

Motivasi Pembelajaran dan Percakapan Bahasa Inggris melalui Media Film

Bagi SMP 2 Maospati

Diterima:

21 Juli 2023

Revisi:

04 Agustus 2023

Terbit:

06 Agustus 2023

¹Suyanto, ²Sadino, ³Lathifatul Iftinan

^{1,2,3}Universitas Doktor Nugroho Magetan

^{1,2,3}Magetan, Indonesia

E-mail: ¹suyanto@udn.ac.id, ²sadino01@udn.ac.id,
³lathifatuliftinan24@udn.ac.id

Abstract— The implementation of this community service activity aims to address the digital competence gap among teachers and facilitate learning innovation, specifically integrated through the enhancement of learning motivation and English conversation skills using film media, alongside general digital content development at SMP Negeri 2 Maospati, Magetan Regency. The program is strategically designed using an andragogical approach and an applied-participatory training method, focusing on improving both the pedagogical and technical skills of the educators. The activity combines interactive lectures to build conceptual understanding with the main method of guided practice (hands-on practice) in creating visual media using Canva and interactive quizzes using Quizizz. The culmination of the training involves implementing project-based learning, where each participant is required to produce a digital teaching media product relevant to their respective subject matter.

The main outcomes of this activity include the digital teaching media products (such as instructional videos, interactive quizzes, infographics) created directly by the participating teachers. Furthermore, the implementation team will provide a practical module/handbook to the school as a reference for continuous independent training. The effectiveness of the program is measured by comparing pre-test and post-test results to verify the increase in participants' competence and understanding. The entire process and the teachers' works will be documented in a video documentary and a digital portfolio accessible to the public, serving as tangible evidence of the achievement of the community service objectives. The program is expected to build the teachers' self-confidence and independence in innovating, thereby providing significant benefits to the teachers, the partner school, and the quality of the students' learning experience.

Keywords: Digital Competence, Learning Media, Canva, Quizizz, Participatory Training, SMP Maospati.

I. PENDAHULUAN

Kebijakan pendidikan nasional, seperti program Merdeka Belajar, secara eksplisit mengamanatkan adanya adaptasi sistem pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan relevan dengan tuntutan zaman (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu pilar utama dalam transformasi ini adalah integrasi teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar. Guru, sebagai garda terdepan dalam implementasi kurikulum, dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang mumpuni, tidak hanya sebagai pengguna pasif, tetapi juga sebagai pengembang aktif konten pembelajaran (Prastowo, 2019; Rahmat & Purnomo, 2021). Namun, kondisi ideal ini seringkali berbenturan dengan realitas di lapangan, terutama di wilayah pedesaan. Kesenjangan kompetensi digital di kalangan pendidik menjadi tantangan serius yang berpotensi menghambat pencapaian tujuan pendidikan

nasional dan menciptakan disparitas kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan (Sari, 2020; Wijaya et al., 2019). Salah satu pilar utama dalam transformasi ini adalah integrasi teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar. Tuntutan kebijakan pendidikan nasional, seperti program Merdeka Belajar, secara eksplisit menempatkan guru sebagai garda terdepan yang dituntut memiliki kompetensi digital mumpuni, tidak hanya sebagai pengguna pasif, tetapi juga sebagai pengembang aktif konten pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022; Prastowo, 2019; Rahmat & Purnomo, 2021).

Kemampuan ini menjadi kunci strategis untuk mewujudkan pergeseran paradigma ke pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) melalui media interaktif, seperti video animasi dan simulasi, yang terbukti meningkatkan motivasi dan memudahkan pemahaman konsep abstrak (Astuti & Fathoni, 2023; Daryanto, 2018; Fauzi & Sastra, 2020; Sanjaya, 2019). Integrasi teknologi ini merupakan upaya fundamental untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan, sekaligus mengoptimalkan potensi belajar mereka melalui pengalaman yang lebih bermakna dan engaging (Hidayat, 2021; Looi & Lim, 2017). Kondisi ideal ini berbenturan dengan realitas kesenjangan kompetensi digital di lapangan, terutama di wilayah pedesaan, yang berpotensi menciptakan disparitas kualitas pendidikan (Sari, 2020; Wijaya et al., 2019; Barbour & Brown, 2021). Hambatan yang dihadapi guru bersifat multifaktorial, meliputi kurangnya akses terhadap pelatihan yang terstruktur, praktis, dan berkelanjutan, beban kerja administratif yang tinggi, hingga kendala psikologis seperti tech anxiety (Utami & Nugroho, 2021; Rahmadi, 2023; Tondeur et al., 2017). Akibatnya, banyak guru kesulitan beralih dari sekadar pengguna menjadi kreator media inovatif (Supriatna & Maulidina, 2022). Untuk menjembatani kesenjangan ini, diperlukan intervensi fokus melalui program pengembangan profesional yang menekankan hands-on experience dalam pembuatan media ajar digital, seperti yang diusulkan dalam kegiatan Pelatihan pengenalan model-model pembelajaran di Kabupaten Magetan, guna memberdayakan guru sebagai inovator pembelajaran (Lestari & Setiawan, 2020; Purnomo, 2024). Media digital, seperti video animasi, simulasi interaktif, dan aplikasi kuis, mampu menyajikan materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa dengan karakteristik berpikir konkret (Astuti & Fathoni, 2023; Daryanto, 2018). Lebih lanjut, media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan (engagement) siswa secara aktif,

sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan (Fauzi & Sastra, 2020; Sanjaya, 2019). Kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran menjadi sebuah urgensi yang tidak dapat ditawar lagi (Hidayat, 2021; Supriatna & Maulidina, 2022).

Terdapat kesenjangan antara kesadaran akan pentingnya teknologi dengan keterampilan praktis untuk menciptakan konten digital yang interaktif dan pedagogis. Kendala ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya akses terhadap pelatihan yang relevan dan berkelanjutan, serta keterbatasan referensi praktis dalam mendesain media ajar digital (Rahmadi, 2023; Utami & Nugroho, 2021). Tujuan akhir dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan guru agar mampu secara mandiri menghasilkan produk media ajar digital yang berkualitas, sehingga dapat meningkatkan variasi metode mengajar dan menunjang terciptanya lingkungan belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital (Lestari & Setiawan, 2020; Purnomo, 2024). Dengan demikian, Pelatihan pengenalan model - model pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Magetan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya pemerataan kualitas pendidikan dan peningkatan profesionalisme guru di Daerah Magetan.

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan Motivasi Pembelajaran dan Percakapan Bahasa Inggris melalui Media Film Bagi SMP 2 Maospati ini dirancang secara strategis dengan mengadopsi pendekatan andragogi yang berbasis pada metode pelatihan partisipatif dan aplikatif, sebuah kerangka kerja yang dipilih secara khusus untuk menjamin terjadinya transfer pengetahuan yang komprehensif serta internalisasi keterampilan pedagogis yang efektif bagi para tenaga pendidik di wilayah tersebut.

Penyampaian materi akan menggabungkan beberapa pendekatan. Sesi pagi akan difokuskan pada ceramah interaktif dan studi kasus untuk membangun landasan konseptual dan menyamakan persepsi mengenai urgensi media pembelajaran digital. Sesi selanjutnya akan beralih ke metode utama, yaitu demonstrasi langsung yang diikuti dengan praktik terbimbing (*hands-on practice*). Dalam sesi ini, peserta akan secara langsung mempraktikkan pembuatan media visual menggunakan Canva dan kuis

interaktif menggunakan Quizizz, dengan didampingi oleh fasilitator untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti materi dengan baik. Sebagai puncak kegiatan, akan diterapkan metode project-based learning, di mana setiap peserta ditugaskan untuk membuat sebuah proyek media mini yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji kemampuan peserta dalam mengintegrasikan seluruh materi yang telah diterima ke dalam konteks pengajaran mereka yang sesungguhnya. Kegiatan akan diakhiri dengan sesi evaluasi berupa post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi, sesi umpan balik, dan showcase beberapa karya terbaik sebagai bentuk apresiasi dan motivasi bagi para peserta. Dengan alur metode ini, Pelatihan pengenalan model - model pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Magetan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kemandirian guru dalam berinovasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis digital yang dihasilkan oleh para guru selama dan setelah Pelatihan pengenalan model - model pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Magetan. Setiap peserta ditargetkan mampu menciptakan minimal satu produk media ajar, seperti video pembelajaran sederhana, kuis interaktif, atau infografis materi pelajaran, yang siap untuk diimplementasikan di kelas masing-masing. Selain itu, tim pelaksana juga akan menghasilkan modul atau buku panduan praktis yang berisi materi pelatihan, tutorial langkah demi langkah, dan tips pemanfaatan teknologi. Modul ini akan diserahkan kepada pihak sekolah di Daerah Magetan agar dapat menjadi aset dan referensi untuk pelatihan mandiri di masa mendatang. Untuk memastikan target capaian dapat diverifikasi, luaran non-akademik lainnya akan disusun secara sistematis. Tim akan memproduksi sebuah video dokumentasi kegiatan berdurasi 5-10 menit yang merangkum seluruh proses, mulai dari penyampaian materi, praktik, hingga testimoni dari para guru peserta. Video ini akan diunggah ke platform publik seperti YouTube untuk diseminasi yang lebih luas. Selanjutnya, keberhasilan program akan diukur melalui analisis hasil pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Seluruh hasil karya guru akan dikompilasi dalam sebuah portofolio digital yang dapat diakses secara daring, berfungsi sebagai bukti nyata dari tercapainya tujuan Pelatihan pengenalan model - model

pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Magetan dan menjadi sumber inspirasi bagi pendidik lainnya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pelatihan pengenalan model - model pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Magetan ini dirancang untuk memberikan manfaat multi-pihak yang signifikan, mencakup sasaran langsung yaitu guru, mitra (sekolah), hingga penerima manfaat utama yaitu siswa.

Saran bagi para guru adalah peningkatan kompetensi profesional secara holistik yang mencakup: Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan: Guru akan memperoleh pengetahuan teoretis dan keterampilan praktis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Mereka akan terampil menggunakan berbagai aplikasi dan platform yang relevan, mulai dari pembuatan video animasi sederhana, kuis interaktif, hingga infografis. Peningkatan Kreativitas dan Inovasi: Pelatihan pengenalan model - model pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Kabupaten Magetan ini akan memantik kreativitas guru untuk menciptakan metode mengajar yang lebih inovatif dan tidak monoton, beralih dari pengajaran konvensional ke pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Perubahan Sikap dan Peningkatan Kepercayaan Diri: Guru diharapkan memiliki sikap yang lebih positif dan terbuka terhadap adopsi teknologi dalam pendidikan. Dengan memiliki keterampilan baru, kepercayaan diri mereka dalam mengajar menggunakan perangkat digital akan meningkat secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesope, O. O., & Nesbit, J. C. (2018). The effect of interactive technology on preschoolers' literacy skills: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 88(3), 391–427.
- Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Students' perspectives. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), 45-51.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820247>
- Al-Fahad, F. N. (2009). Challenges and barriers to the successful implementation of e-learning in a university. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 8(2), 30-41.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.1111623>
- Astuti, Y. I., & Fathoni, K. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 112–120.
- Barbour, M. K., & Brown, R. S. (2021). The digital divide and its impact on rural education. *Journal of Online Learning Research*, 7(3), 295-316.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5165987>
- Ciltik, N., & Aydin, M. K. (2018). Investigating the digital competencies of pre-service teachers. *Computers & Education*, 125, 148-161.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.012>
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran inovatif: Teori dan praktik*. Gava Media.
- Fauzi, M. Z., & Sastra, P. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 45–56.
- Firdaus, Y., & Haryanto, T. (2022). Kesiapan guru dalam integrasi teknologi pendidikan di era 4.0: Studi kasus di daerah 3T. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 1-12.
<https://doi.org/10.37032/jpti.v5i1.785>
- Hargittai, E. (2018). The digital reproduction of inequality. In *The Oxford Handbook of the Digital Economy* (pp. 560-579). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199981518.013.25>
- Hidayah, N. (2019). Teacher's perceived self-efficacy and technology integration in rural schools. *International Journal of Instruction*, 12(4), 185-200.
<https://doi.org/10.29333/iji.2019.12412a>
- Hidayat, R. (2021). Kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital di era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 7(3), 201–210.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Pedoman implementasi Kurikulum Merdeka dan kebijakan Merdeka Belajar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lase, D., & Harefa, E. (2023). Analisis kebutuhan pelatihan berbasis TIK untuk peningkatan profesionalisme guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 120-135.
<https://doi.org/10.37032/jtpp.v9i3.990>

- Lestari, A. D., & Setiawan, R. (2020). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 101–108.
- Looi, C. K., & Lim, W. Y. (2017). Technology and 21st century learning. *Asia-Pacific Journal of Education*, 37(4), 475-484. <https://doi.org/10.1080/02188791.2017.1356073>
- Martin, A. (2020). Digital literacy and the 'digital skills gap'. *Journal of Education for Teaching*, 46(5), 455-467. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1802926>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00282.x>
- Novitasari, D., & Sumardi, A. (2021). Strategi penguatan kompetensi digital guru melalui workshop pembuatan media interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 110-120. <https://doi.org/10.52436/jpmi.v2i2.89>
- Prastowo, A. (2019). *Panduan lengkap kompetensi digital guru*. Ar-Ruzz Media.
- Purnomo, H. (2024). Urgensi pelatihan pengembangan media digital untuk peningkatan kualitas pembelajaran di daerah terpencil. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Kebijakan*, 10(1), 1–15.
- Rahmadi, A. (2023). Analisis kebutuhan pelatihan teknologi pembelajaran digital bagi guru di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 150–165.
- Rahmat, A., & Purnomo, B. (2021). Peran kompetensi digital guru sebagai pengembang konten pembelajaran di era 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(1), 23–34.
- Rosita, R., & Hartono, R. (2020). Implementasi blended learning: Tantangan dan peluang bagi guru di daerah pedesaan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 250-265. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25684>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, D. K. (2020). Kesenjangan kompetensi digital guru antara wilayah perkotaan dan pedesaan: Tantangan implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 5(3), 221–230.
- Supriatna, N., & Maulidina, N. (2022). Desain media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang pembelajaran yang berpusat pada siswa. *Jurnal Riset Pendidikan*, 8(1), 33–45.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' efficacy and technology implementation: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555-578. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9464-6>
- Utami, W. L., & Nugroho, A. (2021). Kendala guru dalam pengembangan media pembelajaran digital dan solusinya. *Jurnal Pembelajaran dan Inovasi*, 6(4), 310–320.
- Wijaya, T., Gunawan, B., & Setiadi, E. (2019). Analisis kompetensi digital guru di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(4), 401–412.