

**Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Multimodal untuk guru-guru Bahasa Inggris
SD di Gugus 2 Tejakula**

**Luh Indrayani¹, IGA Lokita Purnamika Utami², Luh Putu Dian Kresnawati³, I Ketut Trika Adi
Ana⁴**

^{1,2,3,4} Jurusan Bahasa Asing FBS UNDIKSHA Email: luh.indrayani@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The preliminary observations at partner schools indicate that teachers' ability to develop teaching media that can meet various needs of students remains low, which in turn leads to low student motivation in the classroom. Therefore, it is considered necessary to conduct training sessions on the development of Flipbooks as a multimodal learning medium for the acquisition of the English language. Training and assistance was provided to elementary school teachers in Cluster II Tejakula. The methods in this activity are divided into three parts, namely: training, discussion and mentoring. At the end of the activity, teachers were given a questionnaire to analyze their opinions regarding the training provided. The results of the questionnaire analysis indicated that the training and mentoring were well-received and all teachers plan to incorporate Flipbooks in the teaching and learning process. Apart from that, the teacher's ability to design Flipbooks is also in the Good category. It is expected that all teachers can consistently design Flipbook learning media that can accommodate the diversity of student needs to increase student learning motivation.

Keywords: *Teaching Media, Multimodal, Flipbook*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di sekolah mitra, kemampuan guru-guru dalam mendesain media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam masih rendah sehingga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Maka dipandang perlu untuk mengadakan pelatihan pengembangan Flipbook sebagai media pembelajaran multimodal dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pelatihan dan pendampingan diberikan kepada guru-guru sekolah dasar di Gugus II Tejakula. Metode dalam kegiatan ini adalah pelatihan, diskusi dan pendampingan. Pada akhir kegiatan, guru-guru diberikan kuesioner untuk menganalisis pendapat mereka mengenai pelatihan yang diberikan. Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa dari pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa guru-guru memberikan respon positif terhadap pelatihan yang diberikan serta semua guru berencana untuk menggunakan Flipbook dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam merancang Flipbook juga dalam kriteria Baik. Diharapkan, semua guru dapat secara konsisten mendesain media pembelajaran Flipbook yang dapat mengakomodasi keragaman kebutuhan siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Multimodal, Flipbook*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat esensial. Media pembelajaran berperan sebagai alat dalam mentransfer informasi kepada siswa agar lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam era digital, dimana siswa sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan teknologi sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan. Studi yang dilakukan oleh Ndraha & Harefa (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta media pembelajaran dapat menumbuhkan jiwa keingintahuan terhadap pembelajaran, karena tanpa minat dan motivasi untuk belajar, proses pembelajaran tidak akan tercapai.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan pemanfaatan teknologi adalah Flipbook. Flipbook memadukan unsur visual, audio, dan teks sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda (Abidin, 2022 & Dewi, 2023). Maka dari itu, Flipbook disebut sebagai media pembelajaran multimodal. Media pembelajaran multimodal berbasis ICT (Information and Communication Technology), merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris (Isnaeni & Agustina, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Devi et al. (2014), menemukan bahwa ruang belajar multimodal memiliki fungsi penting bagi terciptanya pembelajaran mandiri yang mampu menjadikan siswa belajar aktif daripada menjadi penerima pengetahuan secara pasif. Lebih lanjut, Atlas (2014) menemukan bahwa siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui pembelajaran multimodal. Setyaningsih (2023) juga menemukan bahwa pengintegrasian unsur-unsur seperti gambar, tabel, grafik, foto, teks, warna, dan infografis dalam desain buku teks dinilai sangat positif oleh siswa.

Agar penggunaan media pembelajaran optimal, maka guru hendaknya memahami karakteristik media dan kebutuhan pembelajaran (Budiyono, 2020 & Utomo, 2023). Metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa (Melati et al., 2023). Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran membuka pintu baru untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi perkembangan keterampilan kognitif mereka (Said, 2023). Penting bagi para pengembang media pembelajaran untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Desain media pembelajaran harus dipikirkan dengan matang untuk memastikan keterpaduan antara isi pembelajaran, tampilan visual, dan interaksi yang ditawarkan. Mengintegrasikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif juga menghadirkan tantangan baru bagi para pendidik. Guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang teknologi dan mampu menggabungkannya dengan metode pengajaran yang efektif. Pendidikan dan pelatihan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga penting agar guru dapat mengoptimalkan potensi media interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa guru Bahasa Inggris di Gugus 2 Tejakula diperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru Bahasa Inggris di SD di Gugus 2 Tejakula (selaku mitra) sebagai berikut:

1. Selama masa pandemi, guru tidak mendapat pelatihan untuk mendesain media pembelajaran multimodal yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam

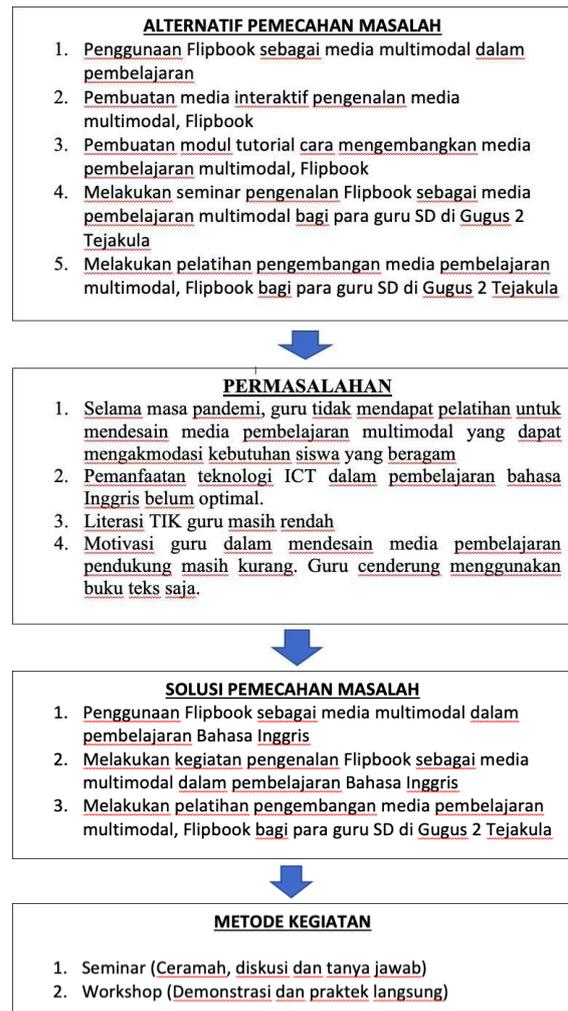
2. Pemanfaatan teknologi ICT dalam pembelajaran bahasa Inggris belum optimal.
3. Literasi TIK guru masih rendah
4. Motivasi guru dalam mendesain media pembelajaran pendukung masih kurang. Guru cenderung menggunakan buku teks saja.

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru-guru bahasa Inggris SD dengan keterampilan dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran multimodal berbasis ICT, Flipbook. Pelatihan ini akan mencakup pengenalan konsep media pembelajaran multimodal, Flipbook, teknik pembuatan media pembelajaran multimodal, Flipbook, dan pemanfaatan media pembelajaran multimodal, Flipbook dalam pembelajaran.

Dengan mengikuti pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran multimodal, Flipbook yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar siswa dalam bahasa Inggris.

METODE

Berdasarkan hasil analisis situasi di sekolah mitra yang menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara ekspektasi dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, maka tim membantu untuk memberikan solusi melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru di Gugus II Tejakula. Kerangka pemecahan masalah disajikan dalam Gambar 1. berikut.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam pengabdian ini, penulis mengambil beberapa langkah dari pendekatan kualitatif yaitu melakukan metode observasi, ceramah, diskusi dan pelatihan/pembimbingan. Metode observasi dilakukan untuk meninjau kondisi sekolah di Gugus 2 Tejakula serta melakukan wawancara terhadap ketua Gugus 2 Tejakula tentang penerapan model dan media pembelajaran oleh tenaga pendidik di sekolah di Gugus 2 Tejakula. 20 guru dilibatkan

sebagai peserta pelatihan. Pada proses penyampaian materi pengabdian masyarakat, pemateri menggunakan metode ceramah dengan bantuan media Power Point (PPT). Selanjutnya metode diskusi diterapkan pada sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta pelatihan terkait dengan materi yang telah disampaikan serta pelatihan yang telah diberikan.

Sedangkan metode pelatihan diterapkan pada saat proses pelatihan pengabdian masyarakat. Setelah menerapkan metode ini, pemateri memberikan refleksi terkait dengan kegiatan yang telah dilaksanakan agar proses pelatihan berjalan secara optimal. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk menilai sikap peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Lembar observasi juga digunakan untuk menilai pengetahuan serta keterampilan peserta dalam mendesain Flipbook.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran multimodal berbasis ICT, Flipbook di untuk guru-guru di Gugus II Tejakula dilaksanakan di SD Negeri 5 Les. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada bulan Agustus 2024. Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian yang berasal dari Universitas Pendidikan Ganesha melakukan observasi awal guna menyampaikan tujuan pelaksanaan pengabdian serta mendiskusikan tentang tata cara, waktu, tempat proses pelatihan dan pendampingan. Tim pengabdian yang terdiri atas empat orang dosen dari Universitas Pendidikan Ganesha yakni: Luh Indrayani, IGA Lokita Purnamika Utami, Luh Putu Dian Kresnawati serta I Ketut Trika Adi Ana.

Pelatihan ini diisi oleh narasumber sekaligus ketua peneliti, Luh Indrayani, dibantu oleh Luh Putu Dian Kresnawati. Dua orang mahasiswa dari program studi Pendidikan Bahasa Inggris atas nama Zahra Fatimah dan I Gede Bagus Alin Wijanaya Krisna juga dilibatkan. Mahasiswa tersebut bertugas untuk membantu pemasangan spanduk, registrasi peserta, penyiapan konsumsi serta pengambilan

dokumentasi selama kegiatan pelatihan dan pendampingan berlangsung.

Pelatihan diawali dengan kegiatan pembukaan yang dihadiri oleh Ketua Gugus II Kecamatan Tejakula, Koordinator Wilayah Disdikpora

Kecamatan Tejakula, Kepala Sekolah serta guru-guru Sekolah Dasar di Lingkungan Gugus II Tejakula. Adapun guru-guru yang hadir terdiri dari guru kelas 1 sampai dengan kelas 6 SD.

Pelatihan dilaksanakan mulai pukul 09:00 WITA yang diawali dengan kegiatan pembukaan yang disampaikan oleh Ketua Gugus II Kecamatan Tejakula, Wayan Duduk, M.Pd. Dalam sambutannya beliau menyampaikan harapan agar melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, mampu meningkatkan kemampuan guru-guru di Lingkungan Gugus II dalam mendesain media pembelajaran inovatif. Beliau juga menyampaikan apresiasi kepada tim pengabdian dari Universitas Pendidikan Ganesha atas dedikasinya dalam melakukan pelatihan. Dalam kesempatan tersebut, beliau juga secara resmi membuka kegiatan pelatihan. Acara pembukaan dapat dilihat pada Gambar 2 dan 3 di bawah ini.



Gambar 2. Sambutan Ketua Gugus II Kecamatan Tejakula



Gambar 3. Foto bersama setelah acara pembukaan

Setelah acara pembukaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan

kepada guru-guru. Adapun materi yang diberikan mencakup pengenalan konsep media pembelajaran multimodal, Flipbook, teknik pembuatan media pembelajaran multimodal, Flipbook, dan pemanfaatan media pembelajaran multimodal, Flipbook dalam pembelajaran.



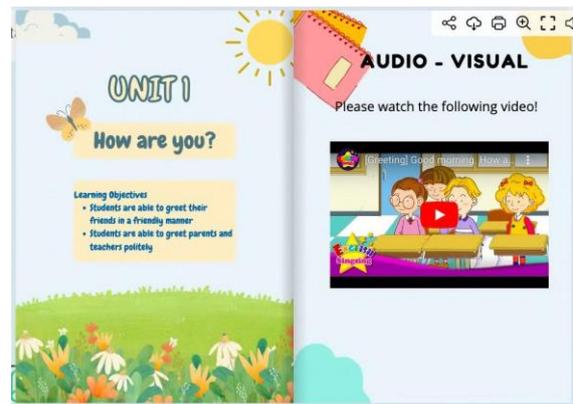
Gambar 4. Pemaparan materi oleh narasumber

Ketika pemberian materi berlangsung, peserta juga melakukan praktek secara simultan. Peserta pelatihan mengatakan bahwa mereka belum pernah mendengar mengenai Flipbook sebelumnya. Para peserta terlihat antusias dengan materi Flipbook yang diberikan. Para peserta juga aktif dalam bertanya jika menemui kesulitan. Sesi praktek pembuatan Flipbook dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Sesi praktek pembuatan Flipbook

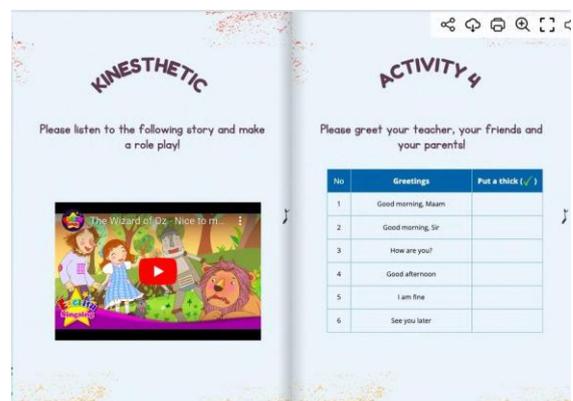
Dalam pembuatan Flipbook digital, para peserta diminta untuk mempraktekkan cara memasukkan media multimodal, yang terdiri dari gambar, audio, video serta kuis interaktif. Tujuan dari menyiapkan materi pembelajaran multimodal adalah agar dapat mengakomodasi kebutuhan serta gaya belajar siswa yang beragam. Para peserta juga diajarkan cara mencari materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil Flipbook digital yang dibuat oleh para peserta dapat dilihat pada Gambar 6, 7 dan 8 dibawah ini.



Gambar 6. Flipbook digital dengan audio visual (video)



Gambar 7. Flipbook digital dengan kuis interaktif

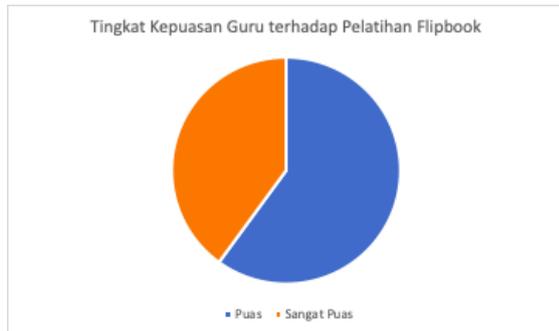


Gambar 8. Flipbook interaktif dengan cerita

Berdasarkan hasil Flipbook yang dibuat oleh peserta pelatihan, kualitas Flipbook dapat dikategorikan baik karena sudah mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang beragam. Peserta pelatihan sudah mampu menambahkan gambar, video, serta kuis interaktif.

Setelah pelatihan Flipbook selesai, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan kuesioner untuk

mengetahui kepuasan peserta terhadap pelatihan yang diberikan serta rencana guru-guru kedepannya untuk menggunakan Flipbook digital dalam pembelajarannya. Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kepuasan berada pada kategori puas dan sangat puas, seperti Grafik 1 dibawah ini.



Grafik 1. Tingkat Kepuasan Guru terhadap pelatihan Flipbook

Analisis kuesioner juga menunjukkan bahwa seluruh peserta pelatihan, dalam hal ini guru-guru SD di Gugus II Tejakula berencana untuk menggunakan Flipbook dalam proses pembelajaran. Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada Grafik 2 di bawah ini.



Grafik 2. Menggunakan Flipbook sebagai Media Pembelajaran

Peserta pelatihan juga menyampaikan harapannya agar kedepannya bisa ada pelatihan-pelatihan serupa untuk memperkaya keterampilan para guru-guru sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran. Sebelum acara diakhiri, peserta pelatihan dan tim pengabdian mengambil foto bersama seperti pada Gambar 9 dibawah ini.



Gambar 9. Acara penutupan pelatihan

Melalui proses pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa peran media dalam pembelajaran sangat esensial. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan

SIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran multimodal berbasis ICT, oleh Ndraha & Harefa (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menumbuhkan motivasi belajar serta rasa keingintahuan siswa yang berdampak pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Flipbook merupakan media pembelajaran multimodal yang menggabungkan unsur visual, audio, audio-visual, cerita, kuis interaktif dan masih banyak lagi fitur lainnya sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam (Abidin, 2022 & Dewi, 2023). Media pembelajaran multimodal juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk menjadi pembelajar mandiri yang aktif (Devi et al. 2014; Melati et al., 2023).

Sehingga sangat penting untuk para guru menggunakan media pembelajaran multimodal dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Flipbook yang berbasis teknologi juga dapat memperkaya pengalaman siswa dalam belajar dan memfasilitasi perkembangan keterampilan kognitif mereka (Said, 2023).

Selain memiliki keterampilan untuk menggunakan Flipbook interaktif, para guru juga hendaknya mampu memahami karakteristik media dan kebutuhan pembelajaran untuk

memastikan menggunakan media tersebut mendapatkan hasil yang optimal. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Budiyono, 2020 & Utomo, 2023).

Flipbook berjalan dengan lancar serta semua peserta pelatihan dapat membuat Flipbook interaktif yang mampu mengakomodasi beragam kebutuhan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran multimodal, Flipbook yang dihasilkan saat pelatihan sudah tergolong baik

karena sudah mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti sudah ada gambar, video, cerita serta kuis interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai dari DIPA BLU Undiksha dengan Kontrak Nomor: 507/UN48.16/PM/2024

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Y. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimodal terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* , 8(1), 103–116. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920>

Altas, B. (2014). A case study of multimodal presentation of selected stage play literature in a multimedia environment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 116, 1726–1734. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.463>

Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* , 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>

Devi, S. I., Amir, Z., & Krish, P. (2014). Deployment of multimodal tools by net geners: The avatars of the multiliterate world. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 118, 94–101. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.013>

Dewi, M. A. M. (2023). Pengembangan flipbook interaktif berbasis problem-based learning pada materi sistem ekskresi kelas XI di SMA Negeri 2 Singaraja. Undergraduate thesis , Universitas Pendidikan Ganesha.

Isnaeni, I., & Agustina, Y. (2018). An increase in learning outcomes for students is through the development of archive e-module based on the flipbook with a discovery learning model. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen* , 4(3), 125–129.

<https://doi.org/10.17977/um003v4i32018p125>

Melati, E., Fayola, A., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education* , 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>

Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education* , 6(1), 5328–5339.

<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>

Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi* , 6(2), 194–202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>

Setyaningsih, Y. (2023). Multimodalitas linguistis-visual dalam morfologi bahasa Indonesia: persepsi pepaduan dalam pengembangan desain pembelajaran. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* , 6(4), 971–990. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.725>

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>