

Pelatihan Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimodal kepada Guru-Guru SD Santa Melania, Bandung, Jawa Barat

Asnita Sirait*¹, Kristining Seva², Maria Widyarini³, JH. Fandi Gilar Saputro⁴, Kurniasih⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Katolik Parahyangan

*e-mail: nita.seraphine@unpar.ac.id¹, kristining.seva@unpar.ac.id², widya@unpar.ac.id³,
fandi_20200164@unpar.ac.id⁴, kurniasihani@unpar.ac.id⁵

Abstrak

Penggunaan media ajar dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Namun, tidak semua media ajar tersedia atau tidak mengikuti perkembangan materi. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum pengabdian di sekolah mitra, SD Santa Melania, Bandung, Jawa Barat, mitra mengalami keterbatasan media ajar dan kurangnya pendampingan dalam pengembangan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Tujuan Abdimas ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru SD Santa Melania dalam pengembangan media ajar berbasis multimodal untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui interaksi, motivasi, dan kreativitas siswa dan guru. Pelatihan media berbasis multimodal mengaplikasikan teori Kress dan Lewin (2001) yang merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan modes yang berbeda pada saat bersamaan. Pelatihan menggunakan pendekatan partisipasi aktif, orientasi kegiatan, pendekatan program, dan pendekatan kemandirian. Pelatihan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu (1) identifikasi karakter pelajar (sebagai acuan pengembangan media), (2) pengantar multimodal semiosis (eksposur pendekatan mutakhir yang bisa diterapkan dalam kelas), (3) pelatihan multimodal melalui pendekatan teknik mengajar, (4) brainstorming media melalui observasi kebutuhan siswa di kelas, (5) pelatihan STEAM, (6) pelatihan kreativitas multimodal, perancangan dan desain media. Hasil dari pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman guru dalam kombinasi media multimodal seperti audio dan visual dalam pembelajaran dan peningkatan kreativitas guru dalam mendesain media ajar seperti flashcards dan poster.

Kata kunci: Media Ajar, Multimodal, Pelatihan, Pendidikan Dasar, STEAM

Abstract

The use of teaching media can increase student involvement and understanding in teaching and learning activities (KBM). However, not all teaching media are available or do not follow the development of the material. From the needs analysis prior to the community service, Santa Melania Elementary School, Bandung, West Java, the school experienced limited teaching media and lack of assistance in developing media that is in accordance with technological developments. The purpose of this Abdimas is to provide assistance to Santa Melania Elementary School teachers in developing multimodal-based teaching media to improve the quality of education through interaction, motivation, and creativity of students and teachers. Multimodal-based media training applies the theory of Kress and Lewin (2001) which refers to the way people communicate using different modes at the same time. The training uses an active participation approach, activity orientation, program approach, and independence approach. The training was conducted in several stages, namely (1) identification of student character (as a reference for media development), (2) introduction to multimodal semiosis (exposure to the latest approaches that can be applied in class), (3) multimodal training through teaching technique approaches, (4) media brainstorming through observation of student needs in class, (5) STEAM training, (6) multimodal creativity training, media planning and design. The results of the training showed an increase in teacher understanding in the combination of multimodal media such as audio and visual in learning and an increase in teacher creativity in designing teaching media such as flashcards and posters.

Keywords: Teaching Media, Multimodal, Training, Elementary Education, STEAM

1. PENDAHULUAN

Kreativitas guru dalam mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Maka, seorang guru harus mampu mengelola lima komponen dalam proses mengajar, yaitu tujuan, metode, materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Tanpa

mengesampaikan keempat komponen lain, media ajar dapat digunakan sebagai sebuah stimulasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media juga dapat mejadi sebuah usaha untuk menyesuaikan metode pembelajaran dalam penyampaian materi. Media pembelajaran berperan sebagai alat penyampaian informasi dan materi pelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami dan juga memberikan pengaruh pada iklim belajar [1]. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat bantu yang dapat diaplikasikan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik untuk dapat mestimulasi kognisi, perasaan, atensi, dan minat belajar [2]. Selanjutnya, media ajar adalah alat bantu, metode, dan teknik untuk meningkatkan efektivitas dan interaksi dua arah guru dan siswa dalam pembelajaran [3]. Media yang digunakan dapat bervariasi. Media berbasis multimedia mengikuti perkembangan kecanggihan teknologi untuk mengajarkan matematika [4]. Media ajar interaktif juga dapat berbasis web untuk meningkatkan pemikiran kritis siswa [5] dan dapat juga berupa inovasi media interaktif melalui video pembelajaran dan platform digital [1].

Meski memiliki peran penting dalam penyampaian materi, tidak semua sekolah menyediakan media ajar atau melakukan pembaharuan media sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Tantangan berikutnya adalah bagaimana guru menyajikan materi secara menarik dengan melibatkan seluruh potensi dan gaya belajar siswa. Pendekatan multimodal semiosis dapat menjadi relevan dengan kebutuhan pengembangan media dan variasi media. Multimodal semiosis merujuk pada penggunaan berbagai moda komunikasi dalam pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, video, gerakan, dan interaksi digital [6]. Moda-moda ini diterapkan dalam waktu yang bersamaan untuk membangun makna pembelajaran dan pemahaman peserta didik.

Permasalahan yang terdapat di sekolah mitra juga berkaitan dengan media ajar. Sekolah mitra adalah SD Santa Melania yang berlokasi di Jl. Melania No.1-3, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122. Target pengabdian adalah guru-guru SD semua mata pelajaran. Peserta pelatihan adalah 15 orang guru Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan sekolah ditemukan bahwa;

1. akses siswa terhadap internet tidak memadai, hanya dalam Pelajaran TIK, sehingga media pembelajaran dengan menggunakan teknologi terbatas.
2. keterbatasan media ajar untuk menstimulasi siswa untuk berpikir lebih kreatif dan media ajar yang bersifat praktis yang bisa dipraktikkan langsung dari tema-tema yang dipelajari.
3. tidak ada pendampingan dan pelatihan yang dapat membantu guru mengembangkan media.

Beberapa penelitian dan pengabdian telah dilakukan yang berkaitan dengan relevansi multimodal dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran, salah satunya *flashcards* dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengaktifkan pembelajaran [7]. Pengabdian berikutnya bertujuan untuk melatih para guru untuk menggunakan bahan ajar digital multimodal dalam pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad 21. Hasil pelatihan berdampak positif bagi guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang ditunjukkan dari hasil analisis 80% peserta mengalami peningkatan kreativitas setelah pelatihan [8]. Selanjutnya melalui pelatihan implementasi instruksi berbasis multimoda pada guru-guru MGMP Bahasa Inggris, guru-guru dapat berkreaitivitas dalam pemebelajaran [9]. Dari ketiga pengabdian sebelumnya, abdimas ini akan berfokus pada pelatihan media pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi dan juga media pembelajaran cetak yang bisa digunakan dengan akses internet terbatas.

Analisis situasi menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan pelatihan pembuatan media ajar.



Gambar 1. Analisis kebutuhan mitra

Dari hasil observasi tersebut, guru membutuhkan media ajar berupa

1. Media peraga atau alat yang dapat mempengaruhi kecepatan melihat dan bergerak melalui warna, bunyi atau gerakan tertentu
2. Sederhana, mudah dan menarik
3. Membangun ide-ide yang dapat diaplikasikan di kelas khususnya Tematik
4. Media yang dapat menstimulasi kreativitas siswa dan bisa dipraktikkan langsung dari tema-tema yang dipelajari.

Pendekatan multimodal dapat menjawab keterbatasan akses teknologi. Multimodal semiosis adalah gabungan dari penggunaan moda atau cara dan semiotik. Pendekatan ini dikembangkan oleh Kress dan Lewin. Multimodal adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan modes yang berbeda pada saat bersamaan [6], yang didefinisikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersamaan, dan dengan cara tertentu mode-mode ini digabungkan untuk memperkuat, melengkapi, atau berada dalam susunan tertentu. Ada empat asumsi dasar teori multimodalitas semiotik sosial: 1) bahasa selalu tertanam dalam pembuatan makna dalam kombinasi dengan sumber daya non-linguistik, 2) dalam ansambel multimodal (yaitu teks), setiap mode dapat tampil. berbagai jenis karya/fungsi komunikatif dalam sebuah teks tergantung pada kemampuan modus, 3) orang menciptakan makna melalui pemilihan dan kombinasi sumber daya dari modus yang tersedia bagi mereka, dan 4) pembuatan makna multimodal dibentuk oleh kepentingan orang-orang sebagai aktor sosial dalam konteks sosial [6]. Pengembangan media yang berbasis multimodal semiosis memiliki potensi untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui komponen-komponen yang dapat meningkatkan interaksi siswa dan guru selama pembelajaran meskipun dengan keterbatasan akses pada teknologi. Maka, sebagai tindak lanjut dan masalah yang dihadapi oleh mitra, solusi yang ditawarkan melalui pengabdian ini adalah:

1. Pengenalan media-media yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam pelajaran tematik.
2. Pengenalan dan pelatihan pengembangan media berbasis multimodal semiosis sebagai salah satu pendekatan mutakhir yang bisa diterapkan dalam kelas
3. Pelatihan variasi model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa dan kreativitas guru dalam penyampaian materi.

4. Pelatihan perancangan media pengajaran berbasis multimodal yang dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran.
5. Pelatihan penekanan media yang dirancang harus dapat menjangkau kreativitas siswa hingga dalam tahap praktik dan produktivitas.
6. Pendampingan dalam desain media pembelajaran

Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk melakukan pendampingan kepada guru-guru SD Santa Melania untuk dapat mengembangkan media ajar berbasis multimodal sehingga media tersebut dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui interaksi, motivasi, dan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan multimodal, para guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik yang juga berdampak pada pencapaian dan pemikiran kritis siswa.

2. METODE

Pengabdian kepada masyarakat (Abdimas) ini dilakukan selama dua hari pada tanggal 26 – 27 Juni 2024 dan kemudian dilanjutkan dengan pendampingan dalam pembuatan media hingga selesai. Pelatihan akan dilakukan di Universitas Katolik Parahyangan, Jl. Ciumbuleuit No. 94, Bandung, Jawa Barat. Partisipan dalam pengabdian ini adalah guru-guru SD Santa Melania yang masih aktif mengajar dan berkeinginan untuk meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media. Jumlah partisipan pelatihan adalah sebanyak 15 orang. Detail pertemuan ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rencana pelaksanaan pelatihan

No	Pelatihan	Durasi /jam	Pelaksanaan
1	Identifikasi Karakter Pelajar sebagai acuan pengembangan media	2	Presentasi karakter pelajar abad 21
2	Pengantar Multimodal semiosiseksposur pendekatan mutakhir yang bisa diterapkan dalam kelas)	1	Presentasi Pengantar media ajar berbasis Multimodal
3	Pelatihan multimodal melalui pendekatan teknik mengajar	4	Presentasi variasi dan eksplorasi metode pengajaran
4	Pelatihan multimodal melalui pendekatan variasi media ajar berbasis multimodal	4	Presentasi variasi media ajar interaktif berbasis internet dan cetak
5	Pelatihan media ajar melalui integrasi STEAM	3	Brainstorming ide media ajar berbasis STEM
6	Simulasi dan Praktik kreativitas multimodal	4	Kerja kelompok untuk mengimplementasikan ide-ide dari pelatihan
7	Perancangan Media	4	Rancangan media dari guru
8	Desain Media	4	Desain Media berbasis cetak
9	Penuntasan perancangan media	6	Diskusi dan asistensi untuk finalisasi
10	Evaluasi	1	Dokumentasi dan kuesioner
Total		32	

Pendekatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah pendekatan partisipasi aktif, orientasi kegiatan, pendekatan program, dan pendekatan kemandirian.



Gambar 2. Pendekatan pengabdian

Pendekatan partisipasi aktif seperti terlihat pada gambar 2 menekankan peran aktif dari mitra selama masa pelatihan. Pendekatan orientasi kegiatan adalah strategi yang berfokus pada pencapaian target yang telah dirancang prapengabdian. Selanjutnya pendekatan program adalah pendekatan pelatihan perancangan media melalui eksplorasi teknik dan media ajar. Pendekatan kemandirian dilakukan untuk melihat dan mengevaluasi dampak dari pelatihan kepada mitra melalui simulasi dan presentasi media ajar.

Indikator keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan partisipasi aktif guru selama pelatihan yang dilihat dari kehadiran, keterlibatan dalam diskusi, dan hasil kerja kelompok. Indikator berikutnya adalah produk media ajar yang didesain oleh guru berdasarkan prinsip multimodalitas. Indikator ketiga adalah umpan balik dari peserta pelatihan secara tertulis mengenai manfaat dan relevansi pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa rangkaian sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis multimodal. Rangkaian kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif yang diawali dengan pengenalan karakter peserta didik, pengenalan prinsip pendekatan multimodal, hingga pelatihan berbasis multimodal. Tahap pelatihan akan diuraikan sebagai berikut.

3.1. Tahap Persiapan

3.1.1 Identifikasi Karakter Pelajar sebagai Acuan Pengembangan Media

Pada tahapan ini, pelatihan diawali dengan memberikan stimulasi tentang perkembangan karakter peserta didik dengan tema identifikasi karakter pelajar sejalan perkembangan teknologi. Pada tahap ini, guru-guru dibekali dengan pengetahuan perkembangan teknologi yang tentu memberikan pengaruh pada karakter setiap individu. Perbedaan karakter membawa pengaruh positif dan negatif pada proses belajar peserta didik. Tahapan identifikasi karakter pelajar bertujuan untuk membangun kembali kesadaran guru tentang adanya perubahan karakterter pelajar yang juga berpegaruh pada kreativitas guru dalam manajemen kelas. Pada pengabdian ini, guru-guru dibekali pengetahuan perubahan karakter peserta didik dengan membandingkan pada beberapa generasi.



(a) Penjelasan tentang karakter peserta didik



(b) Peserta menyimak identifikasi karakter peserta didik

Gambar 3: Tahapan persiapan identifikasi karakter pelajar

Pada tahapan ini juga guru diperkenalkan beberapa penelitian untuk melihat bagaimana karakteristik pelajar seperti terlihat pada gambar 3(a). Pemahaman guru tentang karakter peserta didik dapat membantu meningkatkan kreativitas guru dalam mengelola kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Pada tahap ini, setiap guru juga diberikan waktu untuk berefleksi dari pengalaman-pengalam di lapangan ketika mengajar sesuai dengan fase belajar seperti terlihat pada gambar 3(b).

3.1.2 Pengantar Multimodal Semiosis sebagai Eksposur Pendekatan Mutakhir Pendekatan Belajar di dalam Kelas

Setelah tahapan identifikasi karakter peserta didik, pengenalan pendekatan multimodal semiosis dijelaskan sebagai sebuah pendekatan yang dapat mengakomodasi karakter peserta didik yang lebih senang dengan media visual, multitasking, kinestetik, keterlibatan dalam kreativitas dan kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pada tahap ini dijelaskan bahwa multimodal semiosis mengacu pada pemahaman tentang penggunaan beragam sumber daya komunikasi yang digunakan dalam suatu konteks atau situasi tertentu. Penekanan multimodal semiosis adalah pada variasi moda semiotik yang digunakan, seperti gambar, teks, visual, suara, dan gerakan dalam mempengaruhi pemahaman dan produksi makna. Pendekatan multimodal dapat menjawab keterbatasan akses teknologi.

Penekanan pada tahap ini adalah empat asumsi dasar teori multimodalitas semiotik sosial yaitu: 1) bahasa selalu tertanam dalam pembuatan makna dalam kombinasi dengan sumber daya non-linguistik, 2) dalam ansambel multimodal (yaitu teks), setiap mode dapat tampil. berbagai jenis karya/fungsi komunikatif dalam sebuah teks tergantung pada kemampuan modus, 3) orang menciptakan makna melalui pemilihan dan kombinasi sumber daya dari modus yang tersedia bagi mereka, dan 4) pembuatan makna multimodal dibentuk oleh kepentingan orang-orang sebagai aktor sosial dalam konteks sosial [10]

3.2 Tahap Pelatihan

Tahapan inti dari pelatihan ini adalah praktik baik pembuatan media pengajaran dengan melakukan pemutakhiran terhadap teknik mengajar dan pembuatan berbagai media ajar yang dapat pemaknaan pembelajaran. Ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu; integrasi pendekatan multimodal dalam teknik mengajar, integrasi multimodal dalam pembuatan media ajar, dan integrasi multimodal dalam kreativitas siswa melalui pelatihan STEM. Selanjutnya, peserta pelatihan akan diberikan kesempatan untuk berkolaborasi membangun dan mengembangkan ide melalui praktik pembuatan media.

3.2.1 Pelatihan Multimodal Melalui Pendekatan Teknik Mengajar

Dalam pelatihan ini, ada beberapa teknik dan metode mengajar yang disampaikan. Tujuannya adalah guru dapat mempraktikkan pendekatan yang mutakhir yang sejalan dengan perkembangan peserta didik. Pada dasarnya, metode-metode ini sudah sering dipraktikkan oleh guru, namun pada pelatihan ini, metode ini divariasikan dengan pendekatan multimodal.

1. Metode mengajar *cooperative script*: dilakukan dengan memanfaatkan kolaborasi antara siswa secara berpasangan dan bergantian untuk meringkas materi yang dipelajari [11]. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:
 - a. Guru membagi siswa berpasangan
 - b. Guru membagikan materi kepada setiap siswa untuk dibaca dan kemudian diringkas
 - c. Guru kemudian menetapkan siapa yang bertam sebagai pembicara dan pendengar.
2. *Student teams – achievement divisions* (STAD) dilakukan dengan cara berkolaborasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui kelompok.
3. Mind Mapping adalah teknik visual untuk mengorganisasi informasi melalui diagram atau peta konsep
4. *Snowball Throwing* adalah teknik pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk belajar dengan cara menulis pertanyaan dan menggulungnya seperti salju dan melemparkannya kepada temannya untuk menjawab pertanyaan tersebut.

5. *Course Review Horay* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan permainan dan evaluasi dengan cara menyusun pertanyaan dan memberi respons dengan cara yang menyenangkan.

Teknik mengajar tersebut di atas dipresentasikan untuk memberikan gambaran metode mengajar yang dapat dilakukan oleh guru selama proses KBM. Multimodal semiosis yang diterapkan dalam teknik mengajar ini dapat berupa teks, audio, dan gambar.

3.2.2. Pelatihan Variasi Media Ajar

Pelatihan variasi media ajar dimulai dengan pengenalan beberapa contoh media dalam pembelajaran dan juga tujuan penggunaan media ajar. Media ajar yang diharapkan dapat dikembangkan adalah media yang mudah dipakai dan mudah diakses. Tahapan ini memberikan eksposur kepada guru-guru tentang jenis-jenis media yang memungkinkan untuk digunakan secara multimoda. Contoh media yang dapat digunakan adalah canva, genially, dan media lain.



(a)



(b)

Gambar 4. Contoh media yang digunakan multimoda interaktif berbasis internet.

Media pada gambar 4(a) dan 4(b) termasuk penggunaan media berbasis multimoda karena melibatkan moda visual dan aural yang juga dipresentasikan dalam pelatihan. Media ini dapat memacu siswa untuk mengaktifkan kognisi dan berpikir kritis peserta didik. Selain media berbasis digital, media yang diperkenalkan adalah media flashcards, puzzles, dan posters.



Gambar 5. Variasi media yang diperkenalkan selama pelatihan

Tujuan pengenalan variasi media adalah agar guru dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media, guru dapat memenuhi beragam gaya belajar, menumbuhkan kreativitas dan minat belajar, dan meningkatkan interaksi dan kolaborasi. Gambar 5 menunjukkan variasi media yang dapat dikembangkan oleh guru-guru dari pengabdian yang berkaitan dengan pengembangan media ajar.

3.2.3 Pelatihan STEAM

Pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) bertujuan untuk mengintegrasikan kelima bidang tersebut untuk menghasilkan pembelajaran yang interdisipliner dan aplikatif. Pelatihan STEAM kepada guru-guru bertujuan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan media yang berfokus pada peningkatan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang mengolaborasikan seperangkat ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, matematika, dan seni. STEAM menggunakan alat bantu seperti visualisasi data atau gambar seni rupa untuk memperdalam pemahaman seseorang tentang sains, matematika, dan teknologi. STEAM dalam pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan ide-ide berbasis sains dan teknologi melalui berpikir dan bereksplorasi dalam memecahkan masalah berdasarkan integrasi multidisipliner [12].



(a) Simulasi kreativitas media STEAM



(b) Presentasi hasil praktik media STEAM

Gambar 6. Praktik Kreativitas STEAM

Integrasi STEAM dalam pembelajaran dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah, berpikir inovatif dalam menciptakan kebaruan, dan berkolaborasi untuk menyelesaikan sebuah proyek. Pada gambar 6(a), guru mencoba merakit media yang dapat digunakan untuk integrasi STEAM dalam pembelajaran dan gambar pada 6(b) menunjukkan hasil kreativitas guru dalam merancang media berbasis STEAM.

3.2.4 Praktik Kreativitas Multimodal

Pada tahap ini, guru-guru diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pengajaran berdasarkan materi dan panduan yang sudah diberikan di pelatihan sebelumnya. Guru-guru peserta pelatihan diharapkan dapat memanfaatkan beragam jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan interaksi digital secara kreatif. Guru juga diminta untuk mempraktikkan penggunaan media tersebut di kelas untuk memastikan keterpakaian dan kontribusi media tersebut dalam pembelajaran.



(a) presentasi desain media ajar *flashcard*



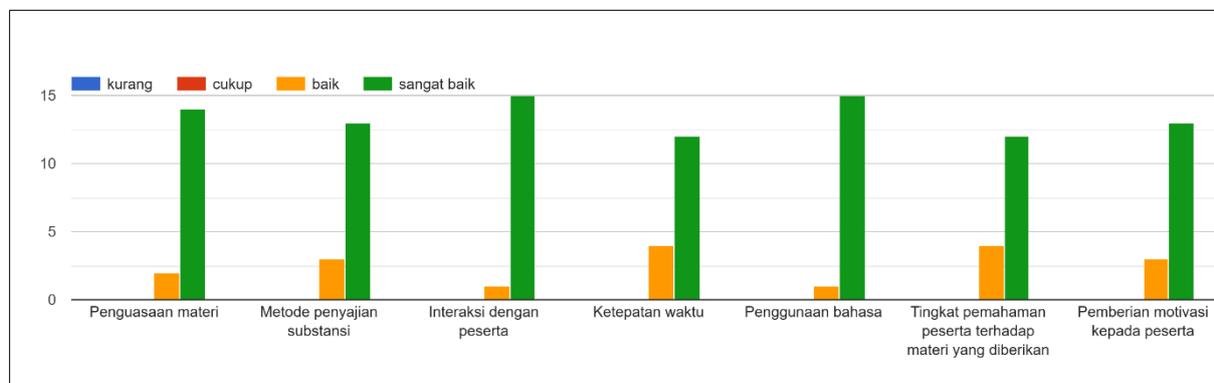
(b) contoh hasil media flashcards

Gambar 7. Praktik Kreativitas Multimodal

Dengan mempraktikkan pembelajaran berbasis multimoda, guru dapat menciptakan suana belajar yang lebih menarik, namun tetap meningkatkan keterampilan berikir kritis, kolaborasi, serta pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran. Pada tahap ini juga guru-

guru diberikan ruang dan kesempatan untuk dapat menciptakan dan mengeksplorasi media ajar yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Gambar 7(a) menunjukkan guru mempresentasikan rancangan media ajar yang dirancang pada saat praktik pembuatan media, dan gambar 7(b) menunjukkan contoh media yang telah selesai didesain.

Indikator keberhasilan dari pelatihan ini dilihat dari beberapa komponen, yaitu keaktifan guru selama pelatihan, rancangan media ajar yang dihasilkan oleh guru, serta umpan balik dari guru pada evaluasi setelah pelatihan selesai.



Gambar 8: Hasil evaluasi pelatihan

Dari hasil evaluasi seperti terlihat pada gambar 8, guru menunjukkan respon positif terhadap materi dan seluruh tahapan pelatihan dimana mayoritas tanggapan berada di respon sangat baik.

Rangkaian pelatihan ini memiliki keunggulan terutama dalam konsep media yang aplikatif, fleksibel, dan meningkatkan kreativitas dan kolaborasi. Selanjutnya, pelatihan ini dapat menjadi solusi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan proses belajar mengajar dan juga karakter peserta didik di masa sekarang. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa pelatihan ini memiliki keterbatasan seperti pada durasi pelatihan yang kurang memadai yang dilakukan selama dua hari dan produksi media digital interaktif yang terbatas dan membutuhkan biaya.

Meskipun dengan berbagai keterbatasan tersebut, kegiatan pelatihan media berbasis multimodal merupakan kegiatan yang dapat memberikan peluang besar untuk dikembangkan melalui pembentukan program pendampingan berkelanjutan dan pembentukan komunitas guru kreatif. Harapannya, dengan dukungan kebijakan pendidikan ke depannya, pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan media berbasis multimoda dapat menjadi contoh untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

4. KESIMPULAN

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam pengembangan media ajar berbasis multimodal. Pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahap yang dimulai dari identifikasi karakter peserta didik, pengenalan pendekatan pembelajaran berbasis multimodal dan penerapannya di dalam kelas melalui desain media ajar berbasis gambar, teks, teknologi, dan STEAM. Media tersebut dapat berupa integrasi berbagai macam moda seperti media digital, media fisik seperti flashcards, dan media lain yang membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kreativitas guru dalam mendesain media berbasis multimodal seperti teks dan gambar dalam bentuk poster dan *flashcards*. Dari hasil evaluasi, guru memberikan respon positif bahwa rangkaian pelatihan memberikan wawasan baru pada guru terhadap pengembangan media ajar. Pelatihan ini masih terbatas pada penggunaan media yang memungkinkan dipakai oleh guru dalam keterbatasan akses teknologi dan keterbatasan perangkat digital yang canggih di sekolah. Pengabdian selanjutnya dapat dilakukan di sekolah-sekolah dengan integrasi perangkat teknologi yang lebih canggih dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Katolik Parahyangan atas dukungan finansial sehingga pengabdian ini berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada TK dan SD Santa Melania sebagai mitra pengabdian atas kerja sama yang baik selama pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, Jun. 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [2] J. K. Pendidikan, “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING,” vol. 2, no. 2, 2018.
- [3] S. T. Dessiane and N. Hardjono, “Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, vol. 2, no. 1, pp. 42–46, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.537.
- [4] L. Siamy, F. Farida, and M. Syazali, “Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning,” *Desimal: Jurnal Matematika*, vol. 1, no. 1, p. 113, 2018, doi: 10.24042/djm.v1i1.1919.
- [5] A. D. Rachmawati, B. Baiduri, and Moh. M. Effendi, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 9, no. 3, p. 540, 2020, doi: 10.24127/ajpm.v9i3.3014.
- [6] G. Kress and T. Van Leeuwen, “Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour,” *Visual Communication*, vol. 1, no. 3, pp. 343–368, 2002, doi: 10.1177/147035720200100306.
- [7] K. Seva, W. D. Siga, and A. Sirait, “Penggunaan Variasi Media Pembelajaran dalam Pengajaran Agama Katolik,” *Hanifiya: Jurnal Studi Agama-Agama*, vol. 6, no. 2, pp. 185–198, 2023, doi: 10.15575/hanifiya.v6i2.29518.
- [8] A. A. Setyo, M. R. Layn, F. Musa"ad, and I. Rusani, “Use of Multimodal and Interactive Digital Teaching Materials in 21st Century Mathematics Learning,” *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 4, pp. 4539–4546, 2023, doi: 10.35568/abdimas.v6i4.4008.
- [9] M. Mulyani, A. Normawati, R. Hamdani, and S. Raikhana, “Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Multimodal Genre-based Approach dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Kabupaten Magelang,” vol. 4, no. 1, pp. 0–5, 2024.
- [10] C. Forceville, “Educating the eye? Kress and Van Leeuwen’s Reading Images: The Grammar of Visual Design (1996),” 1999. doi: 10.1177/096394709900800204.
- [11] A. Supriatna, Nasem, and A. Aenul Quthbi, “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN COOPERATIVE SCRIPT DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAGAMAN KENAMPAKAN DAN PEMBAGIAN WILAYAH WAKTU DI INDONESIA,” *Jurnal Tahsinia*, vol. 2, no. 2, 2021, doi: 10.57171/jt.v2i2.302.
- [12] I. Nurhikmayati, “Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika,” *Didactical Mathematics*, vol. 1, no. 2, pp. 41–50, 2019, doi: 10.31949/dmj.v1i2.1508.