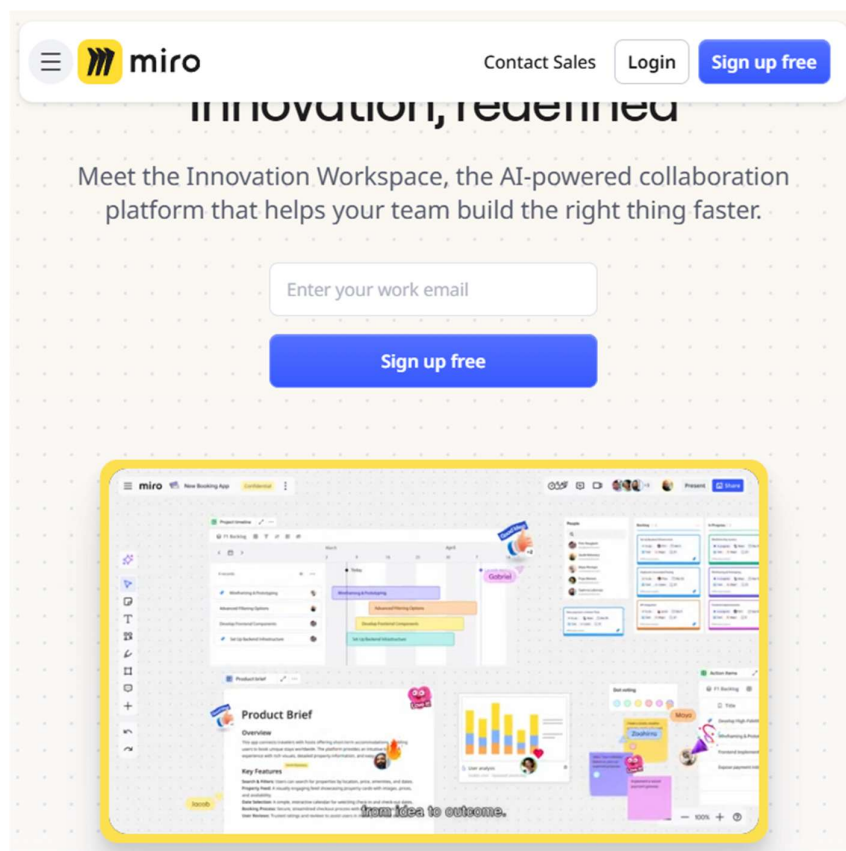
Keunggulan Padlet adalah kemampuannya menampilkan kontribusi peserta dalam bentuk visual yang menarik. Setiap catatan dapat dilengkapi gambar, tautan, atau video, sehingga memperkaya pengalaman berbagi. Hal ini menjadikan Padlet bukan hanya sarana mencairkan suasana, tetapi juga membangun rasa kebersamaan karena peserta dapat saling mengenal melalui konten yang dibagikan.

Fasilitator juga memiliki keleluasaan untuk mengatur tampilan papan sesuai kebutuhan, misalnya dalam bentuk kolom, peta, atau galeri. Aplikasi ini mudah diakses dari berbagai perangkat, sehingga praktis digunakan dalam sesi daring.

Dengan mengintegrasikan Padlet sebagai ice breaking, fasilitator dapat menciptakan aktivitas kolaboratif yang sederhana namun bermakna. Peserta merasa dilibatkan sejak awal, sementara suasana pelatihan menjadi lebih cair dan interaktif.

10. Miro

Miro adalah aplikasi papan tulis digital yang memungkinkan kolaborasi secara real time. Dalam pelatihan daring, Miro dapat digunakan untuk ice breaking berupa permainan kelompok sederhana, seperti tebak gambar, brainstorming cepat, atau menyusun peta ide. Peserta dapat menambahkan sticky notes, menggambar, maupun memindahkan objek secara bersamaan, sehingga aktivitas menjadi interaktif.



Keunggulan Miro adalah ruang kolaborasi yang luas dan fleksibel. Fasilitator dapat menyiapkan template khusus untuk aktivitas ice breaking, misalnya papan dengan gambar setengah jadi yang harus dilengkapi peserta, atau papan ide yang meminta peserta menuliskan kata kunci tentang diri mereka. Aktivitas ini mendorong kerja sama sekaligus menciptakan suasana menyenangkan.

Selain itu, Miro mendukung integrasi multimedia sehingga hasil kolaborasi bisa diperkaya dengan gambar atau tautan. Peserta dapat mengaksesnya melalui laptop

maupun tablet, tanpa memerlukan keahlian teknis yang rumit. Dengan sifatnya yang kolaboratif, Miro tidak hanya mencairkan suasana, tetapi juga memperkuat interaksi antar peserta. Aktivitas ice breaking melalui Miro membuat peserta merasa terhubung satu sama lain, sekalipun berada di ruang virtual yang berbeda. Aplikasi ini sangat tepat untuk membangun kebersamaan dan semangat kolaborasi sejak awal pelatihan daring.