

Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Edukasi Siswa Bahasa Inggris di Daerah Terpencil Maluku Barat Daya

Fredi Meyer^{1*}, Louisa Sarah Kamanasa², Hendrik J. Maruanaya³, Yuliana Kilikily⁴, Crisendy Marsya Maahaly⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris PSDKU Maluku Barat Daya, Universitas Pattimura, Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Kec. Tlk. Ambon, Kota Ambon, Maluku.

E-mail: fredimeyer2882@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4490>

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received: 24 Dec 2025

Revised: 30 Dec 2025

Accepted: 05 Jan 2026

Kata Kunci:

Literasi Digital,
Pendidikan 3T, Media
Interaktif, Budaya
Kalwedo, Maluku
Barat Daya.

Keywords:

Digital Literacy, 3T
Education, Interactive
Media, Kalwedo
Culture, Southwest
Maluku.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dan siswa di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal) Kabupaten Maluku Barat Daya (MBD) dalam penggunaan teknologi pendidikan melalui pelatihan pembuatan dan penggunaan media digital interaktif berbasis budaya lokal. Pelatihan ini memanfaatkan aplikasi Canva, PowerPoint interaktif, dan Quizizz untuk mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih menarik dan kontekstual. Metode pelaksanaan mengadopsi pendekatan partisipatif, kontekstual, dan berbasis komunitas, serta melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris melalui skema Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi digital guru, peningkatan motivasi belajar siswa, serta lahirnya produk media pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai budaya Kalwedo sebagai identitas lokal. Program ini berkontribusi dalam menciptakan model digitalisasi pendidikan yang adaptif di wilayah kepulauan terpencil.

This community service activity aims to improve the competence of teachers and students in the 3T (Frontier, Outermost, and Disadvantaged) areas of Southwest Maluku Regency (MBD) in the use of educational technology through training in the creation and use of interactive digital media based on local culture. This training utilizes the Canva application, interactive PowerPoint, and Quizizz to support more engaging and contextual English language learning. The implementation method adopts a participatory, contextual, and community-based approach, involving students from the English Education Study Program through the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) scheme. The training results show an increase in teachers' digital literacy skills, an increase in student motivation to learn, and the creation of learning media products that highlight Kalwedo cultural values as a local identity. This program contributes to creating an adaptive model of educational digitalization in remote island regions.



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

How to Cite: Fredi Meyer, et al (2025). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Edukasi Siswa Bahasa Inggris di Daerah Terpencil Maluku Barat Daya, 4(3). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4490>

PENDAHULUAN

Wilayah Maluku Barat Daya (MBD) merupakan bagian dari kawasan Indonesia Timur yang termasuk kategori 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal). Kondisi geografis kepulauan dengan jarak antarwilayah yang jauh menjadikan pemerataan pendidikan menghadapi berbagai hambatan, seperti terbatasnya akses teknologi, rendahnya sumber daya manusia, serta minimnya sarana pembelajaran (Kemdikbudristek, 2022). Wilayah Maluku Barat Daya (MBD) merupakan bagian dari kawasan Indonesia Timur yang termasuk kategori 3T (Terdepan, Terluar, dan Tertinggal).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, masalah utama yang dihadapi guru dan siswa adalah ketiadaan media ajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan lokal. Banyak sekolah di wilayah ini masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah dan latihan tertulis tanpa bantuan media digital. Padahal, penelitian UNESCO (2023) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa hingga 60% di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur.

Literasi digital guru dan siswa di MBD juga masih rendah. Banyak guru belum terbiasa menggunakan media digital karena kurangnya pelatihan dan perangkat pendukung. Selain itu, infrastruktur internet dan listrik yang tidak stabil menambah tantangan. Oleh sebab itu, dibutuhkan pelatihan teknologi pendidikan yang bersifat sederhana, kontekstual, dan dapat digunakan secara offline.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang sebagai implementasi dari *Road Map Pengabdian Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pattimura* yang menekankan pada digitalisasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Pendekatan ini selaras dengan filosofi Kalwedo nilai budaya khas masyarakat MBD yang berarti *persaudaraan dan saling membantu*—yang diadaptasi dalam konteks pendidikan sebagai semangat kolaborasi dan berbagi pengetahuan.

Selain memperkuat kompetensi guru, program ini juga menjadi wadah penerapan *Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM)*, di mana mahasiswa berperan aktif sebagai fasilitator pelatihan, pembimbing teknis, dan pendamping lapangan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberi manfaat bagi masyarakat, tetapi juga mendukung capaian pembelajaran lulusan (CPL) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, yaitu menjadi inovator pembelajaran yang berkarakter dan berdaya saing.

METODE

Pendekatan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas. Pendekatan ini menempatkan guru, siswa, dan masyarakat lokal sebagai subjek aktif dalam pengembangan media ajar, bukan sekadar penerima manfaat (Cousins & Whitmore, 1998).

Lokasi dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri Tiakur, Kabupaten Maluku Barat Daya. Peserta terdiri dari enam guru Bahasa Inggris dan lima belas siswa, dengan keterlibatan dua mahasiswa MBKM sebagai fasilitator teknis.

Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan meliputi lima tahap utama:

1. Pemetaan kebutuhan (need assessment): dilakukan melalui survei dan wawancara untuk mengetahui kemampuan digital awal peserta.
2. Workshop pembuatan media digital: peserta dilatih menggunakan *Canva*, *PowerPoint interaktif*, dan *Quizizz*.
3. Pendampingan produksi: guru membuat media ajar kontekstual dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Kalwedo.
4. Implementasi di kelas: media digunakan secara langsung dalam pembelajaran.
5. Evaluasi dan refleksi: dilakukan melalui *pre-post test*, observasi, dan kuesioner.

Metode pelatihan menggabungkan *learning by doing*, *project-based learning*, dan *mini classroom action research* untuk memastikan pembelajaran bermakna dan aplikatif (Arends, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Praktek Menggunakan Media Aplikasi Digital

Pelatihan dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas. Kegiatan dilaksanakan selama delapan minggu di SMP Negeri Tiakur dengan lima tahap utama: analisis kebutuhan, workshop pembuatan media digital, pendampingan pembuatan media, implementasi di kelas, dan evaluasi reflektif.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan media digital interaktif di Maluku Barat Daya terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Pendekatan berbasis budaya lokal memperkaya konten pembelajaran dan menumbuhkan semangat belajar yang relevan dengan konteks sosial masyarakat kepulauan.

Program ini memperlihatkan bahwa transformasi pendidikan di wilayah 3T dapat dicapai melalui sinergi antara teknologi sederhana, partisipasi masyarakat, dan semangat budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pattimura atas dukungan moral dan finansial dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri Tiakur, Kabupaten Maluku Barat Daya, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh selama proses pelatihan. Tidak lupa, apresiasi yang tinggi diberikan kepada para mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pattimura yang telah berperan aktif sebagai fasilitator dan pendamping dalam kegiatan ini serta semua pihak yang sudah membantu.

REFERENSI

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Arifin, M., & Nizar, M. (2020). Strategi penyusunan anggaran berbasis kegiatan untuk program pengabdian masyarakat. *Jurnal Administrasi dan Kebijakan Pendidikan*, 11(1), 56–64.
- Cousins, J. B., & Whitmore, E. (1998). Framing participatory evaluation. *New Directions for Evaluation*, 80, 5–23. <https://doi.org/10.1002/ev.1114>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Pearson Education.
- Huda, N., Subekti, A., & Mulyasa, H. (2021). Integrasi nilai budaya lokal dalam media pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa daerah terpencil. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 18(2), 75–90.
- Kemdikbudristek. (2022). *Laporan profil pendidikan di wilayah 3T*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers.
- McBride, A. M. (2018). Participatory development and community engagement: A theoretical framework. *Journal of Community Practice*, 26(1), 5–25. <https://doi.org/10.1080/10705422.2018.1425053>
- Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Sumarna, R., Widiati, U., & Musthafa, B. (2020). Local culture-based learning: Its effects on student engagement and performance. *Indonesian Journal of English Language Teaching*, 15(1), 21–35.
- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Digital learning in remote areas: A global review*. Paris: UNESCO Institute for Lifelong Learning.