

Workshop Pengembangan Media Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Guru Pemula

Sabilar Rosyad¹

¹Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: sabilarrosyad@umj.ac.id¹

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun, banyak guru pemula masih menghadapi kendala dalam merancang dan mengembangkan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru pemula dalam mengembangkan media interaktif melalui pelaksanaan workshop yang mengintegrasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Sasaran kegiatan adalah guru pemula mata pelajaran Bahasa Inggris yang membutuhkan penguatan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep dan prinsip pengembangan media interaktif serta mampu menghasilkan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Selain itu, peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan workshop karena materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan mereka dan dapat diterapkan secara langsung dalam pembelajaran. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam mengembangkan media interaktif serta mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: media interaktif; Bahasa Inggris; guru pemula; workshop; teknologi pembelajaran.

Abstract

The advancement of digital technology requires teachers to develop innovative and interactive learning media to improve the quality of the teaching and learning process. However, many novice teachers still face challenges in designing and developing interactive media that meet instructional needs, particularly in English language teaching. This community service program aimed to enhance novice teachers' competencies in developing interactive learning media through a workshop integrating theoretical sessions, demonstrations, hands-on practice, and mentoring activities. The participants were novice English teachers who required support in utilizing educational technology effectively. The results showed that participants gained a better understanding of the concepts and principles of interactive media development and were able to produce learning media integrating various multimedia elements, such as text, images, audio, video, and interactive quizzes. Furthermore, participants responded positively to the workshop, considering the materials relevant to their professional needs and readily applicable to classroom instruction. The program effectively improved participants' skills in developing interactive media and supported the implementation of more innovative, engaging, and student-centered English language learning.

Keywords: interactive media; English language learning; novice teachers; workshop; educational technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak pada berbagai aspek pada dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi media yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik (Sari & Munir, 2024; Serrano et al, 2019). Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan media interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, serta berbagai aktivitas yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Inggris menuntut penguasaan berbagai keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (writing). Untuk mendukung pencapaian keterampilan tersebut, guru perlu mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media interaktif dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih kontekstual, memfasilitasi latihan mandiri, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada peserta didik (Kessler, 2018). Oleh karena itu, kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris.

Meskipun demikian, kemampuan guru dalam mengembangkan media interaktif masih menghadapi berbagai tantangan, terutama bagi guru pemula (Wati & Nurhasniah, 2024; Rezeki & Sagala, 2025). Guru pemula umumnya masih berada pada tahap adaptasi terhadap tuntutan profesi dan pengembangan kompetensi pedagogik. Selain harus memahami kurikulum dan karakteristik peserta didik, guru pemula juga dituntut untuk menguasai berbagai teknologi pembelajaran yang terus berkembang. Kondisi ini menyebabkan sebagian guru pemula masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dan media yang terbatas, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

Hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan kepada guru pemula menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki minat yang tinggi untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, namun masih mengalami kesulitan dalam merancang dan mengembangkan media interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Beberapa kendala yang sering dihadapi meliputi keterbatasan pengetahuan tentang aplikasi pengembangan media, kurangnya pengalaman dalam mendesain konten digital yang menarik, serta minimnya kesempatan mengikuti pelatihan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan peningkatan kapasitas yang memberikan pengalaman praktis kepada guru pemula dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah workshop pengembangan media interaktif. Melalui workshop, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung proses perancangan dan pembuatan media interaktif yang dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa Inggris (Putri & Daulay, 2025).

Workshop pengembangan media interaktif ini dirancang untuk membekali guru pemula dengan keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi

pedagogik dan kompetensi teknologi guru, sehingga mampu menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, media yang dihasilkan dari kegiatan workshop dapat menjadi alternatif sumber belajar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru pemula dalam mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran bahasa Inggris melalui pelaksanaan workshop yang mengintegrasikan aspek teori dan praktik. Keberhasilan kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris serta mendukung penguatan kompetensi profesional guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop pengembangan media interaktif bagi guru pemula mata pelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang mengombinasikan kegiatan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi hasil karya peserta. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga mampu menghasilkan produk media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah guru pemula mata pelajaran Bahasa Inggris yang berasal dari berbagai sekolah. Guru pemula dalam kegiatan ini didefinisikan sebagai guru yang memiliki pengalaman mengajar relatif singkat dan masih membutuhkan penguatan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Peserta dipilih berdasarkan kebutuhan peningkatan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran digital dan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan workshop.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan workshop dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui identifikasi kebutuhan peserta terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai media interaktif, pengalaman penggunaan aplikasi pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai dasar penyusunan materi dan strategi pelaksanaan workshop.

2. Pemberian Materi

Pada tahap ini peserta memperoleh materi mengenai konsep media pembelajaran interaktif, karakteristik media yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Inggris, prinsip desain media digital, serta pengenalan berbagai platform dan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi, diskusi, dan demonstrasi penggunaan aplikasi.

3. Praktik Pengembangan Media Interaktif

Setelah memperoleh materi, peserta melakukan praktik secara langsung dalam merancang dan mengembangkan media interaktif sesuai dengan topik pembelajaran Bahasa Inggris yang dipilih. Kegiatan praktik meliputi:

- Penyusunan tujuan pembelajaran.
- Perancangan alur media (storyboard).
- Pengembangan konten pembelajaran.
- Integrasi unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif.
- Publikasi media yang telah dibuat.

Selama proses praktik, peserta didampingi oleh tim fasilitator untuk membantu menyelesaikan kendala teknis maupun pedagogis yang muncul.

4. Presentasi dan Umpan Balik

Setiap peserta atau kelompok mempresentasikan media interaktif yang telah dikembangkan. Presentasi bertujuan untuk memperoleh masukan dari fasilitator dan peserta lain terkait aspek isi, tampilan, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. Umpan balik yang diberikan menjadi dasar perbaikan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas workshop dalam meningkatkan kompetensi peserta. Evaluasi mencakup aspek partisipasi peserta, ketercapaian tujuan pelatihan, serta kualitas media interaktif yang dihasilkan. Selain itu, peserta juga diminta mengisi angket kepuasan untuk memberikan penilaian terhadap materi, fasilitator, metode pelaksanaan, dan manfaat kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Workshop Pengembangan Media Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Guru Pemula dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru yang memiliki pengalaman mengajar relatif singkat dan membutuhkan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep media interaktif, karakteristik media yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta pengenalan berbagai platform digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Selama sesi pemaparan materi, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi yang ditunjukkan melalui keaktifan dalam diskusi dan penyampaian pertanyaan terkait penerapan media interaktif di kelas.

Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mengenal berbagai aplikasi pembelajaran digital, namun pemanfaatannya masih terbatas pada penggunaan media presentasi sederhana dan video pembelajaran yang diperoleh dari internet. Sebagian peserta mengaku belum pernah mengembangkan media interaktif secara mandiri karena keterbatasan pengetahuan teknis dan kurangnya pengalaman dalam mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap pelatihan yang berorientasi pada praktik pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Rani et al, 2024).

Pada tahap praktik, peserta diberikan kesempatan untuk merancang media interaktif berdasarkan materi bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah masing-masing. Peserta mulai menyusun tujuan pembelajaran, menentukan materi, memilih elemen multimedia yang

relevan, serta mengembangkan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kegiatan praktik ini menjadi bagian yang paling menarik karena peserta dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam produk nyata yang berpotensi digunakan dalam proses pembelajaran.

Selama proses pengembangan media, tim fasilitator memberikan pendampingan secara intensif untuk membantu peserta mengatasi berbagai kendala teknis. Beberapa kesulitan yang ditemukan antara lain dalam mengintegrasikan audio dan video, menyusun navigasi media, serta mengatur tampilan agar lebih menarik dan mudah digunakan. Melalui pendampingan yang dilakukan secara langsung, peserta mampu memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan sehingga sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif.

Hasil workshop menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menghasilkan media interaktif dengan karakteristik yang beragam sesuai dengan materi yang dipilih. Media yang dikembangkan mencakup latihan kosakata (vocabulary), pemahaman bacaan (reading comprehension), latihan menyimak (listening), serta kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung. Keberhasilan peserta dalam menghasilkan produk media menunjukkan bahwa pendekatan workshop yang menekankan praktik langsung mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Pada sesi presentasi hasil, peserta memaparkan media yang telah dibuat dan memperoleh masukan dari fasilitator maupun peserta lainnya. Diskusi yang berlangsung menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan unsur multimedia seperti gambar, audio, dan animasi dinilai dapat membantu peserta didik memahami materi bahasa Inggris secara lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui angket, mayoritas peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan workshop. Peserta menilai bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru pemula dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode pelatihan yang mengombinasikan teori, demonstrasi, praktik, dan pendampingan dianggap efektif dalam membantu peserta memahami langkah-langkah pengembangan media interaktif. Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa workshop telah mampu memenuhi tujuan yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, kegiatan workshop memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru pemula dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran bahasa Inggris. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru mengenai media interaktif, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam merancang dan menghasilkan media yang dapat digunakan di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi teknologi guru (nasrul et al, 2025), dan mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Amelia et al, 2025; Ramin, 2026). Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak guru dan sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan Workshop Pengembangan Media Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Guru Pemula telah terlaksana dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Workshop ini memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta mengenai konsep, desain, serta teknik pengembangan media interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Melalui kombinasi kegiatan penyampaian materi,

demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta memperoleh pengalaman yang komprehensif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kemampuan peserta dalam merancang dan mengembangkan media interaktif mengalami peningkatan. Seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Selain itu, peserta menunjukkan respons positif terhadap pelaksanaan workshop karena materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru pemula dan dapat diaplikasikan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, workshop ini berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan kompetensi teknologi guru pemula, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Inggris yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan dikembangkan dengan materi yang lebih beragam agar kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dapat terus meningkat seiring dengan perkembangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, H. S., Fisshobah, D. N. F., Dayendria, A. E., & Wahyuda, B. (2025). Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 654-663. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.697>
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign language annals*, 51(1), 205-218. <https://doi.org/10.1111/flan.12318>
- Nasrul, M., Hidayat, F., Dewi, W. P., & Musa, A. (2025). Pelatihan Integrasi TPACK sebagai Strategi Penguatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *jurnal ilmu pendidikan*, 1(3), 153-159. <https://doi.org/10.65094/man86v92>
- Putra, Y. I., & Daulay, N. A. (2025). WORKSHOP ANIMASI dan MULTIMEDIA EDUKATIF untuk GURU SD. *GERAKAN EDUKASI DAN MASYARAKAT NUSANTARA*, 1(1), 1-13. Retrieved from <https://ejournal.denusantara.id/index.php/gm/article/view/92>
- Ramin, M. (2026). Analisis Strategi Inovatif dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi dan Numerasi Siswa di SMP Negeri 4 dan SMP IT Al-Ihsan Pamekasan pada Era Digital. *Civiora: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16-24. Retrieved from <https://ejournal.badrudinstitut.or.id/index.php/Civiora/article/view/13>
- Rani, S., Toendan, K., Yedithia, F., & Thomas, O. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web pada Kurikulum Merdeka. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 432-447. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page432-447>
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbahasa Inggris Berbasis Canva Dan Powtoon Untuk Guru Sd. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 293-304. <https://doi.org/10.36985/049rw726>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Serrano, D. R., Dea-Ayuela, M. A., Gonzalez-Burgos, E., Serrano-Gil, A., & Lalatsa, A. (2019). Technology-enhanced learning in higher education: How to enhance student

engagement through blended learning. *European journal of education*, 54(2), 273-286.
<https://doi.org/10.1111/ejed.12330>

Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan kompetensi guru dalam menghadapi era digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149-155. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>