



PEMBERDAYAAN KAPASITAS GURU BAHASA INGGRIS: PEMANFAATAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK

Empowering The Capacity of English Teachers: Utilizing Multimedia in Project-Based Learning

Hendrik Jacob Maruanaya* , Monica, Renata Vigeleyn Nikijuluw, Devisyero Devis Pariama, Imanuel Joseph

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pattimura

Jalan dr. Tamaela. Kampus PGSD, Ambon

*Alamat Korespondensi : hjmaruanaya@gmail.com

(Tanggal Submission: 22 Maret 2025, Tanggal Accepted : 20 Mei 2025)



Kata Kunci :

Pemberdayaan Guru, Pembelajaran Berbasis Proyek, Multimedia, Pengajaran Bahasa Inggris

Abstrak :

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pengajaran bahasa Inggris. Namun, keterbatasan akses teknologi serta kurangnya pelatihan dalam pemanfaatan multimedia masih menjadi tantangan bagi banyak guru, terutama di daerah kepulauan seperti Maluku. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang dapat membekali guru dengan keterampilan integrasi multimedia dalam pembelajaran berbasis proyek guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pengalaman belajar siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek melalui integrasi multimedia, sehingga mereka dapat mengadaptasi metode ini sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran di sekolah masing-masing. Pelatihan ini melibatkan 18 guru bahasa Inggris di Maluku Tengah dengan metode studi kasus, diskusi kelompok, demonstrasi, dan praktik langsung dalam merancang materi ajar berbasis proyek dan multimedia. Evaluasi dilakukan untuk menilai pemahaman peserta, kepercayaan diri, serta tantangan dalam implementasi metode ini. Pelatihan menghasilkan 12 jenis proyek berbasis multimedia yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman yang baik tentang PjBL serta percaya diri dalam mengintegrasikan multimedia dalam pengajaran. Namun, beberapa guru masih menghadapi kendala teknis dalam pemanfaatan teknologi. Implikasi praktis dari pelatihan ini adalah guru dapat mengadaptasi dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek dengan mengintegrasikan

multimedia secara berkelanjutan, meningkatkan efektivitas pengajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif bagi siswa.

Key word :

Teacher Empowerment, Project-Based Learning, Multimedia, English language teaching

Abstract :

The use of multimedia in Project-Based Learning (PjBL) can enhance student engagement and improve the effectiveness of English language teaching. However, limited access to technology and insufficient training in multimedia integration remain challenges for many teachers, particularly in island regions such as Maluku. Therefore, training programs are needed to equip teachers with the necessary skills to integrate multimedia into PBL, aiming to enhance teaching quality and enrich students' learning experiences. This training aimed to strengthen teachers' capacity to implement PBL through multimedia integration, allowing them to adapt this method to the specific needs and conditions of their respective schools. The program involved 18 English teachers in Central Maluku, employing methods such as case studies, group discussions, demonstrations, and hands-on practice in designing project-based and multimedia-enhanced instructional materials. An evaluation was conducted to assess participants' understanding, confidence, and challenges in implementing this approach. The training resulted in 12 types of multimedia-based projects designed to improve students' listening, speaking, reading, and writing skills. Evaluation findings indicated that participants developed a solid understanding of PBL and gained confidence in integrating multimedia into their teaching practices. However, some teachers still faced technical difficulties in utilizing technology effectively. The practical implication of this training is that teachers are expected to continuously adapt and implement multimedia-based projects, enhancing teaching effectiveness and creating a more interactive and innovative learning experience for students. The training has significantly strengthened teachers' PjBL and multimedia skills, yet ongoing mentoring and improved technology access are necessary to ensure optimal implementation.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Maruanaya, H. J., Monica, M., Nikijuluw, R. V., Pariama, D. D., & Joseph, I. (2025). Pemberdayaan Kapasitas Guru Bahasa Inggris: Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Abdi Insani*, 12(5), 2150-2159. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i5.2514>

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Coffin, 2013; Grant & Maribe Branch, 2005; Halvorsen *et al.*, 2012; Larmer & Mergendoller, 2010). PjBL menekankan pada keterlibatan siswa dalam tugas-tugas autentik yang berorientasi pada dunia nyata, di mana mereka harus menyelesaikan proyek yang membutuhkan pemecahan masalah secara kolaboratif (Klein *et al.*, 2009; Murray, 2012; Perin, 2011; Ravitz, 2010). Model pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemikiran kritis (Bell, 2010; Ravitz *et al.*, 2012).

Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris, pembelajaran berbasis proyek (PjBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam aspek menulis dan berbicara (Halvorsen *et al.*, 2012; Perin, 2011; Simpson, 2011). Namun perlu dipahami bahwa disain



pembelejaran berbasis proyek sangat mempengaruhi keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Alan & Stoller, 2005). Proyek yang dirancang dengan baik dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi topik atau isu dunia nyata, menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik mereka untuk belajar (Larmer & Mergendoller, 2010; Nariman & Chrispeels, 2015; Shpeizer, 2019). Dengan kata lain, melalui berbagai proyek yang dirancang secara khusus, siswa dapat berlatih menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang lebih autentik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, penerapan PjBL memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas reflektif yang membantu mereka memahami bagaimana penggunaan bahasa Inggris dapat diterapkan dalam kehidupan nyata (Alan & Stoller, 2005; E. C. Miller *et al.*, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, integrasi multimedia dalam model pembelajaran berbasis proyek semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Multimedia, seperti video interaktif, simulasi digital, dan platform pembelajaran daring, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep kompleks (Alobaid, 2020; L. Miller *et al.*, 2012; Ware, 2008) Menurut Miller *et al.*, (2012) integrasi multimedia dalam PjBL tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik tetapi juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan efektivitas kolaborasi siswa, karena mereka dapat berbagi ide dan menyelesaikan proyek dengan lebih interaktif dan dinamis (Foss *et al.*, 2007; Liu *et al.*, 2021; Nariman & Chrispeels, 2015)

Meskipun manfaat PjBL yang dikombinasikan dengan teknologi digital cukup jelas, masih terdapat tantangan dalam penerapannya di berbagai sekolah, terutama di daerah-daerah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi (Liu *et al.*, 2021). Banyak guru, terutama guru pemula, mengalami kesulitan dalam mengadaptasi model pembelajaran ini karena kurangnya pelatihan dan keterampilan dalam memanfaatkan sumber daya digital secara efektif (Nariman & Chrispeels, 2015) Di wilayah Maluku Tengah, misalnya, beberapa sekolah telah memiliki akses terhadap perangkat teknologi, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas karena minimnya pelatihan bagi guru. Selain itu, beberapa guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang kurang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Oleh karena itu, pelatihan bagi guru menjadi aspek yang sangat penting dalam mendukung penerapan PjBL berbasis multimedia. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru tidak hanya memahami konsep PjBL tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan multimedia, sehingga mereka dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini merupakan pelatihan integrasi teknologi multimedia dalam design pembelajaran berbasis proyek untuk para guru SMP dan SMA sehingga dapat memaksimalkan pengalaman belajar siswa yang berkontribusi terhadap peningkatan bahasa Inggris mereka. Kegiatan ini berlangsung atas kerjasama Tim PkM program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dengan MGMP Kabupaten Maluku Tengah di Masohi. Pelatihan ini melibatkan 18 guru bahasa Inggris dari berbagai sekolah di wilayah Maluku Tengah yang belum tersertifikasi guru. Lokasi pelatihan adalah SMA Yos Sudarso, Masohi, Maluku Tengah. Metode yang digunakan mencakup antar lain: 1) Studi kasus dan perancangan kolaboratif dimana guru diberikan berbagai contoh proyek dalam pembelajaran bahasa Inggris yang telah berhasil diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan bahasa Inggris. 2) Diskusi kelompok untuk menganalisa keberhasilan- dan tantangan dari setiap kasus serta bagaimana pendekatan tersebut dapat disesuaikan dengan konteks masing-masing sekolah. 3) Pelatihan dimana guru bekerja dalam kelompok kecil sesuai dengan tingkatan kelompok siswa yang mereka ajarkan

untuk mengembangkan ide proyek yang sesuai dengan kurikulum, kebutuhan siswa serta sumber daya yang tersedia di sekolah mereka. 4) Simulasi dan role-playing dimana guru berlatih menerapkan proyek yang telah mereka rancang dalam lingkungan simulasi. 5). Peer review dan refleksi dimana guru saling memberikan umpan balik terhadap rancangan proyek dan menilai sejauh mana proyek yang dibuat dapat diterapkan dalam konteks sekolah mereka.

Pelatihan dilakukan selama dua hari yang diawali dengan persiapan dan pembekalan. Persiapan meliputi pengumpulan informasi menyangkut masalah dan kebutuhan yang dilakukan melalui menyebarkan kuesioner kepada peserta. Data dari hasil survei melalui kuesioner dipakai mengidentifikasi masalah dan kebutuhan para guru untuk diakomodasi didalam pelatihan. Pelaksanaan di lapangan dibagi atas tiga fase yaitu fase pengenalan PjBl dan teknologi multimedia, fase praktek perencanaan materi ajar, fase peer teaching dan refleksi dan yang terakhir adalah evaluasi kegiatan.

Tabel 1. Gambaran materi pelatihan

No	Kegiatan	Format	Diskripsi kegiatan
1	1.Pengenalan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dan Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Presentasi interaktif, ▸ Diskusi kelompok, studi kasus dan identifikasi proyek dan multimedia yang sesuai dengan kontek sekolah 	Guru diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek dan bagaimana multimedia dapat diintegrasikan didalam model tersebut, termasuk disain pembelajaran dan identifikasi berbagai jenis proyek berbasis teks dan multimedia
2	Merancang Unit Pembelajaran Berbasis Proyek yang mengintegrasikan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ▸ Kerja kelompok, ▸ Sesi umpan balik 	Peserta merancang unit pembelajaran berbasis proyek untuk kelas masing-masing, berpedoman dan template untuk menyusun proyek mereka
3	Simulasi dan Main peran (Peer teaching dan refleksi)	Refkesi Kelompok	Guru mempresentasikan hasil kerja mereka dalam bentuk simulasi dan main peran, mendapatkan umpan balik, serta mendiskusikan tantangan dan solusi dalam implementasi di kelas.

Evaluasi

Pada akhir pelatihan, peserta mengisi angket berbasis skala Likert (1–5), di mana 1 berarti ‘sangat tidak setuju’ dan 5 berarti ‘sangat setuju’. Angket ini digunakan untuk mengevaluasi pemahaman, keterampilan, dan keyakinan peserta terhadap penerapan pembelajaran berbasis proyek (PBL) yang terintegrasi dengan multimedia, serta dampaknya di sekolah. Evaluasi mencakup beberapa aspek utama, yaitu:

- Pemahaman konsep PBL dan multimedia.
- Keterampilan teknis dalam mengembangkan serta menggunakan konten multimedia.
- Strategi penerapan proyek berbasis multimedia di kelas.
- Keyakinan dan kesiapan guru dalam mengadaptasi metode ini ke dalam praktik pengajaran.

- Dampak pelatihan terhadap kemudahan implementasi dan manfaat jangka panjang PBL berbasis multimedia di lingkungan sekolah.

Hasil evaluasi dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan nilai rerata yang mencerminkan perkembangan pemahaman, keterampilan, dan keyakinan peserta setelah pelatihan, serta mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperkuat. Hal ini akan menjadi dasar untuk menyusun rekomendasi terkait pendampingan lanjutan dan pengembangan pelatihan yang lebih mendalam guna memastikan implementasi PBL berbasis multimedia dapat berjalan secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kajian Studi Kasus dan Kerja Kelompok

Pelatihan ini diawali dengan presentasi konsep Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PjBL) serta strategi integrasi multimedia dalam pengajaran bahasa Inggris. Setelah sesi pemaparan teori, peserta dikelompokkan berdasarkan jenjang pendidikan, yaitu SMP dan SMA. Selanjutnya, peserta terlibat dalam diskusi berbasis studi kasus untuk menganalisis implementasi PjBL dalam pengajaran bahasa Inggris. Studi kasus ini dirancang untuk mengeksplorasi berbagai jenis proyek, tantangan, peluang, serta identifikasi jenis proyek dan praktik terbaik dalam penerapan PjBL yang efektif.

Pelatihan dilanjutkan dengan peserta bekerja secara kolaboratif dalam kelompok jenjang pendidikan merancang, dan menetapkan berbagai jenis proyek yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris sesuai konteks mereka masing-masing. Kegiatan kolaboratif ini mencakup eksplorasi peran multimedia sebagai alat bantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek. Kegiatan tersebut menghasilkan 12 jenis proyek yang dinilai oleh para peserta pelatihan sangat sesuai dengan konteks pembelajaran bahasa Inggris mereka dimana mereka dapat menintegrasikan teknologi multimedia dalam model pembelajaran tersebut untuk pengembangan bahasa Inggris siswa. Tabel 1.a sampai 1.d menyampaikan jenis proyek berdasarkan teks yang diajarkan dan integrasi multimedia yang dihasilkan dari kegiatan tersebut.

Tabel 1.a Jenis proyek untuk pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks diskriptif

Proyek	Uraian	Tugas	Jenis Multimedia
Proyek Poster	Siswa membuat poster tentang tempat, orang, atau benda yang mereka sukai.	<ul style="list-style-type: none"> • Menyertakan gambar atau ilustrasi. • Menulis paragraf deskriptif pendek. • Menggunakan kata sifat dan detail sensorik 	<p>Media Pembelajaran: Video atau presentasi digital tentang teknik membuat poster dan contoh deskripsi visual.</p> <p>Media Pembuatan: Canva, PowerPoint.</p>
Ruangan Favoritku	Siswa mendeskripsikan ruangan favorit mereka di rumah.	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis deskripsi singkat termasuk perabotan, warna, dan aktivitas. • Menyajikan deskripsi dengan alat bantu visual. 	<p>Media Pembelajaran: Video virtual ruangan 3D atau video deskripsi rumah.</p> <p>Media Pembuatan: Foto digital, PowerPoint, atau video pendek yang menunjukkan ruangan favorit mereka menggunakan HP</p>
Buku Deskripsi Hewan	Membuat buku kecil tentang berbagai hewan.	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memilih satu hewan dan menulis teks deskriptif. • Menyertakan ilustrasi atau gambar hewan. 	<p>Media Pembelajaran: Video tentang hewan atau slideshow interaktif.</p> <p>Media Pembuatan: Canva, atau aplikasi Book</p>

Creator.

Presentasi "Apa yang Ada di Dalam Tasku?"	Setiap siswa membawa beberapa barang dalam tas mereka dan kemudian menunjukan barang tersebut dengan mendeskripsikannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tampilan setiap barang dan mengapa penting. • Mempresentasikan barang-barang tersebut di depan kelas. 	<p>Media Pembelajaran: Video tutorial tentang teknik presentasi yang baik.</p> <p>Media Pembuatan: Video rekaman diri atau presentasi digital dengan foto barang-barang mereka.</p>
---	--	--	---

Tabel 1.b Jenis proyek untuk pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks rekaun

Proyek	Uraian	Tugas	Jenis Multimedia
Cerita Pengalaman Pribadi	Siswa menulis cerita pendek tentang peristiwa berkesan dalam hidup mereka.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan struktur sederhana, pengantar, urutan kejadian, dan kesimpulan. • Mengilustrasikan cerita dengan gambar atau sketsa. • Membagikan cerita dalam kelompok kecil atau kelas. 	<p>Media Pembelajaran: Video animasi tentang storytelling.</p> <p>Media Pembuatan: Storyboard That, atau animasi sederhana menggunakan Toontastic.</p>
Reka Ulang suatu Perjalanan	Setelah perjalanan atau acara kelas, siswa membuat laporan pengalaman mereka.	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis tentang apa yang mereka lihat, lakukan, dan pelajari. • Membuat scrapbook atau presentasi digital dengan foto. 	<p>Media Pembelajaran: Video dokumentasi perjalanan dan foto-foto contoh scrapbook digital.</p> <p>Media Pembuatan: PowerPoint, Google Slides, atau Flipgrid.</p>
Proyek Reka ulang dengan Foto	Siswa membawa foto dari acara atau perjalanan dan menulis laporan berdasarkan foto tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis keterangan atau paragraf pendek untuk setiap foto. • Membuat kolase atau slideshow digital. 	<p>Media Pembelajaran: Video berisi jurnal visual.</p> <p>Media Pembuatan: Google Photos, Canva, atau aplikasi kolase foto.</p>

Table 1.c Jenis proyek untuk pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks naratif

Proyek	Description	Tugas	Jenis Multimedia
Papan Cerita Visual (Storyboard)	Membuat papan cerita yang merangkum sebuah narasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Membagi cerita menjadi beberapa adegan utama. • Menulis keterangan atau dialog. • Mempresentasikan papan cerita. 	<p>Media Pembelajaran: Video tentang elemen narasi dan storyboard.</p> <p>Media Pembuatan: Storyboard That, PowerPoint, atau aplikasi sketsa digital.</p>
Menceritakan Kembali Dongeng atau Fabel	Siswa memilih dongeng atau fabel terkenal dan menceritakannya kembali.	<ul style="list-style-type: none"> • Menyederhanakan cerita sambil mempertahankan tema utama. • Membuat representasi visual seperti poster atau slideshow digital. • Membagikan cerita mereka kepada kelas. 	<p>Media Pembelajaran: Audio book atau video animasi dongeng.</p> <p>Media Pembuatan: Powtoon, Google Slides, atau aplikasi ilustrasi digital.</p>

Teater Pembaca (Reader's Theater)	Siswa membaca naskah berdasarkan cerita dan menampilkan drama sederhana.	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih cerita dan menentukan peran. • Berlatih membaca dengan ekspresi. • Mengadakan pertunjukan "Reader's Theater Day". 	<p>Media Pembelajaran: Video contoh "Reader's Theater" dan rekaman suara aktor profesional.</p> <p>Media Pembuatan: Video rekaman drama siswa atau podcast naratif dengan aplikasi Anchor.</p>
-----------------------------------	--	---	--

Table.1.d Jenis proyek untuk pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks prosedur

Proyek	Uraian	Tugas	Jenis Multimedia
Proyek Buku Resep	Siswa membuat buku resep berisi hidangan favorit mereka.	<ul style="list-style-type: none"> • - Menulis instruksi langkah demi langkah. - Mengilustrasikan resep dengan gambar. - Membagikan resep favorit dalam presentasi kelas. 	<p>Media Pembelajaran: Video tutorial memasak dan contoh e-book resep.</p> <p>Media Pembuatan: Canva, Google Docs, atau video pendek memasak menggunakan CapCut.</p>
Cara Membuat Kerajinan	Siswa memilih proyek kerajinan tangan untuk dijelaskan.	<ul style="list-style-type: none"> • - Menulis teks prosedural dengan langkah-langkah detail. - Membuat kerajinan di kelas dan menampilkan hasilnya. - (Opsional) Sesi mengajar teman. 	<p>Media Pembelajaran: Video DIY (Do It Yourself) dari YouTube atau Pinterest.</p> <p>Media Pembuatan: TikTok (untuk video instruksi), Google Docs (untuk teks prosedural), atau Canva (untuk infografis).</p>

Hasil Simulasi dan Bermain peran dalam Pelatihan Pembelajaran Berbasis Proyek

Proses kegiatan ini berlangsung secara interaktif dan dinamis, dengan antusiasme tinggi dari peserta yang aktif terlibat dalam setiap sesi pelatihan. Pelatihan pembelajaran berbasis proyek dilengkapi dengan sesi **simulasi dan bermain peran** untuk menguji pemahaman serta keterampilan guru dalam menerapkan metode ini di kelas. Beberapa proyek yang disimulasikan dalam kelompok adalah *Poster*, *Reader's Theater*, dan *Recipe book* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Dalam simulasi ini, peserta yang berperan sebagai guru memberikan instruksi, membimbing latihan berbicara, membaca dan menulis serta mengevaluasi keterlibatan siswa dalam pertunjukan. Berikut adalah gambar simulasi kegiatan proyek di ruang pelatihan.



Gambar 1. Para peserta melakukan simulasi dan bermain peran pembelajaran berbasis proyek

Simulasi ini tidak hanya membantu peserta memahami penerapan PBL dalam pembelajaran bahasa Inggris, tetapi juga memberikan pengalaman praktik langsung dalam menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual, interaktif, dan berbasis tugas autentik.

Evaluasi kegiatan pelatihan

Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pembelajaran berbasis proyek (PBL) dan integrasi multimedia. Berbagai aspek dinilai untuk melihat sejauh mana peserta dapat menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam praktik mengajar. Instrumen evaluasi mencakup kemampuan peserta dalam memahami konsep PBL, mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis proyek, serta mengelola dan mengevaluasi proyek berbasis multimedia di kelas. Berikut ini adalah hasil evaluasi peserta terhadap kegiatan pelatihan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Pelatihan

Pernyataan	Min	Max	Mean	SD
A. Pemahaman Konsep PBL dan Multimedia				
1. Pemahaman tentang PBL dan manfaatnya	3	4	3.72	0.46
2. Kepercayaan diri dalam mengintegrasikan multimedia	3	4	3.83	0.38
3. Pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan alat multimedia	3	4	3.72	0.46
B. Integrasi Multimedia dalam Pembelajaran				
4. Berhasil memasukkan multimedia ke dalam pelajaran	3	4	3.83	0.38
5. Menyelaraskan integrasi multimedia dengan kurikulum	3	4	3.88	0.32
6. Mahir dalam memilih dan membuat konten multimedia	3	5	4.11	0.47
C. Manajemen dan Evaluasi Proyek Berbasis Multimedia				
7. Mengembangkan strategi untuk mengelola sumber daya multimedia	3	5	3.88	0.47
8. Kemampuan untuk menilai dan mengevaluasi pekerjaan siswa	3	5	3.94	0.41
9. Mahir melibatkan siswa dalam pembuatan konten multimedia	3	5	4.11	0.47
D. Problem Solving dalam Implementasi Multimedia				
10. Memecahkan masalah teknis terkait integrasi multimedia	3	4	3.54	0.59

Berdasarkan hasil evaluasi, peserta menunjukkan pemahaman yang baik tentang PBL dan manfaatnya (Mean = 3.72), serta kepercayaan diri yang cukup tinggi dalam mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran (Mean = 3.83). Dari segi keterampilan teknis, peserta merasa mahir dalam memilih dan membuat konten multimedia (Mean = 4.11) serta melibatkan siswa dalam pembuatan konten multimedia (Mean = 4.11). Namun, terdapat tantangan dalam memecahkan masalah teknis terkait integrasi multimedia (Mean = 3.54, SD = 0.59), yang menunjukkan perlunya pendampingan lebih lanjut dalam aspek teknis.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang pembelajaran berbasis proyek (PBL) dan integrasi multimedia. Sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri dalam mengadaptasi metode ini di kelas, terutama dalam merancang dan mengimplementasikan proyek berbasis multimedia yang melibatkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dapat diterapkan dengan baik ketika guru memiliki pemahaman yang cukup serta dukungan dalam bentuk

sumber daya yang memadai. Aspek perancangan dan penggunaan multimedia berhasil diterapkan dengan baik, terutama dalam pembuatan konten visual dan integrasi alat digital sederhana. Hal ini disebabkan oleh tersedianya materi pelatihan yang relevan serta praktik langsung yang memungkinkan peserta memahami konsep secara konkret.

Namun, beberapa tantangan masih dihadapi dalam penerapan di lapangan. Aspek teknis dan pengelolaan proyek berbasis multimedia masih menjadi kendala bagi sebagian guru. Tantangan utama yang diidentifikasi meliputi keterbatasan perangkat teknologi di sekolah, serta kemampuan teknis yang bervariasi di antara peserta. Beberapa guru juga masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan strategi evaluasi proyek berbasis multimedia, terutama dalam menilai aspek kolaborasi dan kreativitas siswa. Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan tindak lanjut berupa pendampingan teknis dan akses ke sumber daya digital yang lebih luas. Selain itu, diperlukan panduan yang lebih terstruktur mengenai cara mengevaluasi proyek berbasis multimedia agar guru dapat menilai efektivitas pembelajaran secara lebih objektif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MGMP Maluku Tengah di Masohi selaku mitra pengabdian serta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mendanai Program Pengabdian dan Penerapan Iptek Berbasis Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan, B., & Stoller, F. L. (2005). Maximizing the Benefits of Project Work in Foreign Language Classrooms. *English Teaching Forum*, 43(4), 10–21.
- Alobaid, A. (2020). Smart multimedia learning of ICT: role and impact on language learners' writing fluency— YouTube online English learning resources as an example. *Smart Learning Environments*, 7(1), 24-54. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00134-7>
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Coffin, P. (2013). The Impact of the Implementation of the PBL for EFL Interdisciplinary Study in a Local Thai Context. *The 4th International Research Symposium on Problem-Based Learning (IRSPBL) 2013*, 191–197. http://vbn.aau.dk/ws/files/80414158/samlet_1_1.pdf
- Foss, P., Carney, N., Mcdonald, K., & Rooks, M. (2007). Project-Based Learning Activities for Short-Term Intensive English Programs. *Asian EFL Journal*, 23(1) 1–19.
- Grant, M. M., & Maribe Branch, R. (2005). Project-based learning in a middle school: Tracing abilities through the artifacts of learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 38(1), 65–98. <https://doi.org/10.1080/15391523.2005.10782450>
- Halvorsen, A.-L., Duke, N. K., Brugar, K. A., Block, M. K., Strachan, S. L., Berka, M. B., & Brown, J. M. (2012). Narrowing the Achievement Gap in Second-Grade Social Studies and Content Area Literacy: The Promise of a Project-Based Approach. *Theory and Research in Social Education*, 40(3), 198–229. <https://doi.org/EJ983586>
- Klein, J. I., Taveras, S., King, S. H., Commitante, A., Curtis-Bey, L., & Stripling, B. (2009). *Project-Based Learning: Inspiring Middle School Students to Engage in Deep and Active Learning*. NYC Department of Education.
- Larmer, J., & Mergendoller, J. R. (2010). Seven Essentials for Project-Based Learning. *Educational Leadership*, 68(1), 34–37.
- Liu, M., Shi, Y., Pan, Z., Li, C. L., Pan, X., & Lopez, F. (2021). Examining middle school teachers' implementation of a technology-enriched problem-based learning program: Motivational factors, challenges, and strategies. *Journal of Research on Technology in Education*, 53(3), 279–295. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1768183>



- Miller, E. C., Severance, S., & Krajcik, J. (2021). Motivating Teaching, Sustaining Change in Practice: Design Principles for Teacher Learning in Project-Based Learning Contexts. *Journal of Science Teacher Education*, 32(7), 757–779. <https://doi.org/10.1080/1046560X.2020.1864099>
- Miller, L., Hafner, C. A., & Fun, C. N. K. (2012). Project-based learning in a technologically enhanced learning environment for second language learners: Students' perceptions. *E-Learning and Digital Media*, 9(2), 183–195. <https://doi.org/10.2304/elea.2012.9.2.183>
- Murray, N. (2012). English as a lingua franca and the development of pragmatic competence. *ELT Journal*, 66(3), 318–326. <https://doi.org/10.1093/elt/ccs016>
- Nariman, N., & Chrispeels, J. (2016). PBL in the era of reform standards: Challenges and benefits perceived by teachers in one elementary school. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 10(1), 1-15. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1521>
- Perin, D. (2011). Facilitating student learning through contextualization: A review of evidence. *Community College Review*, 39(3), 268–295. <https://doi.org/10.1177/0091552111416227>
- Ravitz, J. (2010). Beyond changing culture in small high schools: Reform models and changing instruction with project-based learning. *Peabody Journal of Education*, 85(3), 290–312. <https://doi.org/10.1080/0161956X.2010.491432>
- Ravitz, J., Hixson, N., English, M., & Mergendoller, J. (2012). Using project based learning to teach 21 st century skills : Findings from a statewide initiative. *Annual Meetings of the American Educational Research Association*, Vol. 16, 1–9.
- Shpeizer, R. (2019). Towards a successful integration of project-based learning in higher education: Challenges, technologies and methods of implementation. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1765–1771. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070815>
- Simpson, J. (2011). *Integrating project-based learning in an English language tourism classroom in a Thai university*. Australian Catholic University.
- Ware, P. (2008). Language Learners and Multimedia Literacy In and After School. *Pedagogies: An International Journal*, 3(1), 37–51. <https://doi.org/10.1080/15544800701771598>.