

SOSIALISASI PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN TEKS NARATIF BERBASIS BUDAYA LOKAL BAGI GURU-GURU SMP DI KOTA PALEMBANG

Rita Inderawati¹, Sofendi², Hariswan Putra Jaya², Erlina², Nova Lingga Pitaloka²

^{1,2}Program Studi Pendidikan bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

Email: rita_inderawati@fkip.unsri.ac.id¹

***Abstract.** Reading skill is very important to be developed, but PISA 2018 reports that Indonesian literacy skill is still not satisfactory, which is ranked 72 out of a total of 77 participating countries. This is due to many educational problems in Indonesia. One solution is to use interactive multimedia with local-content based narrative texts. The purpose of this activity is to socialize the use of interactive multimedia with local-content based narrative texts. The method used in this activity was a workshop with a sequence of activities in the form of pretest, material presentation, question and answer and discussion, demonstration, practice of using interactive multimedia represented by one of the participating teachers, posttest, lesson plan development, feedback. The results of this activity indicated that there was an increase in teachers' knowledge, teachers could use interactive multimedia well, teachers were very enthusiastic about this workshop, and able to make lesson plan. The participants also gave suggestions for ongoing workshops on other materials such as developing instructional media.*

***Keywords:** Socialization, interactive multimedia, narrative text, local culture*

Abstrak. Keterampilan membaca sangat penting untuk dikembangkan, tetapi PISA 2018 melaporkan kemampuan literasi Indonesia masih belum memuaskan yaitu berada pada peringkat 72 dari total 77 negara yang berpartisipasi. Hal ini disebabkan oleh banyaknya masalah pendidikan di Indonesia. Salah satu solusinya adalah menggunakan multimedia interaktif dengan teks naratif berbasis budaya lokal. Tujuan dari kegiatan ini yaitu sosialisasi penggunaan multimedia interaktif dengan teks naratif berbasis budaya lokal. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop dengan urutan kegiatan berupa tes awal, presentasi materi, tanya jawab dan diskusi, peragaan/demonstrasi, praktik penggunaan multimedia interaktif yang di wakikan oleh salah satu guru peserta pelatihan, tes akhir, pembuatan RPP, pengisian formulir umpan balik kegiatan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru, guru bisa menggunakan multimedia interaktif dengan baik, sangat merasa antusias terhadap pelatihan ini, dan bisa membuat RPP. Para peserta juga memberi saran untuk pelatihan berkelanjutan dengan materi lainnya seperti pembuatan media pembelajaran.

Kata kunci: Sosialisasi, multimedia interaktif, teks naratif, budaya lokal

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca dalam bahasa Inggris sudah menjadi suatu modal yang harus dikembangkan oleh setiap siswa. Membaca bisa bermanfaat untuk mencapai tujuan seseorang, mengembangkan potensi dan pengetahuan seseorang, dan membantu berpartisipasi dalam masyarakat (OECD, 2010). Selain itu, manfaat lainnya adalah untuk menjadi orang dewasa yang sukses (Pardo, 2004) dan sebagai landasan bagi siswa untuk membantu mereka membaca teks-teks yang ditulis dalam bahasa Inggris di masa kuliah mereka nanti (Lie, 2007). Sunggingwati and Nguyen (2013) juga menambahkan bahwa terdapat penekanan lebih dalam pengajaran

keterampilan membaca di Indonesia karena tes item dalam ujian nasional biasanya dalam bentuk pemahaman membaca. Sadeghi, Kasim, Tan, and Abdullah (2012) juga menyatakan bahwa sampai sekarang pemahaman membaca merupakan bagian penting dalam ujian bahasa asing/kedua dan juga memiliki peran penting dalam kehidupan profesional dan pendidikan banyak siswa karena membaca berperan sebagai sumber pengetahuan.

Terkait dengan pentingnya keterampilan membaca ini, masih terdapat fakta yang menyedihkan yakni kemampuan membaca pelajar Indonesia saat ini masih belum memuaskan. PISA 2018 yang baru dirilis pada

tanggal 3 Desember 2019 melaporkan bahwa kemampuan membaca pelajar Indonesia berada di peringkat 72 dari 77 negara yang berpartisipasi. Kemampuan membaca ini mengalami penurunan jika dibandingkan dengan data tahun 2015 yakni Indonesia mendapatkan peringkat 65 dalam membaca.

Rendahnya literasi membaca ini bisa disebabkan oleh berbagai macam alasan seperti proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2012), minimnya alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dalam Kurikulum 2013 (Sahiruddin, 2013), dan kelas besar di Indonesia yang umumnya terdiri dari 40-50 siswa (Dardjowidjojo, 2002) yang kondisi ini akan mempengaruhi kemampuan kelas (Sahiruddin, 2013). Untuk mengatasi masalah ini, guru tentu saja harus menyiapkan dan menggunakan materi yang sesuai, metode mengajar yang tepat, dan manajemen kelas yang baik untuk diterapkan dalam kelas besar tersebut.

Masalah lain yang perlu diperhatikan adalah ada beberapa masalah dengan buku teks Bahasa Inggris yang dikeluarkan oleh pemerintah pusat sebagai sumber belajar yang digunakan dalam Kurikulum 2013. Masalah tersebut antara lain: (1) buku teks tersebut hanya menyediakan dua teks membaca untuk materi teks naratif; (2) teks-teks tersebut juga memiliki tingkat keterbacaan yang sama yakni pada level 3 sehingga level tersebut tidak bisa mengakomodir kemampuan membaca siswa yang bervariasi; (3) terdapat beberapa kalimat yang tidak benar tata bahasanya; dan (4) buku teks tersebut tidak menyediakan berbagai macam materi berbasis budaya lokal, khususnya Sumatera Selatan.

Masalah ini semakin diperburuk dengan adanya pandemi Covid-19 yang memaksa diterapkannya PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Dengan PJJ, siswa diharapkan belajar lebih mandiri dan guru harus menyesuaikan cara mengajar mereka dengan menggunakan teknologi. Menghadapi pandemi, banyak guru yang belum siap dalam literasi digital untuk PJJ. Kompetensi guru dalam penguasaan PJJ dan literasi digital sejak awal memang tidak dipersiapkan untuk menghadapi pandemi. Data Ikatan Guru Indonesia (IGI) mencatat 60% guru

memiliki kemampuan sangat buruk dalam penggunaan teknologi informasi saat mengajar (Media Indonesia, 12 Juni 2020). Guru masih membutuhkan pendampingan, pelatihan, dan pengarahan teknis untuk mempersiapkan diri agar dapat melaksanakan PJJ dengan lebih efektif, dan juga panduan untuk melaksanakan kurikulum atau materi pembelajaran yang adaptif sesuai konteks di masa pandemi (Media Indonesia, 17 Juni 2020). Peran guru juga perlu didefinisikan kembali, karena guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah tidak lagi relevan ketika teknologi bisa menyediakan hal yang sama atau bahkan lebih baik. Guru harus lebih berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk berkembang dan memberi kontribusi nyata bagi masyarakat (Indahri, 2020)

Terkait dengan penggunaan teknologi ini, multimedia interaktif merupakan bentuk teknologi yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Multimedia merupakan sebuah kombinasi dari media dalam satu produk seperti grafik, gambar, suara, video yang bergerak, animasi, dan atau teks untuk mentransfer informasi (Roblyer & Doering, 2010). Reddi (2003) menambahkan bahwa menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran berguna untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dimana siswa bisa mengontrol materi sesuai dengan kecepatannya dan fokus pada minat, kebutuhan, dan proses kognitifnya. Dengan kata lain, multimedia interaktif bisa menjadi sebuah solusi bagi masalah pembelajaran yang terpusat pada guru, kelas dengan jumlah siswa yang banyak, dan juga alokasi waktu yang terbatas di sekolah untuk belajar bahasa Inggris.

Multimedia juga bisa meningkatkan pemahaman membaca teks bahasa Inggris seperti apa yang dikatakan Lin dan Chen (2007) bahwa untuk berhadapan dengan siswa pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing dengan pengetahuan latar belakang tentang konten pembelajaran yang belum cukup, strategi pembelajaran harus digunakan ke dalam materi pembelajaran dan salah satu strategi tersebut adalah dengan menggunakan multimedia. Mereka juga menjelaskan bahwa multimedia bisa membantu siswa dalam mencerna informasi dan

meningkatkan *cognitive encoding* mereka dengan efektif karena multimedia memiliki penyajian yang bervariasi yang membantu mode verbal dan visual dari proses yang ada di pikiran manusia. Dalam hal pembelajaran teks naratif yang menyajikan cerita, Mukti dan Hwa (2004) menjelaskan bahwa penyajian cerita kepada siswa bisa dilakukan dengan baik dengan bantuan multimedia karena multimedia bisa membantu pembelajaran dan membuat siswa menikmati cerita.

Banyak sekali jenis multimedia untuk pembelajaran bahasa Inggris yang tersedia dari berbagai macam negara. Namun, sangat diperlukan multimedia yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa. Nusir, Alsmadi, Al-Kabi, and Shardqah (2011) menyatakan bahwa ada sebuah kebutuhan akan usaha yang serius untuk menciptakan software pembelajaran dengan konten yang kaya dalam bentuk multimedia untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Dengan kata lain, multimedia interaktif yang dikembangkan di Singapura atau Jepang, contohnya, tidak bisa digunakan sebagaimana mestinya sebagaimana yang diinginkan pencipta aslinya jika multimedia tersebut digunakan di Indonesia. Oleh karena itu, guru-guru membutuhkan multimedia interaktif yang memang khusus dibuat untuk siswa-siswa di Indonesia untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan mereka.

Selanjutnya, terkait dengan penggunaan budaya lokal dalam materi pembelajaran Bahasa Inggris, terdapat dukungan yang besar akan penggunaannya. Mentransfer budaya-budaya lokal melalui materi dalam pembelajaran bahasa Inggris dibutuhkan sebagai upaya untuk menjaga identitas nasional (UNESCO, 2003; Alwasilah, 2006; Petrus, 2012; Prastiwi, 2013). Sahiruddin (2013) menekankan bahwa seragamnya materi-materi pembelajaran mengabaikan konten lokal yang dimana sebenarnya pembelajaran terjadi dan siswa merasa terlibat dengan materi tersebut karena materi tersebut merupakan bagian dari pengalaman kehidupan mereka. Meskipun kita tidak bisa menolak fakta bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak bisa dipisahkan dengan pembelajaran budayanya, hal itu tidak berarti bahwa budaya dan sastra lokal diabaikan dalam

materi. McKay (2003) menjelaskan bahwa dalam hal bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, materi-materi pembelajarannya tidak terbatas hanya pada budaya negara dengan penutur asli bahasa Inggris tetapi harus memberikan ruang bagi konten budaya lokal.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, cerita-cerita asli dari Sumatera Selatan bisa digunakan sebagai materi pembelajaran sebagai usaha melestarikan identitas lokal sehingga budaya atau cerita lokal Sumatera Selatan akan terus dilestarikan dari satu generasi ke generasi lainnya dan tidak akan menghilang keberadaannya sebagai budaya Sumatera Selatan yang berharga di tengah-tengah arus globalisasi. Dengan memasukkan budaya lokal Sumatera Selatan sebagai materi pembelajaran Bahasa Inggris, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris tetapi juga budaya lokal Sumatera Selatan. Siswa juga dengan mudah mempelajari teks Bahasa Inggris karena kontennya mengandung budaya lokal yang erat kaitannya dengan kehidupan mereka. Berkaitan dengan hal ini, masih belum ditemukan di buku teks bahasa Inggris cerita dari Sumatera Selatan. Cerita dari Sumatera Selatan di internet juga masih dalam bahasa Indonesia.

Terkait dengan hal di atas, guru-guru Bahasa Inggris harus terus menerus meningkatkan profesionalitas mereka salah satunya dengan mampu menggunakan teknologi dan materi-materi yang bervariasi yang bisa dilakukan dengan cara mengajar menggunakan multimedia interaktif dengan materi membaca teks naratif berbasis budaya lokal. Hal ini akan membantu guru dalam memenuhi standar minimal menjadi seorang guru yang disebut oleh Suwardi (2007) yakni (1) memiliki kemampuan intelektual yang memadai; (2) kemampuan memahami visi dan misi pendidikan; (3) keahlian mentransfer ilmu pengetahuan atau metodologi pembelajaran; (4) memahami konsep perkembangan anak/psikologi perkembangan; (5) Kemampuan mengorganisir dan *problem solving* dan (6) Kreatif dan memiliki seni dalam mendidik.

Untuk membantu guru-guru terus meningkatkan kualitas mereka sebagai tenaga pendidik yang profesional, kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) bisa dilakukan. Pengabdian pada Masyarakat merupakan bentuk

pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni budaya (IPTEKS) langsung pada masyarakat secara formal dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga pada akhirnya diharapkan dapat mempercepat tercapainya tujuan pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut di atas, FKIP Universitas Sriwijaya sebagai lembaga pendidikan tinggi memiliki kewajiban untuk melakukan pengabdian pada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat merupakan aplikasi dari ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) yang dilakukan perguruan tinggi langsung kepada khalayak sasaran yaitu masyarakat di luar kampus, salah satunya adalah masyarakat sekolah (guru/pendidik), dalam rangka program pengembangan profesionalitas kerja.

Latar belakang kegiatan PPM ini adalah banyaknya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, khususnya keterampilan membaca, seperti yang telah dijelaskan diatas yakni pembelajaran yang masih berpusat pada guru, alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Inggris yang sedikit di sekolah, kelas dengan jumlah siswa yang banyak, dan buku teks yang digunakan masih memiliki berbagai kelemahan yang salah satunya tidak memuat budaya lokal Sumatera Selatan. Selain itu, berdasarkan wawancara singkat dengan beberapa guru SMP di Palembang, diketahui bahwa mereka masih jarang atau belum pernah menerapkan teknologi seperti software multimedia interaktif di dalam kelas dan tidak memiliki materi berbasis budaya lokal dari Sumatera Selatan. Dari hasil pengamatan yang dilakukan dalam webinar-webinar pendidikan di kota Palembang, masih banyak sekali guru yang bertanya mengenai permasalahan mereka terkait bagaimana cara mengajar yang efektif dalam menghadapi pandemi Covid-19 ini dengan segala keterbatasan yang ada terutama internet.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru diharapkan bisa mengenal dan menggunakan teknologi dalam bentuk software multimedia interaktif yang memuat materi membaca teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pengajaran

mereka sebagai seorang guru yang profesional. Selain itu, multimedia interaktif ini bisa digunakan siswa secara mandiri tanpa koneksi internet dan pendampingan dari guru atau digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran saat belajar secara dalam jaringan. Software multimedia interaktif dengan materi membaca teks naratif berbasis budaya lokal yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan produk penelitian Pitaloka (2014) yang belum pernah disosialisasikan sama sekali kepada guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP. Dengan demikian, kegiatan PPM ini sangat perlu untuk dilakukan bagi guru-guru SMP karena mereka bisa menggunakan software dan materi membaca yang dibuat dengan langkah-langkah ilmiah serta kualitas yang sudah di ujicoba berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya sehingga pada akhirnya dapat membantu guru-guru tersebut dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar keterampilan membaca menggunakan teknologi dan materi yang berkualitas.

Tujuan dari kegiatan ini yaitu sosialisai penggunaan multimedia interaktif dengan teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan dengan cara mengenalkan dan mendemonstrasikan cara penggunaan multimedia interaktif ini dan guru-guru praktik langsung menggunakannya agar mereka bisa langsung merasakan manfaatnya baik secara akademis, keterampilan, maupun pengalaman personal. Secara umum kegiatan PPM ini bersifat pemberian jasa. Kegunaan, target, dan luaran dari program Pengabdian Pada Masyarakat ini adalah: memberikan pemahaman kepada para guru bahasa Inggris tentang konsep dasar multimedia interaktif dengan materi membaca teks naratif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Inggris; menjadikan guru terampil dalam menggunakan multimedia interaktif dengan materi membaca teks naratif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Inggris; menjadikan guru terampil dalam menulis RPP dengan menggunakan multimedia interaktif dengan materi membaca teks naratif berbasis budaya lokal dalam pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Inggris. Selain itu target luaran

dari kegiatan ini juga berupa artikel publikasi yang akan diterbitkan dalam jurnal lokal/nasional atau prosiding konferensi/seminar nasional bidang pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari, yakni Selasa, 27 Oktober 2020 dan Rabu, 28 Oktober 2020 dengan durasi 8 jam yaitu dari pukul 08.00-16.00 menggunakan Zoom serta grup Whatsapp. Dalam kegiatan ini, para peserta diundang melalui MGMP Kota Palembang serta brosur yang disebar secara online melalui media sosial. Peserta guru mendaftar melalui tautan registrasi yang diberikan panitia melalui Google Form. Beberapa hari sebelum pelatihan dimulai, para peserta diundang ke dalam grup Whatsapp untuk memudahkan komunikasi, menyebarkan informasi terkait pelatihan ini, dan tindak lanjut kegiatan. Peserta juga diberikan tautan untuk mengunduh software multimedia interaktif berbasis budaya Sumatera Selatan agar pada saat pelatihan peserta juga bisa praktik secara langsung.

Secara umum kegiatan pengabdian ini bersifat pemberian jasa. Fokus kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengenalan, pemahaman, dan pelatihan penggunaan software multimedia interaktif dengan materi membaca teks naratif berbasis budaya Sumatera Selatan dalam pembelajaran keterampilan membaca Bahasa Inggris bagi guru-guru SMP di Palembang dengan hasil berupa RPP. Model yang dilakukan pada kegiatan PPM ini adalah metode kegiatan, yaitu dengan melakukan peragaan dan pembagian bahan atau alat. Metode kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui presentasi, peragaan dan praktik. Secara detail, metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes awal: untuk mengetahui pengetahuan awal guru tentang multimedia interaktif dengan teks naratif berbasis budaya lokal sebelum kegiatan pelatihan dimulai
2. Presentasi materi tentang konsep multimedia interaktif dan teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan
3. Tanya jawab dan diskusi

4. Peragaan/demonstrasi penggunaan multimedia interaktif dengan teks naratif berbasis budaya Sumatera Selatan
5. Praktik penggunaan multimedia interaktif yang di wakikan oleh salah satu guru peserta pelatihan
6. Tes Akhir: untuk mengetahui pengetahuan awal guru tentang multimedia interaktif dengan teks naratif berbasis budaya lokal sebelum kegiatan pelatihan dimulai
7. Pembuatan RPP dalam jaringan yang berisi kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif di dalam kelas masing-masing guru.
8. Pengisian formulir umpan balik kegiatan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pengabdian ini bermanfaat bagi para guru peserta pelatihan.

Seluruh kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam jaringan melalui aplikasi Zoom, dan grup WA sebagai media komunikasi sebelum, saat, dan setelah kegiatan untuk keperluan tindak lanjut kegiatan. Data dalam pengabdian ini dianalisis menggunakan persentase dan juga dideskripsikan secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

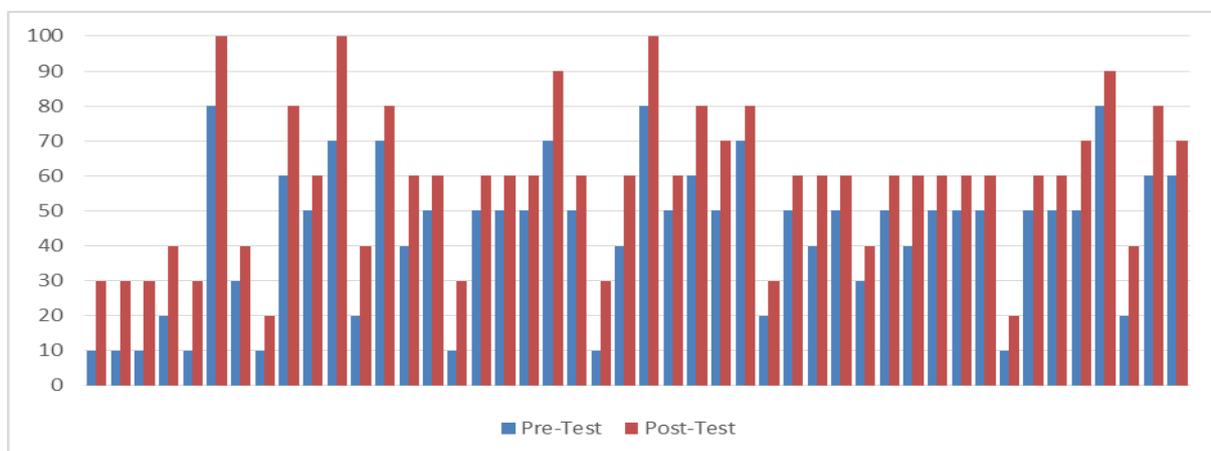
Pada hari pertama, acara dipandu oleh pembawa acara dan dibuka oleh Dekan FKIP Universitas Sriwijaya yang juga tergabung sebagai anggota pada PPM ini, yaitu Bapak Prof. Sofendi, M.A.,Ph.D. Selanjutnya, acara dilanjutkan dengan tes awal, yang mana para guru peserta pelatihan harus menunjukkan kemampuan awal mereka dengan mengisi tes awal secara daring melalui Google Form yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda selama 30 menit. Setelah tes awal, pelatihan dimulai dengan presentasi dari tim dosen dalam PPM ini terkait teori-teori tentang keterampilan membaca, multimedia interaktif, dan materi teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan guna mengenalkan dan meningkatkan pemahaman para guru tentang materi tersebut. Selanjutnya, dilakukan pelatihan dengan cara demonstrasi cara penggunaan software multimedia interaktif dengan materi teks naratif berbasis budaya lokal oleh tim dosen. Setelah itu, diberikan kesempatan kepada salah satu peserta guru untuk unjuk kerja

mengajar menggunakan multimedia interaktif tersebut. Setelah selesai, terdapat sesi tanya jawab yang dilakukan kurang lebih selama 30 menit. Dalam sesi tanya jawab tersebut, terlihat sekali antusias para guru yang dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan dan dapat dijawab dengan baik oleh tim peneliti. Setelah tanya jawab, terdapat paparan singkat mengenai pembuatan RPP dalam jaringan yang disampaikan salah satu tim dosen karena pada akhir kegiatan peserta harus mengumpulkan RPP mereka yang berisi tentang langkah pembelajaran yang akan mereka terapkan dengan menggunakan software multimedia interaktif yang telah diberikan. Setelah pelatihan tentang pembuatan RPP, para guru diberikan kesempatan kembali untuk mengisi tes akhir untuk mengetahui apakah ada peningkatan pengetahuan mereka tentang penggunaan multimedia interaktif dengan materi teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan selama 30 menit.

Pada hari kedua, para guru diberikan kesempatan untuk kerja mandiri membuat RPP yang memuat tentang aktivitas pembelajaran yang akan mereka lakukan dengan menggunakan

multimedia interaktif dengan materi teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan. Kerja mandiri tersebut dibimbing langsung oleh tim dosen PPM melalui grup Whatsapp. Dalam grup tersebut, banyak sekali tanya jawab serta diskusi dalam pembuatan RPP dari para guru peserta kepada tim dosen. Setelah selesai membuat RPP, para guru diberikan tautan absen hari kedua, yang akan menggiring mereka ke tautan Google Form untuk mengumpulkan RPP mereka. Setelah mengumpulkan RPP, para guru diberikan umpan balik/evaluasi kegiatan melalui tautan Google Form. Setelah itu, peserta juga diberikan angket terbuka kepada mereka yang mendapatkan nilai tes akhir yang kecil. Setelah kegiatan berakhir, para peserta diberikan tautan untuk mengunduh sertifikat pelatihan.

Pada pelatihan ini, pengetahuan awal dan akhir para guru diperoleh melalui tes awal dan tes akhir. Tes awal diberikan sebelum pelatihan di hari pertama, dan tes akhir diberikan setelah pelatihan penggunaan multimedia interaktif pada sesi terakhir di hari pertama. Hasil tes awal dan akhir ditampilkan pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Skor Tes Awal dan Tes Akhir Peserta Pelatihan

Dari total keseluruhan, skor tes awal dan tes akhir peserta pelatihan dikelompokkan dalam kategori untuk melihat peningkatan secara

keseluruhan. Hasil pengelompokkan berdasarakan kategori dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil tes awal dan tes akhir

Interval Skor	Kategori	Grup Pelatihan			
		Tes Awal		Tes Akhir	
		N	%	N	%
86-100	Sangat Baik	0	0,0%	5	10,9%
72-85	Baik	3	6,5%	5	10,9%
60-71	Sedang	4	8,7%	22	47,8%
<60	Buruk	39	84,8%	14	30,4%
Total		46	100%	100%	100%

Pada tabel di atas, dapat dilihat terdapat peningkatan pengetahuan peserta dari sebelum pelatihan sampai sudah pelatihan. Di awal pelatihan, skor peserta mayoritas pada nilai kurang dari 60 dengan kategori buruk sebanyak 84,8%. Sementara itu, terdapat 4 peserta (8,7%) berada pada level sedang dan 3 orang peserta (6,5%) pada level baik. Setelah mengikuti serangkaian pelatihan dari tim dosen, terlihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta yang terlihat dari nilai akhir peserta yakni hanya 14 orang saja (30,4%) yang memperoleh skor dibawah 60 pada level buruk. Sisanya, peserta pelatihan mendapatkan skor di atas 60 yakni 22

orang (47,8%) pada kategori sedang, 5 orang (10,9%) pada kategori baik, dan 5 orang sisanya (10,9%) pada kategori sangat baik. Bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan pengetahuan peserta yang tadinya tidak ada sama sekali peserta pelatihan yang berada pada kategori sangat baik (0%), tetapi meningkat menjadi 10,9% berada pada kategori sangat baik.

Banyaknya peserta yang berada pada kategori sedang pada saat tes akhir (47,8%) terjadi karena beberapa hal. Berdasarkan evaluasi terhadap peserta, mereka memberikan beberapa alasan seperti:

Tabel 2. Alasan nilai tes akhir kecil

No	Alasan	Bukti komentar peserta pelatihan
1	Pada saat pelatihan, para guru tidak fokus memperhatikan pelatihan karena mereka memiliki agenda lain, seperti ada jadwal mengajar, ada rapat, dan kegiatan lainnya, sehingga mereka tidak mengikuti secara menyeluruh dari awal pelatihan hingga akhir	Dari awal saya hanya sempat absen saja, engga bs mengikuti seminar seperti lainnya karena kemarin itu dr pukul 08.00 sampai pukul 12.00 saya harus mengikuti rapat dan briefing terbatas dr kepala sekolah yg baru makanya pemahaman saya terhadap soal kurang. (Ibu IR) Kemarin saya tergesa-gesa bu karena anak saya sedang sakit. Habis post-test langsung saya ke perawat di desa, sedangkan saya juga harus mengajar jadi ikut zoom tidak terlalu konsen (Ibu PK)
2	Ada beberapa peserta yang terlambat mengikuti pelatihan sehingga hanya mendapatkan materi di bagian akhir	Saya kemarin telat mengikuti, jadi saya coba buka zoom kirain sampe sore ternyata sudah selesai, jadi saya nanya ke teman yang ngikutin.cuma diberi contoh RPP saja. Saya menjawab sesuai dengan kemampuan penalaran saya saja, belum mengenal theory dual coding dan juga level membaca siswa. (Ibu SAF) Kami harus banyak belajar lg kemaren kami rapat menyambut kepek yg baru jadi tidak mengikuti dari awal. (Ibu I)
3	Ada beberapa peserta yang tidak bisa mengikuti pelatihan secara lengkap karena kendala sinyal sehingga mereka keluar masuk Zoom.	Kesulitan yang saya hadapi adalah jaringan nya, sehingga saya tidak bisa mengikuti kegiatan secara penuh dan memahami materi yang disampaikan. Jika saya memperhatikan dari awal mungkin saya bisa menjawabnya. Saya baru liat powerpointnya. Kmarin sinyal tidak mendukung jadi saya sering terkick out. (Ibu SR)

No	Alasan	Bukti komentar peserta pelatihan
4	Soalnya terlalu sulit karena menggunakan analisa tinggi untuk menjawabnya.	<p>Kemarin sinyal di tempat saya kurang bagus jd tdk terlalu jelas hal2 apa saja yang disampaikan, kemarin saya sering keluar masuk baik dari hp maupun laptop, kemudian dari segi pemahaman saya saja yang kurang dan tidak fokus. (Ibu ED)</p> <p>Kemarin itu berapa kali saya isi post-test tapi selalu ulang lagi sampai 6x an. Soalnya sulit pengetahuan saya belum sampai sana. (Ibu N)</p> <p>Kemarin saya tidak begitu menyimak materi yang disampaikan Ibu Nova, karena saya ada kerjaan dan soalnya agak sulit dipahami karena ada beberapa penggunaan istilah baru seperti level membaca. (Ibu ES)</p>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa beberapa guru peserta pelatihan melaporkan beberapa alasan mengapa mereka mendapatkan nilai tes akhir yang belum memuaskan. Berdasarkan laporan mereka, diketahui bahwa: (1) terdapat kegiatan lain sehingga peserta tidak fokus mengikuti pelatihan dan tidak mendengarkan materi secara seksama; (2) beberapa pesertaterlambat mengikuti pelatihan karena ada kegiatan lain sehingga tidak mendapatkan informasi secara lengkap; (3) terdapat kendala signal sehingga penjelasan dari nara sumber terputus-putus sehingga pemahaman mereka pun menjadi terbatas; dan (4) soalnya terlalu sulit bagi mereka.

Laporan dari peserta ini menjadi informasi bagi tim dosen PPM bahwa memang terdapat kendala yang tidak bisa dihindari karena pada masa pandemi Covid-19 ini, semua kegiatan dilakukan secara daring melalui Zoom. Hal ini menyebabkan kegiatan peserta di rumah atau di kantor masing-masing tidak bisa dipantau dan di kontrol selama pelatihan berlangsung. Kendala sinyal internet juga menjadi faktor karena sangat menghambat proses transfer ilmu saat pelatihan jika kualitas suara dan video tidak bagus dan lancar.

Kendala dari pelatihan secara virtual ini seperti guru yang tidak fokus mengikuti pelatihan memang sangat tidak bisa dihindari. Becker, Newton, dan Sawang (2013) dalam penelitian mereka juga menekankan pada kurangnya waktu dan potensi interupsi selama proses pembelajaran daring.

Mengenai soal yang terlalu sulit, hal tersebut merupakan dampak dari peserta yang tidak mengikuti pelatihan dengan konsentrasi dan

fokus. Selain itu, soal tersebut di desain menggunakan Higher Order Thinking, namun para guru merasa kesulitan karena belum terbiasa menganalisa yang mendalam ketika menjawab soal. Bisa disimpulkan, terkait pengetahuan teoritis peserta mengalami kendala teknis untuk memahaminya. Namun, keterampilan mereka untuk menggunakan multimedia interaktif yang diberikan sudah baik karena terbukti dengan salah seorang guru mendemonstrasikan cara menggunakan multimedia interaktif dalam mengajar teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan. Saat demonstrasi mengajar tersebut, guru tersebut dapat menggunakannya dengan baik.

Selanjutnya, peserta harus mengumpulkan RPP daring yang memuat kegiatan pembelajaran mereka dalam menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dikumpulkan melalui Google Form. Dalam pembuatan RPP, para peserta dibimbing oleh tim dosen dan terjadi diskusi atau tanya jawab tentang pembuatannya.

Pada akhir kegiatan, peserta pelatihan diberikan tautan untuk memberikan umpan balik kegiatan PPM ini. Rangkuman umpan balik peserta pelatihan tentang kegiatan PPM ini dapat dibaca pada Tabel 3.

Tabel 3. Umpan balik kegiatan PPM dari para guru peserta pelatihan

No	Umpan balik	Contoh komentar dari peserta
1	Peserta pelatihan merasa penggunaan multimedia interaktif ini sangat bermanfaat dan menarik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelatihan yang dilakukan sudah baik. Presenter yang menyampaikan materi pelatihan amat sangat baik. Materi pelatihan bermanfaat dan aplikatif. Terimakasih. (Ibu FS) ▪ Dengan mengikuti pelatihan ini ilmu dan pengetahuan saya semakin bertambah. Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi saya terutama dalam pembelajaran di kelas karena selama ini kalau saya mengajar teks naratif biasa hanya ceramah, diskusi atau menonton YouTube saja. Dengan memakai multimedia interaktif ini pembelajaran bahasa Inggris akan lebih menarik dan baik. (Ibu PK)
2	Peserta pelatihan merasa PPM ini dapat meningkatkan wawasan mereka untuk menjadi guru profesional	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melalui pelatihan penggunaan multimedia interaktif pada teks narasi ini memberikan informasi serta ilmu pengetahuan saya sebagai seorang tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran guna untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional bagi peserta didik dengan dasar peningkatan penggunaan ICT dalam proses pembelajaran bagi guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan peserta didik yang berkarakter. (Ibu SH) ▪ Alhamdulillah dengan mengikuti pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan saya sebagai guru bahasa inggris dan saya sangat tertarik dengan multimedia interaktif yang digunakan apalagi dengan situasi sekolah saya yang minat belajar siswanya masih dalam kategori lemah. (Ibu YFA)

Dapat dilihat di tabel bahwa terdapat respon positif dari peserta mengenai PPM ini tentang penggunaan multimedia interaktif dengan materi teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan. Respon yang diterima yakni bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, menarik, dan bisa diaplikasi untuk mengajar bahasa Inggris dan juga meningkatkan wawasan guru peserta pelatihan.

Manfaat multimedia ini memang sangat banyak seperti yang dijelaskan oleh Tafani (2009) bahwa media bisa menjadi solusi untuk berbagai macam masalah seperti motivasi, kejelasan, *recycling*, *drafting*, *revising*, *editing*, kelas dengan kemampuan yang berbeda, memperbarui informasi dalam buku teks, memberikan hidup dan warna dalam metode dan

prosedur pembelajran sehingga pada waktu yang sama bisa membantu siswa meningkatkan keakuratan dan kelancaran mereka. Lin dan Chen (2007) juga memabahkan bahwa dengan multimedia interaktif ini bisa membantu siswa dalam memahami informasi karena multimedia interaktif menyajikan informasi dalam bentuk verbal dan visual yang membantu proses informasi di otak manusia.

Selain umpan balik tersebut, saran untuk pelatihan selanjutnya yang peserta inginkan juga diterima oleh tim dosen PPM. Hasil ringkasan saran-saran tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Table 4. Saran-saran dari para guru peserta pelatihan

No	Saran	Contoh komentar dari peserta
1	Pelatihan penggunaan aplikasi untuk kompetensi dasar lainnya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semoga nanti ada aplikasi yang memuat semua teks kelas 8 jadi bisa dipakai untuk KD-KD lainnya, jadi tidak hanya untuk teks naratif saja. (Ibu DK) ▪ Saya harap ada lagi pelatihan lainnya tentang materi yang lain guna menambah ilmu pengetahuan bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang kualitatif dan berkarakter (Ibu PL)

No	Saran	Contoh komentar dari peserta
2	Pelatihan juga disiarkan di Youtube atau ada rekaman videonya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelatihan ini akan lebih baik bila berlangsung tidak hanya melalui zoom tapi juga media youtube, supaya rekan-rekan yang tidak bisa bergabung melalui zoom bisa menonton ulang materi dari youtube (Ibu SAF) ▪ Sebaiknya diberikan video penggunaan multimediana.(Ibu K)
	Pelatihan cara membuat media pembelajaran berupa aplikasi multimedia interaktif	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bagus sekali dan saran jika bisa diajarkan cara membuat aplikasinya. Terimakasih. (Bapak K) ▪ Saran saya agar kedepannya pelatihan ini bisa menyajikan lebih banyak contoh dalam aplikasi, atau jika bisa membuat aplikasi sederhana namun menarik lainnya. (Ibu SH) ▪ Saya senang dengan pelatihan ini dan berharap ke depannya ada pelatihan untuk membuat multimedia interaktif bagi pemula seperti saya. Terimakasih banyak narasumber dan juga panitia pelaksana pelatihan ini. (Ibu SR)
3	Pelatihan dengan mode tatap muka langsung, tidak melalui Zoom	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berharap pelatihan bisa tatap muka karena terkadang jaringan suka error. (Ibu HK) ▪ Kalau bisa pelatihannya secara langsung, terbatas namun tatap muka tetap mengikuti protokol kesehatan. (Ibu R)

Dapat dilihat pada tabel di atas, para guru peserta menginginkan pelatihan pembuatan multimedia interaktif atau paling tidak media pembelajaran sederhana lainnya. Selain itu, mereka menginginkan aplikasi multimedia interaktif lainnya dengan materi lain. Peserta juga menginginkan untuk pelatihan secara tatap muka agar lebih efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan penggunaan multimedia interaktif dengan materi teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan dikatakan baik dan efektif yang terlihat dari hasil tes akhir yang meningkat dari hasil tes awal, banyaknya pertanyaan dari peserta yang menunjukkan antusiasme yang luar biasa terhadap pelatihan ini, serta umpan balik/evaluasi dari peserta pelatihan yang menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan menarik bagi mereka.

Dari kegiatan ini, saran yang dapat diberikan bagi guru yaitu untuk terus berusaha memperbaharui metode pembelajaran dengan perkembangan terkini dengan memanfaatkan ICT seperti multimedia interaktif serta memanfaatkan bahan lokal Sumatera Selatan sebagai bahan pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, melihat antusiasme yang begitu besar serta saran dari peserta, pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik perlu dilakukan agar para guru bisa produktif dan berkreasi menciptakan media pembelajaran mereka sendiri yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Sriwijaya melalui Fakultas Keguruan dan Pendidikan yang telah memberikan bantuan hibah pengabdian kepada masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- “Opsi Terbaik Tetap Belajar Jarak Jauh”, *Media Indonesia*, 12 Juni 2020, hal. 2.
- “Tingkatkan Kualitas Belajar dari Rumah”, *Media Indonesia*, 17 Juni 2020, hal. 2.
- Alwasilah, A. C. (2006). From local to global: Reinventing local literature through English writing classes. *TEFLIN Journal*, 17(1), 11-27.
- Becker, K., Newton, C. & Sawang, S. (2013). A learner perspective on barriers to E-Learning. *Australian Journal of Adult Learning*, 53 (2), 211-233.
- Dardjowidjojo, S. (2002). English teaching in Indonesia. *English Australia Journal*, 18(1), 22-30.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). *Bahan uji publik kurikulum 2013* Retrieved from <http://118.98.166.62/application/media/file/Laman%202012/Bahan%20Uji%20Publik%20Kurikulum%202013.pdf>
- Lie, A. (2007). Education policy and EFL curriculum in Indonesia: Between the commitment to competence and the quest for higher test scores. *TEFLIN Journal*, 18(1), 1–15.

- Lin, H., & Chen, T. (2007). Reading authentic EFL text using visualization and advance organizers in a multimedia learning environment. *Language Learning and Technology, 11*(3), 83-106.
- McKay, S. (2003). Teaching English as an international language: The Chilean context. *ELT Journal, 57*(2), 139-148. Retrieved from <http://203.72.145.166/ELT/files/57-2-5.pdf>
- Mukti, N. A., & Hwa, S. P. (2004). Designing interactive multimedia: Learning environment for moral values education. *Educational Technology & Society, 7*(4), 143-152.
- Nusir, S., Alsmadi, I., Al-Kabi, M., & Shardqah, F. (2011). *Designing an interactive multimedia learning system for the children of primary schools in Jordan*. Paper presented at IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), Jordan. Retrieved from https://web2.aabu.edu.jo/nara/userImages/userfiles2494/file/contribution1118_b.pdf
- OECD. (2020). *PISA 2018 results: What students know and can do—Student performance in reading, mathematics and science (Volume I)*.
- Pardo, L. S. (2004). What every teacher needs to know about reading comprehension. *The Reading Teacher, 58*(3), 272-280.
- Petrus, I. (2012). Language planning and English literacy of Indonesian students. In C. D. Diem, A. C. Alwasilah, & D. Hand (Eds.), *Promoting English literacy in the technological era. Proceeding: 1st SRS-TEFLIN National Seminar* (pp. 18-28). Palembang: Sriwijaya University Press.
- Pitaloka, N, L. (2014). Developing interactive multimedia with local-content-based narrative texts for grade eight. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra Unsri, 15*(1), 1-22.
- Prastiwi, Y. (2013). Transmitting local cultural knowledge through English as foreign language (EFL) learning as a means of fostering “unity in diversity”. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies, 2*(3), 507-513.
- Reddi, U. V. (2003). Multimedia as an educational tool. In U. V. Reddi, & S. Mishra (Eds.), *Educational multimedia: A handbook for teacher-developers* (pp. 3–7). New Delhi: CEMCA.
- Roblyer, M.D., & Doering, A.H. (2010). *Integrating educational technology into teaching* (5th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Sadeghi, N., Kasim, Z. M., Tan, B. H., & Abdullah, F. S. (2012). Learning styles, personality types and reading comprehension performance. *English Language Teaching, 5*(4), 116-123.
- Sahiruddin.(2013). The implementation of the 2013 curriculum and the issues of English language teaching and learning in Indonesia. A paper presented at *The Asian Conference on Language Learning 2013*, 567-574.
- Sunggingwati, D., & Nguyen, H.T.M. (2013). Teachers’ questioning in reading lessons: A case study in Indonesia. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching, 10*(1), 80-95. Retrieved from <http://e-flt.nus.edu.sg/v10n1x2013/zhang.pdf>
- Tafani, V. (2009). Teaching English through mass media. *Acta Didacta Napocensia, 2*(1), 81-96.