

Pelatihan Digital Marketing Kepada Umkm Di Kelurahan Bendo Melalui Metode Suggestopedia

¹⁾Raden Johnny Hadi Raharjo*, ²⁾Ardhelia Damayanti Wirawan

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

²Email Corresponding: 20012010205@student.upnjatim.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Suggestopedia
Pelatihan SDM
Motivasi Belajar,
Usaha Mikro dan Menengah,
Orang Tua

Perkembangan internet mengharuskan seluruh pelaku usaha untuk mempelajari perkembangan internet untuk dimanfaatkan dalam menunjang penjualan. Indonesia memiliki tingkat penetrasi yang tinggi dalam penggunaan internet. *E-commerce* menjadi pilihan orang Indonesia dalam penggunaan internet untuk kegiatan jual beli. Sebagai pelaku UMKM perlu mempelajari pemanfaatan *digital marketing* untuk membantu penjualan. Namun, fakta dilapangan beberapa pelaku UMKM belum bisa menerapkan pemanfaatan *digital marketing* karena tidak ada pelatihan. Dalam menyampaikan pelatihan, diperlukan metode agar peserta pelatihan dapat menangkap materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode suggestopedia. Metode suggestopedia merupakan metode yang menafaatkan sugesti dalam proses belajarnya yang dikembangkan oleh seorang psikiater dan pakar pendidikan dari Bulgaria yang bernama George Lazanov. Peserta pelatihan merupakan pelaku UMKM di umur remaja hingga paruh baya. Dalam penelitian menjelaskan metode ini dapat diterapkan pada pelaku usaha di umur remaja. Namun untuk pelaku usaha paruh baya mengaku mengalami kesulitan dalam pemahaman materi yang disampaikan.

ABSTRACT

Keywords:

Suggestopedia
HR training,
learning motivation ,
Micro and Medium Enterprises,
Parent

The development of the internet requires all business actors to study the development of the internet to be used to support sales. Indonesia has a high penetration rate in internet usage. E-commerce is the choice of Indonesians in using the internet for buying and selling activities. As Micro and Medium Enterprises, you need to study the use of digital marketing to help sales. However, the facts in the field are that some MSMEs have not been able to implement digital marketing because there is no training. In delivering training, a method is needed so that the trainees can capture the material presented. In this study, the method used is the suggestopedia method. The suggestopedia method is a method of using suggestions in learning that was developed by a psychiatrist and education expert from Bulgaria named George Lazanov. The training participants are MSMEs from their teens to middle age. The research explains that this method can be applied to business actors in their teens. However, middle-aged business actors admit that they experience difficulties in understanding the material presented.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan internet di masa kini semakin meningkat. Hal ini didukung dengan data dalam Lidwina (Lidwina dan Andrea. 2021.) dikatakan bahwa pada akhir Maret 2021 penggunaan internet Indonesia memperlihatkan angka sebesar 76,8% dari total populasi. *E-commerce* menjadi pilihan orang Indonesia dalam penggunaan internet untuk kegiatan jual-beli. Dari fakta ini, menuntut setiap orang untuk mulai beradaptasi dengan perkembangan internet tak terkecuali pelaku Usaha Mikro dan Menengah (UMKM) sekalipun. Efektivitas dan efisien dalam penggunaan internet akan sangat membantu pelaku UMKM dalam memperluas pangsa pasarnya. Tidak hanya memperluas pangsa pasar, tujuan lainnya juga dapat menjaga loyalitas pelanggan terhadap produk berupa barang/jasa yang ditawarkan.

Digital marketing merupakan salah satu perkembangan internet yang perlu dimanfaatkan dengan baik oleh pelaku UMKM. Menurut (Susanti, 2020) Digital marketing berperan penting dalam menjangkau pasar yang

2017

lebih luas melalui metode yang lebih praktis dibandingkan metode pemasaran tradisional. Setiap tahunnya, penggunaan digital marketing ini semakin naik, sehingga menjadi sesuatu yang mendesak bagi pelaku UMKM untuk mengintegrasikan penggunaan digital marketing ke dalam sistem penjualan mereka. Namun perlu disadari bahwa tidak semua sumber daya manusia yang ada dalam suatu UMKM paham mengenai pemanfaatan digital marketing.

Pemberdayaan merupakan salah satu unsur dari strategi yang membantu orang lain untuk meraih suatu sumber yang menjadi kebutuhan hidupnya (Rohimi, 2020). Dalam konteks penelitian ini, UMKM yang ada di Kelurahan Bendo yang bergerak di berbagai bidang ini butuh dikembangkan skillnya. Berdasarkan observasi dan wawancara, mereka kurang pemahaman dalam pemanfaatan digital marketing. Dengan begitu, pelatihan peningkatan skill terkait materi digital marketing perlu digencarkan dan menyeluruh ke seluruh kalangan. Pemberian pelatihan dilakukan secara berkala dan harus disesuaikan dengan kebutuhan sumber daya manusianya.

Pelatihan skill terhadap warga Kelurahan Bendo membutuhkan metode khusus. Karena sebagian besar merupakan warga dengan umur paruh baya (45-50 tahun). Berdasarkan penelitian mengenai prinsip pendidikan orang dewasa, secara psikologis, orang dikatakan sudah dewasa ketika mereka telah memiliki konsep diri untuk bertanggung jawab atas hidupnya sendiri. Konsep diri merupakan elemen yang penting bagi setiap orang dewasa karena merupakan bagian dari pengembangan diri (Setiawan et al, 2023). Oleh sebab itu diperlukannya pelatihan atau praktek untuk mengembangkan konsep diri dari seseorang. Menurut Drs. Asmin, M. Pd, yang membahas Konsep dan Metode Pembelajaran Untuk Orang Dewasa, mengajar orang dewasa diberi pemahaman seperti mengajar anak. Prinsip dan asumsi yang berlaku bagi pendidikan anak dianggap dapat diberlakukan bagi kegiatan pendidikan orang dewasa. Salah satu asumsi yang dapat menjelaskan mengenai konsep diri adalah suasana belajar yang meliputi dekorasi ruang, kondusivitas selama pembelajaran, dan keterlibatan peserta dalam suatu pelatihan (Setiawan et al, 2023). Asumsi ini sejalan dengan metode suggestopedia sebagai metode penyampaian pelatihan kepada orang dewasa.

Metode suggestopedia adalah metode yang menggunakan sugesti dalam proses belajarnya yang dikembangkan oleh seorang psikiater dan pakar pendidikan dari Bulgaria yang bernama George Lazanov. Dengan metode ini, pengajar mencoba menstimulasi ke pembelajar agar dapat menguasai materi yang diajarkan melalui dekorasi ruang belajar, penggunaan intonasi penyampaian yang baik, menciptakan suasana belajar nyaman mungkin. (Aisyah, 2023)

Metode suggestopedia memiliki kegunaan utama dalam meningkatkan motivasi belajar. Sugesti memberikan pandangan bagaimana otak peserta dapat bekerja dan bagaimana cara belajar yang mudah. Melalui proses ini, peserta diberi afeksi positif yang membuat peserta merasakan langsung kejadian yang disarankan oleh narasumber (Prasetya dan Safitri, 2020).

Adanya motivasi dalam belajar memberikan kekuatan berupa ketertarikan seseorang dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Peserta pelatihan yang memiliki motivasi belajar cenderung memiliki semangat belajar sehingga mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Banyak penelitian membuktikan dengan menggunakan metode suggestopedia memberikan motivasi belajar. Dalam metode suggestopedia, narasumber membuat peserta untuk lebih tenang dan nyaman dalam menerima pembelajaran serta melatih keterampilan yang dimiliki. (Prasetya dan Safitri, 2020).

Pada penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan metode suggestopedia memiliki dampak positif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi belajarnya dapat meningkat. (Prasetya, 2020; Bakhromova & Ergashev, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan metode suggestopedia pada pemaparan materi digital marketing kepada peserta yang memiliki umur paruh baya. Di dalam penelitian ini juga akan membahas apakah dengan menggunakan metode ini, para peserta mengalami perubahan yang signifikan dan dapat memahami materi dengan baik. Sehingga efek jangka panjangnya, para masyarakat di Kelurahan Bendo, khususnya yang mengikuti pelatihan dapat bertahan di era perkembangan internet.

II. MASALAH HAMBATAN

Dalam suatu pelatihan, akan ada banyak kriteria pembelajar didalamnya dengan jenjang umur yang berbeda-beda. Akan menjadi sebuah tantangan baru dalam pemateri ketika *audience* sebagian besar adalah

orang tua. Dalam penelitian ini, peserta pelatihan merupakan ibu-ibu dengan umur paruh baya (40-50 tahun) yang rata-rata baru merambah ke internet. Menurut wawancara yang dilakukan, kebanyakan dari beliau memilih untuk tidak mempelajari hal baru dari perkembangan internet karena merasa sudah bukan di era umur mereka. Padahal penting mempelajari perkembangan internet memiliki dampak yang besar. Salah satunya dalam berbisnis.



Gambar 1. Proses observasi dan wawancara UMKM

Memberikan materi kepada *audience* dengan umur paruh baya memang perlu teknik khusus, agar materi yang disampaikan dapat ditangkap dan diaplikasikan sesuai dengan targetnya. Penggunaan metode suggestopedia dapat menjadi solusi untuk memberikan materi kepada *audience* orang tua. Karena dalam metode tersebut, peserta diberi sugesti yang dapat merangsang konsentrasi dan membangkitkan komunikasi secara positif.

HUMAN CAPITAL

Human Capital Management adalah suatu pengelolaan sumber daya yang mencakup ruang lingkup, termasuk dalam hal ketenagakerjaan, akuisisi, serta pengembangan personel yang lebih efektif dan taktis guna memaksimalkan nilai ekonomi perusahaan (Arma Putra and Dwi Suseno 2022). Human Capital Management merupakan rangkaian tindakan yang terkait dengan pengumpulan, evaluasi, dan juga pelaporan data yang dapat menginformasikan arah strategi penambahan investasi, nilai, dan keputusan operasional SDM, baik di tingkat lini depan maupun di tingkat korporat (Suseno, 2019).

Proses peningkatan efektivitas dan produktivitas tenaga kerja organisasi menurut (Assaker et al., 2020), dapat dicapai melalui penggunaan manajemen sumber daya manusia. Selain itu, Assaker (2020) menawarkan metode komprehensif untuk mengarahkan aktivitas seperti:

1. Daya tarik pekerja terampil Pengerahan Orientasi Instruksi dan peluang kemajuan bagi anggota staf
Penilaian kinerja Pendekatan ini mengidentifikasi kemampuan dan kompetensi setiap orang dan kemudian menempatkan orang pada posisi yang memungkinkan mereka mencapai potensi penuh mereka. Akibatnya, sistem memberikan suasana di mana karyawan memiliki kesempatan untuk berhasil pada tingkat individu. Ini tidak hanya meningkatkan kepuasan pekerja dalam pekerjaan mereka tetapi juga menghasilkan pengembalian investasi yang tinggi bagi organisasi dalam hal pelatihan karyawannya.
2. Pengelolaan sumber daya manusia memiliki potensi untuk menghasilkan budaya organisasi yang kuat yang mendorong pertumbuhan karyawan, pemberian umpan balik yang jujur, dan dedikasi terhadap pencapaian tujuan perusahaan. Ini memiliki potensi untuk memberikan suara yang lebih besar kepada pekerja atas arah karir mereka dan memotivasi mereka untuk mengabdikan keahlian dan kemampuan mereka kepada perusahaan untuk jangka panjang.
3. Pentingnya Manajemen SDM yang Efektif dalam Proses Pencarian Kerja Keuntungan manajemen sumber daya manusia yang efektif Keuntungan paling signifikan dari *Human Capital Management* (HCM) adalah memungkinkan perusahaan memperoleh nilai sebesar mungkin dari tenaga kerja karyawan mereka. Itu membuat tugas-tugas yang berkaitan dengan sumber daya manusia lebih mudah dilakukan dan memberikan sejumlah manfaat lainnya.

Salah satu manfaat HCM yang paling signifikan adalah ia menawarkan metode untuk pengelolaan sumber daya manusia suatu perusahaan. Hal ini ditetapkan melalui sistem komprehensif yang dapat

2019

dimanfaatkan departemen sumber daya manusia untuk merekrut kandidat yang paling berkualitas dan mendidik mereka untuk memenuhi tujuan perusahaan (Arma Putra and Dwi Suseno 2022).

III. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti obyek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data berdasarkan induktif, dan hasil penelitian yang didapatkan lebih menekankan terhadap makna dibandingkan generalisasi (Setiawan et al, 2023).

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen quasi dengan desain *conterbalanced*. Desain ini semua kelompok menerima semua perlakuan beberapa kali, sesuai dengan jumlah kelompok secara bergantian. Sehingga setiap kelompok mengalami satu jenis perlakuan. Dalam desain ini tidak menggunakan pretest dan yang dites lebih dari satu variasi. Dengan pemberian perlakuan yang sama di setiap kelompok, penelitian ini dapat menguji langsung metode suggestopedia terhadap sejauh mana materi yang dipahami dalam pembelajaran *digital marketing*.

Partisipan penelitian terdiri dari 15 orang peserta pelatihan dan 2 narasumber. Instrumen pengumpulan data mengenai penggunaan metode suggestopedia menggunakan instrumen observasi dan wawancara kepada peserta pelatihan. Observasi akan dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan peserta dalam melakukan pelatihan. Observasi akan mencakup keaktifan peserta ketika sesi tanya jawab dalam kegiatan pelatihan, respon terhadap instruksi, interaksi dengan narasumber dan sesama peserta pelatihan, serta keteratikan peserta terhadap materi yang disampaikan. Wawancara akan dilakukan untuk mendapat informasi terkait kegiatan pembelajaran terhadap peserta. Dalam wawancara akan mencakup pendalaman materi peserta, bagaimana penyampaian narasumber terkait materi yang diberikan, dan sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan.

Proses pemberian materi dilakukan dengan disertakan kegiatan yang mengikutsertakan peserta di dalamnya. Kegiatan yang dilakukan ini bertepatan dengan kegiatan pelatihan pembuatan kue kering. Kemudian pemberian materi terkait *digital marketing* diberikan disela-sela waktu para peserta menunggu hasil praktiknya matang. Proses pemberian materi diawali dengan presentasi terkait *digital marketing* itu seperti apa dan sudah sejauh apa perkembangannya. Kemudian dilanjut dengan contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang penjualan yaitu aplikasi *WhatsApp Business*. Kegiatan akan diakhiri dengan penayangan video terkait bagaimana cara membuat akun dan pembuatan konten di dalam akun bisnis yang telah dibuat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan melakukan wawancara ke beberapa pelaku UMKM terkait hambatan yang dihadapi dalam menjalankan usahanya. Didapatkan hasil bahwa hambatan yang dihadapi adalah kurangnya pemanfaatan *digital marketing* untuk membantu pemasaran produk penjualan. Dalam wawancara lanjutan, diketahui beberapa karyawan termasuk pelaku usaha UMKM tidak mengetahui bagaimana cara pemanfaatan *digital marketing*. Sehingga, perlu adanya pelatihan untuk meningkatkan skill pelaku UMKM.

Pelatihan dilakukan bersamaan dengan kegiatan RT keren di Kelurahan Bendo. Kegiatan pelatihan dilakukan di rumah warga yang juga merupakan narasumber dari kegiatan tersebut. Peran mahasiswa memberikan materi terkait *digital marketing* di sela waktu yang ada. Kegiatan penyampaian materi ini berlangsung selama 3 hari. Kemudian dilanjut dengan penambahan 2 hari untuk pemantauan sejauh mana progres dengan pendampingan yang dihasilkan dalam pemanfaatan dari materi yang disampaikan. Kemudian dilanjut hari terakhir dilakukan pemantauan progres penggunaan aplikasi tanpa pendampingan telah berjalan atau tidak.

Pola pelatihan yang diberikan yaitu penyampaian materi dari narasumber utama dan dilakukan praktek, kemudian dilanjut dengan pemaparan materi dari pihak mahasiswa. Materi teori diberikan urutan pemaparan presentasi apa itu *digital marketing*, apa saja aplikasi yang digunakan, bagaimana cara membuat akun, dan cara penggunaannya. Di akhir presentasi, peserta diberi tayangan terkait cara pembuatan akun dan cara mengaplikasikannya.

Kegiatan pemaparan materi dilakukan pagi hari pukul 08.00 WIB dan malam hari pukul 19.00 WIB di hari yang berbeda. Pembukaan kegiatan dilakukan oleh pihak kelurahan yang menjelaskan harapan dan ucapan

Commented [U1]: Menggambarkan jumlah responden serta menggambarkan metode dan proses jalannya pengabdian yang dilaksanakan.

Commented [U2]: Hasil dan Pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (*scientific finding*) yang diperoleh dari hasil-hasil pelaksanaan yang telah dilakukan tetapi harus ditunjang dengan data-data yang memadai.

terima kasih terhadap narasumber dan antusias peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Dilanjut dengan praktek kegiatan dengan narasumber.

Persiapan awal dalam kegiatan ini di mulai dengan penataan kursi dan persiapan ruangan yang akan digunakan untuk pemaparan materi dan praktek. Pihak panitia juga memberikan peserta fasilitas *snack* untuk peserta. Kegiatan penyampaian materi diawali dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta untuk mencairkan suasana dan menghilangkan kesan tegang selama proses pemaparan materi. Pemateri juga menggunakan intonasi yang lembut dan memberi kesan ceria agar peserta tertarik untuk menyimak materinya. Selama perpindahan slide, pemateri juga melakukan komunikasi kepada peserta dengan melemparkan pertanyaan sampai sejauh mana peserta memahami materi yang diberikan di setiap slide. Pemateri juga memberikan kalimat-kalimat positif untuk membangun kepercayaan peserta agar terbentuk motivasi untuk belajar. Di akhir pemaparan, peserta disajikan video mengenai cara pembuatan akun dengan musik yang tenang. Peserta juga diberi arahan untuk berpikir kedepannya bahwa dengan memanfaatkan teknologi yang ada, peserta akan sangat terbantu dalam melakukan penjualan, dan juga menjelaskan kelebihan-kelebihan lain didapat dari pemanfaatan *digital marketing*. Setelah sesi pemaparan materi selesai, dibuka sesi tanya jawab. Telihat tidak adanya antusias peserta dalam memberi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Namun peserta banyak yang melakukan diskusi dengan sesama peserta.

Setelah kegiatan pemaparan materi, mahasiswa tetap mendampingi peserta pelatihan untuk mengaplikasikan materi ke penjualan UMKM. Pendampingan dilakukan dengan praktek langsung dengan memberikan arahan mengenai cara penggunaan aplikasi, cara membuat akun pribadi dan akun untuk toko, dan cara pembuatan konten yang menarik. Setelah dilakukan pendampingan selama satu hari, peserta akan dilihat sejauh mana progres yang dibuat dengan memantau melalui aplikasi yang digunakan dan melihat apakah ada konten yang sudah di unggah oleh pemilik usaha.

Dalam penyampaian materi menggunakan metode suggestopedia memanfaatkan penggunaan sugesti untuk mengalihkan dan mengarahkannya untuk menoptimalisasikan belajar (Labib and Sekolah Tinggi Islam Kendal 2020). Di penelitian ini, penggunaan metode suggestopedia menggunakan prinsip memberikan sugesti positif dengan membangun suasana pelatihan yang menyenangkan dan menghilangkan esensi kaku dari pemaparan materi, penataan ruangan yang nyaman dan rapi, penggunaan musik latar dalam penyajian teks dan penyediaan pemateri yang sudah ahli dalam bidangnya. Selain itu, pemateri juga selalu mengajukan pertanyaan terkait sejauh mana peserta paham dengan materi yang disampaikan.

Untuk mengetahui apakah penyampaian materi menggunakan metode suggestopedia ini berhasil, peneliti melakukan eksperimen dengan membagi-bagi peserta ke dalam sebuah kategori, dimana setiap kategori memiliki tingkatan terkait progres peserta setelah diberikan materi. Untuk kategori 1 (*basic*) peserta tau aplikasi apa saja yang digunakan untuk penjual dalam mengiklankan produknya. Kategori 2 (*intermediate*) peserta telah memiliki aplikasi yang akan digunakan dan telah membuat akun pribadi dan akun toko. Kategori 3 (*advance*) peserta mampu membuat konten penjualan di akun toko yang terdiri dari foto produk dan tulisan mengenai produk dengan tujuan untuk menarik perhatian pembeli. Data yang diambil dilakukan melalui sesi wawancara kepada peserta pelatihan.

Dari total peserta pelatihan sebanyak 15 orang telah di dapat hasil pembagian kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pendampingan Peserta Pelatihan

Kategori 1 (<i>basic</i>)	7 orang
Kategori 2 (<i>intermediate</i>)	6 orang
Kategori 3 (<i>advance</i>)	2 orang

Dari hasil yang di dapat, peserta pelatihan yang masuk ke kategori 1 lebih banyak daripada kategori 2 dan 3. Hal ini menunjukkan bahwa dari proses penyampaian materi, masih banyak peserta pelatihan yang masih kurang paham mengenai materi yang disampaikan. Rata-rata peserta yang masuk ke kategori satu merupakan peserta dengan umur 40-50 tahun. Dari mereka sudah tidak ada motivasi untuk mempelajari materi yang telah disampaikan, namun selama proses penyampaian materi, mereka mengaku bahwa tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan karena didukung oleh suasana yang dibangun oleh pemateri menyenangkan dan bisa dipahami dengan baik. Selama proses pendampingan, tidak sedikit peserta dari kategori satu ini mengaku

bahwa mereka tidak sanggup untuk mempelajari aplikasi-aplikasi baru. Mereka hanya mengandalkan cara lama dan fitur *chatting* dari salah satu aplikasi untuk memasarkan produknya.

Pada peserta pelatihan yang masuk ke kategori dua mengaku mereka memahami dengan baik materi apa yang disampaikan dan terbangun motivasi dalam diri nya untuk belajar mengenai aplikasi baru. Selama proses pendampingan, mereka antusias dan merasa mampu untuk melanjutkan. Namun setelah itu mereka kebingungan untuk mengaplikasikan dan tidak tau bagaimana sistem pembagian suatu informasi melalui aplikasi yang digunakan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, peserta yang masuk ke kategori dua ini peserta dengan umur 30-40 tahun dan merupakan calon pemilik UMKM yang baru.

Pada peserta pelatihan yang masuk ke kategori tiga mengaku sudah paham mengenai pemanfaatan *digital marketing* dan sudah mengetahui aplikasi apa saja yang biasa digunakan pelaku usaha dalam memasarkan produknya. Dalam proses pendampingan, mahasiswa membantu untuk pembuatan konten yang menarik dengan mengajarkan penggunaan aplikasi *online* untuk melakukan edit foto maupun gambar. Setelah proses pemantauan, terlihat progres dengan adanya konten yang telah di unggah dan merupakan hasil editan sendiri.

Dari hasil yang di dapat, bahwa penyampaian materi menggunakan suggestopedia kepada peserta pelatihan berhasil namun belum maksimal. Terbukti 7 dari 15 orang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dikarenakan faktor usia. Sugesti yang diberikan belum tertanam pada benak mereka, karena dari diri mereka sudah merasa bahwa untuk mempelajari sesuatu yang baru, mereka sudah tidak sanggup untuk memahami cara bekerjanya.

Metode suggestopedia terbukti memberikan hasil yang baik kepada peserta yang memiliki usia remaja hingga 30 tahun. Mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari bagaimana cara bekerja suatu aplikasi untuk menunjang penjualan mereka. Mereka mampu memahami dengan baik materi yang disampaikan.

Dan penulis dalam hal ini menyatakan bahwa suggestopedia di dalam pelatihan skill kepada *audience* yang memiliki jenjang umur yang berbeda akan tepat bila di terapkan di peserta dengan umur remaja hingga 30 tahun. Hal itu dilakukan melalui strategi pemberian sugesti positif seperti keindahan dan kerapian dekorasi, alunan musik, kenyamanan ruangan dan penyampaian materi yang menggunakan intonasi yang sesuai sehingga mampu dipahami dengan baik. Peningkatan motivasi semakin meningkat dengan adanya pendampingan langsung kepada peserta pelatihan untuk tetap menerapkan ilmu yang telah di dapat.

V. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan metode Suggestopedia adalah metode mengandalkan sugesti dalam proses belajarnya yang dikembangkan oleh seorang psikiater dan pakar pendidikan dari Bulgaria yang bernama George Lazanov (Wibowo, 2022). Metode suggestopedia adalah metode yang berfokus pada prinsip sugesti yang menjadikan para pembelajarnya bisa menyalurkan pemikiran positif dalam situasi belajar yang sedang terjadi, sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Metode suggestopedia juga mampu memunculkan energi positif dalam diri pembelajar agar mampu mengeluarkan potensinya (Sumadyo *et al*, 2022). Melalui metode ini, pengajar mencoba menstimulus peserta agar mampu menguasai materi yang diberikan dengan didukung dekorasi ruang belajar, penggunaan intonasi dan ritme mengajar yang baik, penciptaan suasana belajar yang nyaman dan tenang, (Bali dan Aisyah, 2023).

Beberapa penelitian menerapkan metode suggestopedia kepada siswa Sekolah Dasar karena dalam proses pembelajaran memanfaatkan peranan musik klasik dan beberapa faktor pendukung lain seperti penayangan video dengan latar belakang musik yang tenang sehingga mempengaruhi fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Karena hal terpenting dalam metode suggestopedia adalah mengorganisasikan sebuah sistem yang komprehensif untuk memastikan bahwa kemampuan mental dapat diarahkan untuk belajar (Bali dan Aisyah, 2023).

Di sisi lain, dalam penelitian ini menerapkan metode suggestopedia dalam pelatihan sumber daya manusia untuk meningkatkan skill dalam pemanfaatan *digital marketing*. Peserta pelatihan merupakan pelaku UMKM pada yang memiliki umur remaja hingga ibu-ibu paruh baya berumur 50 tahun. Menurut Drs. Asmin, M. Pd, yang membahas Konsep dan Metode Pembelajaran Untuk Orang Dewasa, mengajar orang dewasa dilakukan sama saja dengan mengajar anak. Prinsip dan asumsi yang berlaku bagi pendidikan anak dianggap dapat diberlakukan bagi kegiatan pendidikan orang dewasa. Sehingga faktor pendukung dalam meningkatkan

konsentrasi belajar dilakukan sama seperti melakukan pembelajaran kepada siswa siswa sekolah dasar. Seperti menyiapkan ruangan dan menunjang pembelajaran dengan penayangan video.

Hasil penelitian ini memberikan pandangan yang menarik bahwa penerapan metode suggestopedia yang berikan kepada seluruh peserta pelatihan memiliki dampak yang besar kepada peserta pelatihan pada umur remaja. Peserta pelatih merasa proses pembelajaran yang diberikan dapat dipahami dan mudah untuk diterapkan pada usaha yang dimiliki. Namun metode ini bisa dikatakan kurang berpengaruh kepada peserta pelatihan dengan umur paruh baya.

Berdasarkan psikologis pada orang dengan usia lanjut usia telah mengalami perubahan perilaku disebabkan penurunan fungsi kognitif dimana mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dan kesulitan untuk melatih konsentrasi sehingga sering merasa tertekan (Fadli, 2020). Terdapat kekurangan dalam penggunaan metode suggestopedia dari identifikasi penelitian ini penggunaan metode ini akan efektif apabila diterapkan pada kelompok kecil dan metode ini akan berpengaruh pada peserta dengan umur remaja, karena proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga motivasi belajar peserta meningkat.

Pada metode ini memiliki kekurangan yaitu: metode suggestopedia dinilai bahwa metode ini tidak jauh berbeda dengan metode-metode yang lain dan terdapat beberapa kesulitan pada peserta yang tidak bisa menyerap materi dengan musik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakhromova, & M. Ergashev. (2022). Suggestopedia As an Important Method of Teaching Vocabulary. *Central Asian Journal of Literature, Philosophy and Culture*, 3(6), 91-93. Retrieved from <https://cajlp.centralasianstudies.org/index.php/CAJLPC/article/view/386>
- Arma Putra, Feby, and Bambang Dwi Suseno. 2022. "Industrial Revolution 4.0 as a Strategic Issue of Higher Education." *International Journal of Scientific Research and Management* 10(02):3045–51. doi: 10.18535/ijstrm/v10i2.em05.
- Assaker, Guy, Rob Hallak, and Peter O'Connor. 2018. "Examining Heterogeneity through Response-Based Unit Segmentation in PLS-SEM: A Study of Human Capital and Firm Performance in Upscale Restaurants." *Current Issues in Tourism* 23:1–16. doi: 10.1080/13683500.2018.1490253.
- Bali, Muhammad Mushfi El Iq, dan Aisyah, Siti. "IMPLEMENTASI SUGGESTOPEDIA DALAM PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING". 'Ibadatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat Vol. 2 (01) 2023
- Drs. Asmin, M. Pd. Konsep dan Metode Pembelajaran Untuk Orang Dewasa. http://docs.inasafe.org/id/training/tot/501_adult_learning.html. Di akses pada 9 Juli 2023
- Lidwina, Andrea. 2021. "Penggunaan ECommerce Indonesia Tertinggi di Dunia". Retrieved October 11, 2021. From <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/04/penggunaan-e-commerce-indonesiatertinggi-di-dunia>
- Labib, A., & Sekolah Tinggi Islam Kendal, D. (2020). METODE SUGGESTOPEDIA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Metode Suggestopedia Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 14. <http://www.jwelford.demon.cd.uk/brainwaremap/suggest.html>
- Prasetya, Dwi, and Khanifatul Safitri. "Metode Suggestopedia Sebagai Alternatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 6, no. 3 (2020): 866–73.
- Sumadyo, B., Octavita, R. A. I., Ulfa, R. N., & Alam, B. P. (2022). The effectiveness of applying suggestopedia method towards reading skill. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 42–49. <https://doi.org/10.30998/jh.v6i1.1008>
- Susanti, E. (2020). Pelatihan Digital Marketing Dalam Upaya Pengembangan Usaha Berbasis Teknologi Pada Umkm Di Desa Sayang Kecamatan Jatinangor. *Sawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa Dan Masyarakat*, 1(2), 36. <https://doi.org/10.24198/sawala.v1i2.26588>