

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru di Phatnawitya School Yala, Songkhla Province, Thailand

Senowarsito<sup>1</sup>, Achmad Buchori<sup>2</sup>, Raden Yusuf Sidiq Budiawan<sup>3</sup>, Dina Prasetyowati<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas PGRI Semarang

### Artikel Info

#### Genesis Artikel:

Diterima, 8 Juli 2023

Direvisi, 9 Oktober 2023

Diterbitkan, 18 November 2023

#### Kata Kunci:

Pelatihan

Media Pembelajaran

Digital Book

Video Pembelajaran

### ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran terbarukan telah menjadi solusi yang efektif dalam memajukan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satu permasalahan prioritas yang ditemukan di Pattanawittaya School, Yala Songkhla Province, Thailand, adalah penggunaan media pembelajaran terbarukan yang masih belum optimal. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi dan media pembelajaran terbarukan. PKM ini bertujuan untuk memberikan pengenalan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran terbarukan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis IT. Selain itu, melalui kegiatan ini juga dilakukan pelatihan kepada guru-guru Pattanawittaya School agar mampu memanfaatkan media pembelajaran terbarukan dengan baik. Program pengabdian ini memiliki tiga metode, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. Hasil luaran pengabdian ini antara lain peserta dapat membuat media pembelajaran terbarukan berupa digital book dan video. Dengan adanya kegiatan ini, peserta diharapkan mampu mengimplementasikan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terbarukan dalam proses pembelajaran.

### ABSTRACT

*The use of renewable learning media has become an effective solution in advancing the quality and quantity of education. One of the priority problems found in Pattanawittaya School, Yala Songkhla Province, Thailand, is the use of renewable learning media which is still not optimal. This problem is caused by the lack of understanding and skills of teachers in utilizing applications and renewable learning media. This PKM aims to provide an introduction to teachers about renewable learning media as an alternative to IT-based learning media. In addition, through this activity, training was also carried out for Pattanawittaya School teachers to be able to make good use of renewable learning media. This service program has three methods, namely the presentation method, the demonstration method, and the practice method. The results of this service include participants being able to create renewable learning media in the form of digital books and videos. With this activity, participants are expected to be able to implement and optimize the use of renewable learning media in the learning process.*

#### Keywords:

Training

Instructional Media

Digital Books

Tutorial Video

This is an open access article under the CC BY-SA License.



#### Penulis Korespondensi:

Achmad Buchori,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Universitas PGRI Semarang,

Email: [achmadbuchori@upgris.ac.id](mailto:achmadbuchori@upgris.ac.id)

## 1 PENDAHULUAN

Semua aspek kehidupan mengalami perubahan yang signifikan sebagai akibat dari revolusi industri 5.0 dan pandemi Covid-19. Revolusi industri ini mengubah interaksi guru-siswa (Faulinda Ely Nastiti, 2020). Pembelajaran semula yang berbasis tatap muka di kelas berubah menjadi pembelajaran daring. Banyak fasilitas yang disediakan oleh penyedia layanan internet untuk membantu siswa dalam belajar di kelas terhubung ke jaringan internet sebagai cara untuk bekerja sama dalam kegiatan tatap muka dengan jaringan internet. Hal ini harus dilakukan sebagai tanggapan atas tantangan yang akan dihadapi siswa selama era revolusi industri 5.0 dalam hal mengubah cara mereka belajar, berpikir, dan bertindak.

Sekolahpun harus dapat mengoptimalkan kedua sistem pembelajaran, yaitu pembelajaran daring (dalam jaringan) dan luring (luar jaringan), di tengah pandemi COVID-19 yang masih berdampak sampai saat ini. Guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan menyenangkan. Peran guru sangat penting agar siswa tidak jenuh belajar. Dalam memberikan informasi kepada siswa mereka, guru harus lebih variatif dalam memilih metode dan media pembelajaran berbasis teknologi. Pengembang teknologi pembelajaran, guru, dan dosen sangat berperan dalam menghasilkan inovasi, konsep, atau gagasan untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pendidik dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan dengan menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Made Wena (2011) menyatakan bahwa manfaat pembelajaran dengan teknologi dapat mencakup menciptakan lingkungan belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk melakukan latihan, dan memungkinkan mereka untuk menyesuaikan kecepatan belajar mereka sesuai dengan kemampuan mereka.

Saat ini, untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, dibutuhkan teknologi untuk membantu siswa berinteraksi. Pembelajaran adalah saat ketiga pihak yaitu sumber belajar, guru, dan siswa berkomunikasi satu sama lain. Nurseto (2021) mengatakan bahwa menggunakan teknologi sebagai alat bantu mengajar memudahkan guru dan siswa dalam mengelola, berbagi, dan mengubah pengalaman belajar mereka. Hamalik (2014) dan Nurhidayati et al. (2023) mengatakan bahwa pemakaian media pada saat pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, meningkatkan motivasi dan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara sederhana, penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

*Flipbookmaker* adalah alat baru untuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran *hybrid* lebih beragam (Zulhelmi, 2021). Alat ini melibatkan penggunaan buku digital. Buku digital itu seperti buku biasa, tetapi dibuat dan diterbitkan dalam format yang bisa dibaca lewat komputer atau alat digital. Ada teks dan gambar di dalamnya. Dalam Kamus Bahasa Inggris, buku elektronik disebut sebagai "e-book". Ini berarti buku tersebut dapat dibaca secara elektronik melalui computer/laptop/hp/perangkat elektronik lainnya. Interaksi interaktif berarti pengguna bertukar pesan dengan media, seperti bermain *game* atau mengklik tautan. Buku digital dibuat agar lebih mudah diakses dan membuat orang lebih tertarik untuk membaca kapan saja (Aulinda, 2020).

Menurut Riyanto, Lukman (2019), buku digital dengan teknologi e-book tiga dimensi, yang dikenal sebagai flipbook, memiliki halaman yang dapat dibuka seperti membaca buku di layar monitor. Ini adalah desain tampilan buku digital yang kini sangat diminati masyarakat. Flipbook mulai dibuat untuk digunakan dalam kelas sekolah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ramdania dan Sutarno (2017), menggunakan *flipbook* sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh minat siswa terhadap visualnya yang lebih menarik dan interaktif daripada buku cetak. Penggunaan buku digital dalam ilmu pengetahuan dan pengajaran jarak jauh sangat menguntungkan berkat kemajuan teknologi saat ini (Laura Monica Gorghiu, Gabriel Gorghiu, Mihai Bîzoi, 2011). Menurut Shideqy D.A. (2020), komponen yang diperlukan untuk membuat buku digital sebagai sumber belajar adalah siswa (pembelajar), fasilitas dan media belajar, guru (fasilitator), dan evaluasi yang dapat diakses (tes).

Selain itu, video pembelajaran adalah salah satu inovasi teknologi yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik (Firmadani, 2020). Video pembelajaran juga

dapat membantu guru menilai kinerja siswa (Maslifah & Wahyuningsih, 2020). Pembelajaran melalui media video memudahkan pembelajaran secara visual bagi siswa (Hadi, 2017). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menjelaskan pesan yang disampaikan dalam proses belajar mengajar karena siswa terkadang tidak memahami sepenuhnya informasi yang disampaikan secara lisan (Ely Satiyasih Rosali, 2020). Selain itu, video memiliki banyak keunggulan karena mudah digunakan dan dapat menjelaskan konten dengan lebih jelas (Hamdan Husein Batubara, 2016). Berdasarkan pelaksanaan observasi yang dilakukan mahasiswa Universitas PGRI Semarang yang sedang melaksanakan kegiatan magang di Pattanawittaya School Yala Songkhla Province, Thailand diperoleh bahwa permasalahan prioritas dalam pelaksanaan pembelajaran di sana dalam menerapkan pembelajaran *hybrid learning* adalah berupa belum optimalnya penggunaan media pembelajaran terbaru.

Hal ini disebabkan karena kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan aplikasi dan media pembelajaran terbaru. Hal ini sangat disayangkan karena layanan internet yang bagus di sekolah belum digunakan sepenuhnya untuk membantu siswa belajar. Selain itu, hampir semua guru memiliki laptop dan ponsel pintar yang digunakan untuk berkomunikasi dan mencari bahan ajar atau materi. Untuk mendukung pembelajaran, guru dan siswa harus menggunakan *smartphone*. Bahkan remaja saat ini menggunakan *smartphone* secara negatif, terutama untuk komunikasi, media sosial, dan hiburan. Meskipun pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru menarik, penerapan teknologi dalam pembelajaran di era yang serba digital seperti sekarang ini adalah sesuatu yang harus dilakukan. Oleh karena itu, solusi adalah meningkatkan kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran terbaru melalui berbagai kegiatan pelatihan.

Dalam rangka mengatasi masalah guru yang belum dapat memaksimalkan kemampuan mereka, tim pengabdian masyarakat mengembangkan gagasan untuk menggunakan media pembelajaran terbaru sebagai alternatif. Ini akan membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran *hybrid* (Agnes, 2022). Diharapkan bahwa kegiatan pelatihan akan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat buku digital, video, dan materi pembelajaran lainnya yang bagus, inovatif, dan menarik. Tujuannya adalah agar guru dapat memberikan materi dan model pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang tepat dan berguna diharapkan dapat menarik perhatian siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan dan mendorong mereka untuk mempelajari lebih banyak tentang topik yang diajarkan (Nurrita, 2018).

Ada beberapa solusi yang ditawarkan oleh kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra. Pertama, melakukan observasi lapangan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang dihadapi oleh mitra. Selanjutnya, melakukan analisis kebutuhan mitra. Untuk mendukung pembelajaran *hybrid*, solusi yang ditawarkan adalah pengembangan berbagai media pembelajaran terbaru, seperti buku digital dengan *flipbook maker* dan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Filmora untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan menarik (Saputra et al., 2023). Selain itu, pelatihan juga diselenggarakan untuk membiasakan siswa menggunakan buku digital dengan *flipbook maker*. Selain itu, dalam kegiatan pengabdian ini, mitra dibantu dalam membuat media pembelajaran terbaru dengan menggunakan buku digital dengan *flipbook maker* dan aplikasi filmora. Tujuan dari pendampingan ini adalah untuk memastikan bahwa mitra dapat memanfaatkan dengan baik pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh dalam proses membuat media pembelajaran terbaru.

Luaran yang diharapkan dari aktivitas pengabdian ini bervariasi. Pertama, peserta diharapkan dapat membuat media pembelajaran terbaru seperti buku digital dan video. Selanjutnya, sebagai pengakuan atas hasil kegiatan, hasilnya akan dipublikasikan dalam jurnal ber-ISSN. Untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh, publikasi juga akan dilakukan melalui media cetak atau online. Yang tak kalah penting, diharapkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di lingkungan mitra, terutama dalam hal pembelajaran.

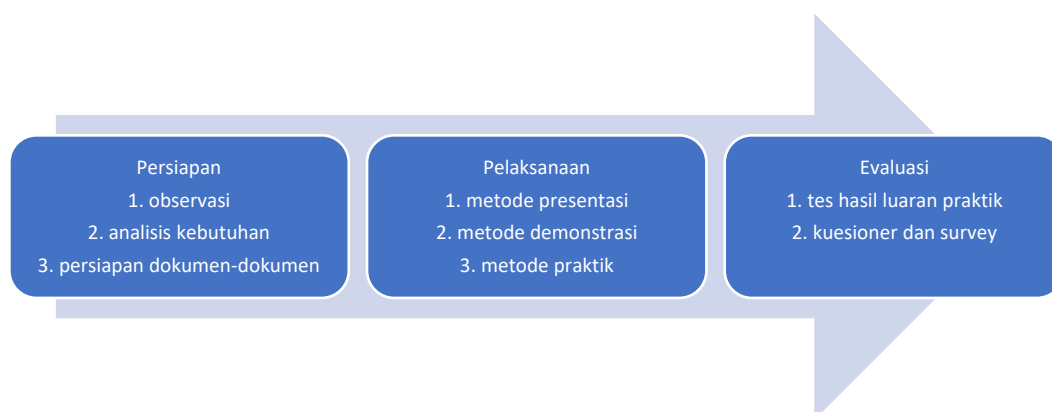
## 2 METODE PENGABDIAN

Untuk memecahkan masalah mitra, pendekatan kelembagaan digunakan selama tahap persiapan. Dengan kata yang lebih sederhana: Ketika bersiap-siap untuk menangani masalah mitra, kami menggunakan pendekatan kelembagaan. Selanjutnya, penilaian kebutuhan mitra berdasarkan masalah mereka saat ini dilakukan dengan observasi (Asfani & Sias, Quota Alief, Wahyono, 2012). Dalam situasi ini, kami menemukan bahwa teman atau mitra kami perlu belajar cara membuat materi pembelajaran yang menarik bagi siswa, yang dapat digunakan secara berulang-ulang. Kemudian, tim pengabdian bekerja sama untuk merencanakan bagaimana tugas-tugas tersebut dilakukan berdasarkan kebutuhan peserta dan siapa yang akan melakukannya. Tim membuat banyak alat untuk PKM, seperti daftar hadir, kuesioner, daftar tugas, perencanaan makanan, promosi, tempat, dan dokumen-dokumen lainnya.

Program pengabdian ini memiliki tiga metode, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik (Yuniawatika & Ibrahim Sani Ali Manggala, 2022). Metode presentasi digunakan untuk memperkenalkan buku digital dengan flipbook maker dan video pembelajaran dengan Filmora, serta manfaat dan aplikasinya dalam pembuatan media pembelajaran terbaru. Metode demonstrasi juga dilakukan untuk membahas pengoperasian program dan metode praktik di mana guru mempraktikkan secara langsung membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing.

Dalam prosesnya, tim pengabdian menggunakan *Flipbookmaker* dan Filmora untuk membuat modul pelatihan yang lebih mudah untuk diikuti oleh peserta pelatihan agar dapat mengikuti kegiatan PKM dengan baik (Aprianis et al., 2022). Pelatihan dilakukan dengan menggunakan campuran metode pengajaran. Selama pelatihan, tim pengabdian menggunakan metode yang berbeda seperti workshop, ceramah, dan diskusi. Dalam pelatihan ini, materi akan disampaikan dengan metode ceramah. Selain itu, para mitra pelatihan juga akan dapat mempraktikkan langsung apa yang mereka pelajari. Cara ini lebih baik karena teman kita dapat mempraktikkan langsung apa yang sudah diajarkan dan dapat memperoleh bantuan khusus jika mereka menemukan masalah saat latihan.

Setelah kegiatan selesai, tim akan mengecek dan mengevaluasi bagaimana program berjalan dengan baik atau tidak melalui tes hasil luaran praktik. Pada tahap akhir, tim membuat alat untuk mengukur seberapa paham dan bermanfaatnya pelatihan yang sudah diberikan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah pelatihan dapat membantu mitra dalam menyelesaikan masalah dalam program PKM (Asfani & Sias, Quota Alief, Wahyono, 2012). Para guru di Sekolah Pattanawittaya di Provinsi Yala, Thailand diminta untuk mengisi kuesioner atau survei sebagai bentuk evaluasi terhadap hasil pelatihan. Setelah pelatihan selesai, survei dikirim. Alur implementasi pengabdian tersebut dapat dilihat pada diagram alur PKM pada gambar 1.

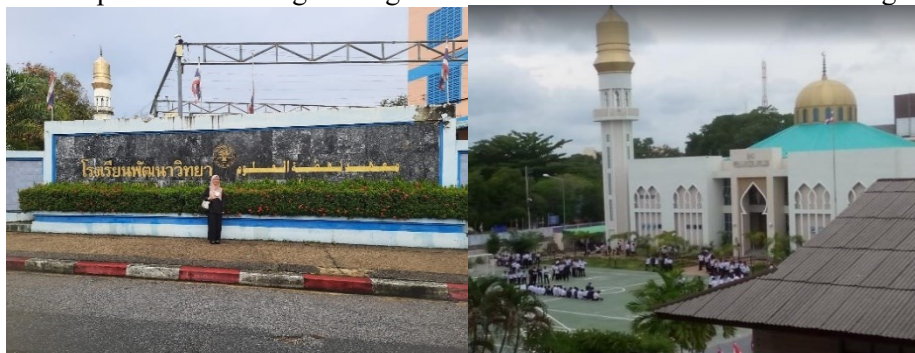


Gambar 1. Diagram Alur PKM

### 3 HASIL DAN ANALISIS

Sekolah Pattanawittaya terletak di Yala, Provinsi Songkhla, Thailand. Sekolah ini telah beroperasi selama lebih dari enam puluh tahun sejak didirikan pada tahun 1961. Pattanawittaya School adalah lembaga pendidikan Islam yang bertujuan untuk memberikan pendidikan yang berkualitas tinggi kepada siswanya dengan berlandaskan nilai-nilai Islam. Sekolah ini berfokus pada pengembangan spiritual, moral, dan akademik siswanya dengan menawarkan kurikulum yang seimbang antara pembelajaran akademik dan non-akademik. Selain itu, Pattanawittaya School memberikan perhatian khusus pada pendidikan dan nilai-nilai agama Islam.

Berdasarkan informasi dari sekolah, Pattanawittaya *School* saat ini memiliki 2.195 siswa, dari TK hingga SMP. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer, perpustakaan, ruang kelas, dan lapangan olahraga. Sekolah Pattanawittaya adalah salah satu sekolah terkemuka di daerah itu. Sekolah ini terkenal mencetak siswa yang memiliki moral yang kuat, keterampilan sosial yang baik, dan prestasi akademik yang tinggi. Sekolah Pattanawittaya juga sering mengadakan kegiatan ekstrakurikuler dan pengembangan diri untuk siswanya. Sekolah ini memiliki banyak organisasi dan klub, termasuk klub olahraga, seni, dan keagamaan. Kegiatan ini memberi peserta didik kesempatan untuk mengembangkan minat dan bakat mereka dalam berbagai bidang.



Gambar 2. Keadaan Sekolah Pattanawittaya School, Yala, Thailand

Keadaan sekolah Pattanawittaya School, Yala, Thailand pada gambar 2 terlihat bersih dan memiliki banyak fasilitas, seperti Gedung sekolah, lapangan olahraga, dan masjid. Secara teratur, sekolah ini mengadakan program pengembangan profesional untuk guru. Upaya ini dilakukan untuk memastikan bahwa guru di Pattanawittaya School memiliki keterampilan dan pengetahuan terbaru untuk mengajar dan mendidik siswanya. Selain itu, Pattanawittaya School bekerja sama dengan berbagai organisasi dan lembaga di luar sekolah. Ini dilakukan dengan tujuan memperluas jaringan dan meningkatkan pengalaman pendidikan siswa. Kunjungan ke lokasi bersejarah dan budaya, pertukaran siswa dengan sekolah lain, dan kegiatan bakti sosial di masyarakat adalah beberapa kegiatan kolaboratif yang dilakukan. Secara keseluruhan, Pattanawittaya School adalah institusi pendidikan yang berdedikasi untuk memberikan pendidikan yang komprehensif dan berkualitas tinggi kepada siswanya.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan oleh tim pengabdian dengan berfokus pada pemberian pelatihan pembuatan media pembelajaran *digital book* dan video pembelajaran bagi guru di Phatnawitya School Yala, Songkhla Province, Thailand. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara daring dan luring dengan memperhatikan dan menerapkan protokol Kesehatan.

Pelatihan 1 Daring

dilaksanakan pada:

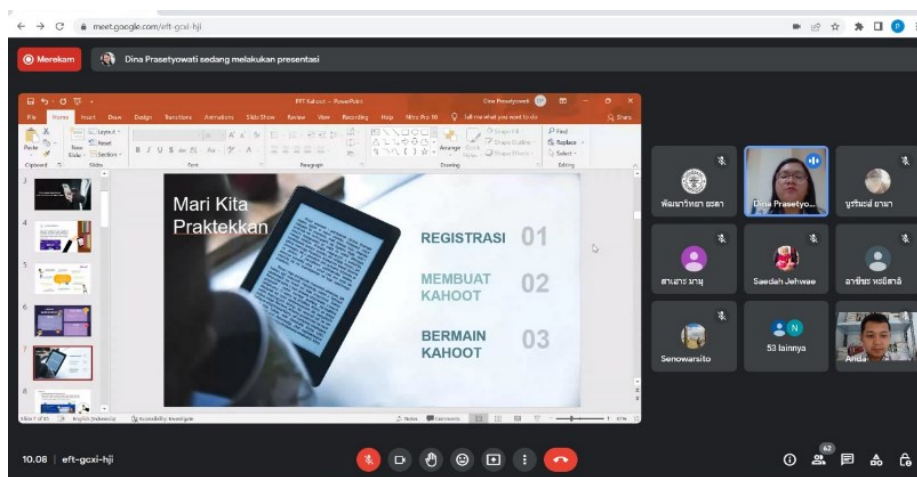
Hari/Tanggal : 25 November 2022

Ruang Virtual : GoogleMeet

Tautan Rekaman :

<https://drive.google.com/file/d/1CwBKq5X8hmQLf7WDFt8THIXUq6mzWhjW/view?usp=sharing>

Jumlah peserta : 116 peserta



Gambar 3. Kegiatan Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Pada Pertemuan Daring

Pelatihan 2 Luring  
dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 1 Desember 2022

Tempat : Aula Phatnawitya School Yala, Songkhla Province, Thailand

Peserta : 39 peserta



Gambar 4. Pemberian Materi Pembuatan Media Pembelajaran Pada Pertemuan Luring

Kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran pada pertemuan daring pada gambar 3 telah dilaksanakan pada 25 November 2022, sedangkan kegiatan luring pada gambar 4 dilaksanakan pada 1 Desember 2022. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran terbaru di Pattanawittaya School. Ini adalah media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif. Tim pengabdian membantu guru di sekolah dalam serangkaian kegiatan yang mencakup pengenalan, pelatihan, dan pengoperasian media pembelajaran terbaru. Pada tahap pengenalan, tim pengabdian mengajarkan guru konsep dan keuntungan penggunaan buku digital dan video. Mereka juga diajarkan tentang fitur-fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran terbaru, seperti membuat flipbook dan film. Mereka sangat terlibat dalam sesi ini dan semakin menyadari potensi besar media pembelajaran terbaru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, tim pengabdian memberikan pelatihan guru tentang pembuatan media pembelajaran terbaru. Pelatihan ini mencakup praktik langsung, demonstrasi, dan presentasi. Setelah selesai, para

guru dapat mencoba sendiri membuat media pembelajaran terbaru. Panduan langkah demi langkah untuk membuat buku digital dan video pembelajaran yang menarik dan interaktif diberikan oleh tim pengabdian. Guru menunjukkan antusiasme dan semangat untuk mengikuti pelatihan ini, dan mereka berhasil membuat beberapa contoh media pembelajaran terbaru yang inovatif dan bermanfaat.

Selanjutnya, tim pengabdian menggunakan pendekatan demonstrasi untuk menunjukkan kepada guru pengoperasian program secara langsung. Tim ini memberikan contoh langsung bagaimana menggunakan Flipbook Maker dan Filmora untuk membuat media pembelajaran terbaru. Para guru dapat melihat dan memahami secara langsung proses pembuatan dan pengeditan media. Selain itu, tim pengabdian memberikan pelatihan guru tentang pembuatan media pembelajaran terbaru. Pelatihan ini mencakup praktik langsung, demonstrasi, dan presentasi. Setelah selesai, para guru dapat mencoba sendiri membuat media pembelajaran terbaru. Panduan langkah demi langkah untuk membuat buku digital dan video pembelajaran yang menarik dan interaktif diberikan oleh tim pengabdian. Guru menunjukkan antusiasme dan semangat untuk mengikuti pelatihan ini, dan mereka berhasil membuat beberapa contoh media pembelajaran terbaru yang inovatif dan bermanfaat.

Selanjutnya, tim pengabdian menggunakan pendekatan demonstrasi untuk menunjukkan kepada guru pengoperasian program secara langsung. Tim ini memberikan contoh langsung bagaimana menggunakan Flipbook Maker dan Filmora untuk membuat media pembelajaran terbaru. Para guru dapat melihat dan memahami secara langsung proses pembuatan dan pengeditan media. Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian telah melaksanakan berbagai kegiatan sebagai berikut.

a. Pengenalan mengenai media pembelajaran terbaru

Tim pengabdian memberikan pengenalan kepada guru-guru di Pattanawittaya School mengenai media pembelajaran terbaru sebagai alternatif media pembelajaran berbasis IT. Mereka diberikan pemahaman tentang konsep dan manfaat penggunaan digital book menggunakan flipbook maker dan pembuatan video pembelajaran menggunakan filmora.

b. Pelatihan pembuatan media pembelajaran terbaru:

Tim pengabdian memberikan pelatihan kepada guru-guru Pattanawittaya School tentang cara membuat media pembelajaran terbaru berupa digital book dan video. Pelatihan melibatkan metode presentasi, demonstrasi, dan praktik agar guru-guru dapat mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran terbaru.

c. Pengoperasionalisasian program secara langsung

Tim pengabdian melakukan metode demonstrasi untuk memperlihatkan pengoperasionalisasian program secara langsung kepada para guru. Mereka menunjukkan kepada guru-guru bagaimana mengoperasikan aplikasi flipbook maker dan filmora dalam pembuatan media pembelajaran terbaru.

d. Pembimbingan dan pendampingan individu

Tim pengabdian memberikan pembimbingan dan pendampingan individu kepada para guru dalam pembuatan media pembelajaran terbaru. Mereka secara aktif membantu guru-guru dalam mengatasi tantangan teknis dan kreatif yang mungkin muncul selama proses pembuatan. Tim juga memberikan umpan balik dan saran konstruktif untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.

Setelah para guru membuat ulang media pembelajaran, tim pengabdian menilai hasil kerja mereka. Mereka melakukan pemeriksaan yang melibatkan elemen-elemen seperti konten, presentasi, interaktivitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Penilaian Media Pembelajaran

Kelompok	Penilaian Deskriptif			
	konten	presentasi	interaktivitas	kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
1	Media pembelajaran dalam kelompok ini memiliki konten yang sangat baik. Kontennya relevan, mendalam, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Materi yang disajikan lengkap, terstruktur dengan baik, dan memberikan pemahaman yang mendalam terhadap topik yang dibahas.			
2	Media pembelajaran dalam kelompok ini memiliki presentasi yang baik. Tata letak yang baik, desain visual menarik, dan penggunaan multimedia yang mendukung materi pembelajaran. Presentasinya mudah dipahami, mengikuti alur yang jelas, dan pesan yang disampaikan dengan jelas.			
3	Media pembelajaran dalam kelompok ini memiliki tingkat interaktivitas yang cukup memadai. Terdapat beberapa fitur interaktif yang memungkinkan pengguna terlibat dalam proses belajar. Namun, tingkat interaktivitas masih dapat ditingkatkan untuk lebih mendorong eksplorasi dan keterlibatan pengguna.			
4	Media pembelajaran dalam kelompok ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Konten dan aktivitas dalam media pembelajaran secara efektif membantu mencapai pemahaman materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.			
5	Media pembelajaran dalam kelompok ini mendapatkan penilaian yang sangat baik dari pengguna. Feedback dan tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran sangat positif, menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam membantu belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.			
6	Media pembelajaran dalam Kelompok 6 menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dan kekompakan yang baik. Media ini berhasil menghadirkan pendekatan yang inovatif dan orisinal dalam penyajian materi pembelajaran. Terdapat penggunaan ide-ide kreatif, seperti penggunaan metode atau pendekatan yang unik, penggunaan visual yang menarik, atau gaya penyampaian yang menyegarkan. Selain itu, tim Kelompok 6 juga berhasil menciptakan media pembelajaran yang koheren dan terpadu, dengan keselarasan yang baik antara konten, presentasi, interaktivitas, dan tujuan pembelajaran. Kreativitas yang ditunjukkan oleh kelompok ini dapat memikat dan memotivasi pengguna dalam proses pembelajaran.			



Gambar 5. Pemberian Pemberian *Reward* Untuk Kelompok Media Pembelajaran Terbaik



Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa guru-guru di Pattanawittaya School lebih memahami dan memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran terbaru. Reward pembelajaran diberikan seperti pada gambar 5. Mereka telah membahas berbagai fitur dan kemungkinan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Para pendidik juga dapat menggunakan aplikasi seperti Flipbook Maker dan Filmora untuk membuat media pembelajaran baru. Dengan peningkatan pemahaman dan keterampilan ini, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran terbaru dengan lebih baik dalam proses pembelajaran.

Melalui kegiatan ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Para guru di Pattanawittaya School menjadi lebih mahir dalam menggunakan media pembelajaran terbaru, seperti buku digital dan video, dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pengalaman belajar yang berbeda dan lebih interaktif, mendorong minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan pengalaman belajar yang menarik, diharapkan siswa akan lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran mereka.

Selain itu, kegiatan pengabdian ini mendorong ide-ide baru dan inovasi dalam pengembangan metode pembelajaran di sekolah Pattanawittaya. Dengan menggunakan media pembelajaran terbaru, guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa mereka. Dengan menggunakan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh media pembelajaran terbaru, guru memiliki kesempatan untuk membuat konten pembelajaran yang kreatif.

Secara keseluruhan, pengabdian ini mencapai tujuan penelitian. Tim pengabdian berhasil meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di Pattanawittaya School. Para guru telah memperoleh pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran terbaru. Diharapkan bahwa media pembelajaran terbaru ini dapat terus ditingkatkan dan diintegrasikan dengan baik dalam pembelajaran di sekolah. Di masa depan, kegiatan ini mendorong inovasi dan pengembangan pembelajaran yang lebih baik.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini membawa banyak diskusi penting. Pertama, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru dan kemampuan mereka untuk menggunakan media pembelajaran terbaru seperti buku digital dan video pembelajaran. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk menjalankan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media tersebut. Kedua, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbaru akan menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Siswa dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik, meningkatkan motivasi mereka, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi melalui media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Selain itu, kegiatan pengabdian seperti ini memiliki banyak efek dan keuntungan lainnya. Misalnya, sekolah Pattanawittaya dan Tim Pengabdian Universitas PGRI Semarang bekerja sama sangat menguntungkan. Institusi pendidikan memperoleh pengetahuan dan kemampuan baru, dan anggota staf yang berdedikasi memperoleh pengalaman lapangan yang berharga. Kedua, hasil kegiatan ini dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran baru dan berbagi pengetahuan. Ini akan berkontribusi positif pada pengembangan metode terbaik untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

#### **4 KESIMPULAN**

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan dampak yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru di Pattanawittaya School dalam memanfaatkan media pembelajaran terbaru. Para guru telah teredukasi tentang berbagai fitur dan potensi penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Mereka juga mampu mengoperasikan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran terbaru, seperti flipbook maker dan filmora. Dengan peningkatan pemahaman dan keterampilan ini, diharapkan para guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terbaru dalam proses pembelajaran mereka. Penerapan teknologi dalam pembelajaran juga

meningkat secara signifikan melalui kegiatan ini. Para guru di Pattanawittaya School menjadi lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran terbaru, seperti digital book dan video pembelajaran, dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar dan motivasi peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih interaktif. Dengan adanya pengalaman belajar yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga mendorong munculnya inovasi dan ide-ide baru dalam pengembangan pembelajaran di Pattanawittaya School. Dengan memanfaatkan media pembelajaran terbaru, para guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi peserta didik. Mereka dapat menciptakan konten pembelajaran yang kreatif, menggunakan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh media pembelajaran terbaru, serta memanfaatkan potensi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas PGRI Semarang, Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang, Kepala International Office Universitas PGRI Semarang, Kepala Sekolah Phatnawittaya School, Yala, Thailand, dan seluruh guru-guru yang terlibat dalam kegiatan ini. Tanpa dukungan, kerjasama, dan partisipasi aktif dari pihak-pihak tersebut, Program Pengabdian kepada Masyarakat ini tidak akan berhasil terlaksana dengan baik.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan Al Hidayah Foundation, Songkhla, Thailand, yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan ini. Kepercayaan dan kolaborasi yang diberikan merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pengabdian ini. Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam kegiatan ini. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif yang nyata bagi pendidikan dan masyarakat di Indonesia dan Thailand pada masa yang akan datang.

#### REFERENSI

- Agnes. (2022). Optimalisasi Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Tari) di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendoratik*, 11(2), 276–290.
- Aprianis, A., Novalia, N., Anum, A., & Dharmawan, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Flipbook Bagi Guru SMAN 2 Negeri Katon. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(1), 127. <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.1.127-136.2022>
- Asfani, K., & Sias, Quota Alief, Wahyono, I. D. (2012). Pengembangan dan Pelatihan Sistem

- Informasi Pemantau dan Pelaporan Perilaku Siswa MI-MTS Swasta Al-Huda Malang. *Warta LPM*, 434(2014), 138–142. <https://doi.org/10.1016/j.agrformet.2007.11.012>
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan Budaya Literasi pada Anak Usia Dini di Era Digital. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 88–93. <https://ojs.unm.ac.id/tematik/article/view/15550>
- Ely Satiyasih Rosali. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21–30. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/article/view/1921>
- Faulinda Ely Nastiti, A. R. N. A. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Hadi, S. (2017). Prosiding TEP & PDs : Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan ...*, 97(1), 15. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Hamalik. (2014). *Media Pendidikan*. Citra Aditya Bakti.
- Hamdan Husein Batubara, D. N. A. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/741/0>
- Laura Monica Gorghiu, Gabriel Gorghiu, Mihai Bîzoi, A. M. S. (2011). The electronic book - a modern instrument used in teachers' training process. *Procedia Computer Science*, 3, 563–567. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050910004680>
- Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.
- Maslifah, M., & Wahyuningsih, U. (2020). Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*, 09, 1–6.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2021). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Ramdania DR, Sutarno H, W. (2017). Penggunaan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran

- Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, 1*(1), 1–6.
- Riyanto, Lukman, S. (2019). Pengembangan Framework Sistem Buku Tiga Dimensi untuk Diseminasi Informasi. *Jurnal LIPI 1, 1*(1), 1–13.  
<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC/article/view/26474>
- Saputra, K. B., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2023). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF dapat menimbulkan keinginan dan minat baru bagi siswa , menghasilkan dapat membuat siswa lebih dinamis dalam mengembangkan Filmora sebagai media pembelajaran adalah sah , dapat digunakan secara Aplikasi Wondersha. 251–267.*
- Shideqy D.A., L. (2020). *Pemanfaatan Buku Elektronik untuk Pembelajaran di Sekolah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Yuniawatika, Y., & Ibrahim Sani Ali Manggala. (2022). Peningkatan Keterampilan ICT melalui Pelatihan Pembuatan Kuis Online. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6*(2), 327–336. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i2.8382>
- Zulhelmi, Z. (2021). Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 5*(2), 217.  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.31209>