

PENGEMBANGAN PROFESIONALITAS GURU DALAM PEMANFAATAN LITERASI MULTIMODAL PADA PEMBELAJARAN

Dian Novita Dewi*¹, Sugeng Susilo Adi², Dian Inayati³, Agus Gozali⁴, Iswahyu ni⁵, Muhammad Bagus Umam⁶, Mar'atus Sholikhah⁷, Safrina Tri Mulya Ningrum⁸, Bima Eza Saputra⁹
Universitas Brawijaya, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}
email: diannovita@ub.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan kompetensi guru merupakan hal wajib yang harus dilakukan baik dari dorongan internal maupun eksternal. Dalam upaya berkontribusi di dunia pendidikan, tim pengabdian Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya menyelenggarakan pelatihan pengembangan profesionalitas guru dalam pemanfaatan literasi multimodal pada pembelajaran di SMP Negeri 27 Surabaya. Pemilihan sekolah tersebut dilakukan sebagai pengimplementasian dokumen kerjasama yang telah dibuat oleh kedua belah pihak. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu workshop yang diselenggarakan dalam 2 hari dengan tahapan (1) Analisa kebutuhan, (2) Pelatihan pertama; penyampaian materi oleh pembicara, (3) Pelatihan kedua; praktik penggunaan aplikasi, dan (4) Evaluasi; pembuatan produk oleh peserta dan dilombakan. Kegiatan ini memberikan dampak yang baik bagi keterampilan guru dalam mempersiapkan dan mengimplementasikan pembelajaran dengan media berbasis multimodal untuk mengakomodasi perbedaan jenis belajar siswa serta menjadikan siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci :

Literasi multimodal, Pembelajaran, Profesionalisme Guru

ABSTRACT

Developing teacher competency is an essential thing that must be done both from internal and external encouragement. To contribute to the field of education, the community service team of English Language Education Study Program, Faculty of Cultural Studies, Universitas Brawijaya held teacher professional development training in the use of multimodal literacy in learning at SMP Negeri 27 Surabaya. The selection of the school was made in accordance with the collaboration agreement that both sides had drafted. The method used was a workshop held in 2 days with stages (1) Needs analysis, (2) First training; speakers' material delivery, (3) Second training; application usage practice, and (4) Evaluation; product creation by participants and contested. This activity provides a positive impact on teacher skills in preparing and carrying out lessons utilizing multimodal-based media in order to meet the needs of diverse learning styles of students and increase students' enthusiasm for learning.

Keywords:

Multimodal literacy; Learning; Teacher Professionalism

PENDAHULUAN

Guru merupakan unsur dominan dalam pembelajaran, dimana pembelajaran tidak akan berkualitas tanpa peran guru, sehingga kemampuan yang harus dimiliki dan dikembangkan guru tidak sebatas menyampaikan materi melainkan mengembangkan 4 kompetensi yaitu kompetensi kepribadian, sosial, pedagogik dan profesional. Kesimpulan dari kompetensi yang dikembangkan guru dalam menyiapkan pembelajaran yaitu: (1) mencerminkan nilai kepribadian; (2) menguasai peran guru dan mengembangkan kompetensi keahlian; (3) mampu memahami dan mengembangkan perangkat pembelajaran; (4) mampu menyusun dan melaksanakan program pembelajaran; (5) mampu menilai proses dan hasil pembelajaran; (6) menyusun administrasi; (7) menggunakan berbagai metode sesuai karakteristik peserta didik; (8) mengaitkan pembelajaran terhadap masyarakat, industri, dan perguruan tinggi serta penyesuaian terhadap perkembangan teknologi; (9) melaksanakan penelitian tindakan kelas; dan (10) mempublikasikan hasil penelitian (Nurtanto, 2020). Profesi guru juga sangat identik dengan peran mendidik seperti membimbing, membina, mengasuh, ataupun mengajar. Melihat peran tersebut, sudah menjadi kemutlakan bahwa guru harus memiliki integritas dan personaliti yang baik dan benar.

Di antara empat kompetensi yang harus dimiliki guru berdasarkan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) yang menyatakan bahwa: "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik,

kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”, yang akan menjadi fokus pengabdian ini adalah kompetensi profesional. Karena kompetensi profesional merupakan kemampuan yang dimiliki oleh guru tentang penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, hal tersebut merupakan salah satu aspek yang memungkinkan guru mampu membimbing peserta didik untuk memenuhi standar kompetensi dan standar nasional pendidikan. Berikut merupakan komponen-komponen dalam kompetensi profesional: (1) Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung pelajaran yang diampu; (2) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran atau bidang pengembangan yang diampu; (3) Mengembangkan materi pembelajaran secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif; (4) Memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Di transformasi digital ini, tantangan yang dihadapi oleh para guru saat ini adalah perubahan kurikulum dari Kurikulum 13 ke kurikulum Merdeka (KURMER) dan sistem pembelajaran di kelas. Untuk merespon tantangan pendidikan Abad 21 dan untuk mampu menghadapi generasi alpha yang sangat responsif terhadap teknologi, para guru harus meningkatkan kompetensi profesionalitasnya mengenai teknologi. Nurhayati, Vianty, Nisphi, & Sari (2022) menyampaikan bahwa guru harus bisa memanfaatkan penggunaan teknologi digital dalam mendesain serta mengembangkan media pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Teknologi pembelajaran adalah berbagai komunikasi, informasi dan teknologi yang digunakan untuk mendukung pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. Penggunaan teknologi dan sumber dayanya sangat efektif mendukung proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar, lebih produktif, mampu memecahkan permasalahan, dan berpikir kritis. Tujuan utama dari teknologi pembelajaran adalah sebagai alat untuk memecahkan masalah belajar atau dengan kata lain untuk memfasilitasi pembelajaran. Oleh karena itu, hal tersebut menuntut para guru harus memahami bagaimana melakukan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi pada proses pembelajaran agar dapat mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas guru di antaranya pendidikan calon guru, perekrutan, pendidikan dan pelatihan guru. Peningkatan kualitas guru yang profesional tidak mudah mendapatkannya melainkan setiap pendidik harus melalui perjuangan yang berat dan dalam durasi waktu yang panjang untuk meningkatkan kualitas dan kompetensinya (Yunus, 2016). Salah satu komponen profesionalisme guru adalah kemampuan menyusun dan melaksanakan program pembelajaran. Di dalam melaksanakan pembelajaran, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran multimodal adalah salah satu hal penting yang dibutuhkan di era digital saat ini.

Multimodalitas adalah penggunaan beberapa mode atau media untuk membuat satu artefak. Kumpulan mode ini atau elemen berkontribusi dalam bagaimana multimodalitas mempengaruhi situasi teori yang berbeda sehingga memberikan peluang bagi pembaca untuk meningkatkan pemahaman atau sebuah ide atau konsep. Multimodal bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi pembaca dan produsen teks yang berpengetahuan luas dengan menarik perhatian pada berbagai sumber dalam membuat makna dalam teks. Model Pembelajaran multimodal dipilih sebagai salah satu upaya untuk memecahkan masalah belajar dan mengasah kreativitas peserta didik secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai mode (media) atau teknologi yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang bermakna (Kasturi, 2021). Victor Kennedy berpendapat, setidaknya ada lima bentuk kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain pembelajaran multimodal (Kennedy, 2014). (1) Game edukasi, game edukasi dalam belajar-mengajar ini dapat mengajak peserta didik menggunakan banyak mode sekaligus. Kata, warna, Gerakan, gambar, ucapan, musik, dan tindakan yang mengharuskan menulis dapat sekaligus digunakan sebagai media menyampaikan pesan pembelajaran. Saat menggunakan game edukasi, peserta didik dapat belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. (2) Think-pair-share, yaitu sebuah strategi pembelajaran kolaboratif yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi, kerjasama, sekaligus mengomunikasikan ide. Dalam kegiatan ini memiliki tiga langkah, yaitu think atau memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir mengenai materi pelajaran secara individu. Langkah yang kedua adalah pair, yakni berpasangan-pasangan untuk mendiskusikan gagasan atau temuan mereka saat kegiatan think tadi. Kegiatan kerjasama pada think-pair-share juga diperlukan. (3) Pembelajaran berbasis kasus, yaitu pembelajaran yang mengambil kasus dalam kehidupan nyata sebagai bahan ajar. Pembelajaran ini akan membuat

peserta didik memperkaya informasi dengan berbagai macam cara, seperti observasi, wawancara, membaca, mendengar, dan mencatat yang berkaitan dengan bahan ajar. Dalam kegiatan ini, guru memfasilitasi diskusi kelas mengenai kasus-kasus yang sedang dibahas dan memastikan peserta didik mampu menghubungkannya dengan materi dengan bahan ajar. Kelebihan dari metode ini adalah memberikan keyakinan peserta didik bahwa apa yang mereka pelajari bermanfaat dan bermakna di dunia nyata, sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat jika sikap dan motivasi belajarnya juga meningkat. (4) Entri jurnal pribadi, yaitu kegiatan yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengentri materi pembelajaran yang mereka terima dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri. Agar menjadi pembelajaran multimoda, guru bisa menyarankan mereka untuk mengeksplor jurnal pribadi tersebut dalam beragam media. Contohnya, mereka bisa mengentri dalam bentuk catatan tertulis, bagan, ilustrasi, podcast, cerita, bahkan video. (5) Proyek penelitian multimoda, yaitu peserta didik melakukan penelitian sederhana terkait materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai sumber dan mode. Sumber dan mode tersebut bisa yang masih bersifat tradisional, maupun yang digital. Setelah itu, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penelitiannya tersebut dalam format apapun yang mereka sukai. Misalnya presentasi dalam bentuk ceramah, dialog interaktif, video, poster.

Pengembangan media pembelajaran multimodal sejalan dengan pentingnya guru untuk menguasai literasi multimodal. Literasi multimodal merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai siswa pada era milenial. Era milenial menuntut siswa untuk mampu menguasai kemampuan tidak hanya membaca, menulis dan numerasi sebagai modal dasar pendidikan, melainkan literasi baru yakni, literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia (Nasir, 2018). Literasi multimodal dalam pembelajaran dikembangkan dari strategi pembelajaran Jigsaw dengan fokus teks multimodal sebagai media dan pendekatan analisis multimodal untuk mengungkap teks tersebut. Strategi pembelajaran literasi multimodal dimanfaatkan untuk memberikan pengalaman multisemiotic kepada siswa dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis (Suparno, 1997) yakni: (a) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun sosial, (b) pengetahuan tidak dipindahkan dari pendidik ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar, (c) siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah, dan (d) pendidik berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi peserta didik berjalan mulus. Dalam strategi pembelajaran literasi multimodal bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi kreatif dan melakukan berbagai aktivitas di dalam berbagai interaksi edukatif untuk dapat melakukan eksplorasi dan dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Strategi pembelajaran literasi multimodal merujuk kepada asumsi bahwa setiap siswa mulai dari sejak usia anak-anak sampai menginjak jenjang Perguruan Tinggi.

Dalam pelaksanaannya, menurut (Firmansyah, 2019) strategi pembelajaran literasi multimodal dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (a) membentuk beberapa kelompok siswa dari jumlah siswa yang ada, (b) menentukan materi yang akan dibahas pada setiap kelompok. Setiap kelompok mendapatkan bagian sesuai dengan topik kajian pembelajaran, meliputi: teks lagu dan video tari bermuatan kearifan lokal yakni (tari kiprah glipang), (c) menunjuk perwakilan anggota kelompok untuk menjadi juru bicara dalam kelompok, (d) meminta kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan jawaban, (e) meminta juru bicara untuk mempresentasikan kepada kelompok lain, (f) juru bicara kelompok tampil di depan, (g) melakukan diskusi panel. Dalam strategi pembelajaran, literasi multimodal bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi kreatif dan melakukan berbagai aktivitas di dalam berbagai interaksi edukatif untuk dapat melakukan eksplorasi dan dapat menemukan pengetahuannya sendiri.

Dalam rangka peningkatan profesionalitas guru dalam pembelajaran di era digital ini, tim pengabdian kepada masyarakat Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Brawijaya menyelenggarakan pelatihan kepada guru-guru di semua bidang mata pelajaran terkait penggunaan literasi multimodal. Hal ini juga dilakukan oleh Leni Irianti, Etika Rachmawati, dan Lilies Youlia Friatin dari Universitas Galuh di tahun 2020 dengan judul "Pelatihan Guru-Guru Bahasa Inggris Dalam Penggunaan Flipped Classroom Model di Era Literasi Digital". Kegiatan ini bertujuan (1) mensosialisasikan penerapan Flipped Classroom model yang merupakan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi kepada guru bahasa Inggris SMA/MA, dan (2) memberikan keterampilan nyata

(pengalaman praktis) strategi pembelajaran Flipped Classroom Model dalam mata pelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan interaktif bersama siswa serta untuk meningkatkan kemampuan digital literacy guru SMA/MA. Pelatihan ini diikuti oleh sekitar 23 guru Madrasah Aliyah di Ciamis yang tergabung dalam MGMP Aliyah yang akan dilatih selama 6 kali pertemuan secara daring selama 4 bulan dari bulan Januari sampai April 2019. Rangkaian kegiatan yang dilakukan terdapat 4 tahapan yaitu (1) Pembagian materi secara daring, (2) diskusi, (3) Demonstrasi, (4) Praktik, dan (5) refleksi. Hasil pelatihan ini, para peserta mendapatkan materi tentang Pengertian model Flipped, Teori yang mendukung model Flip, Pengembangan media pembelajaran yang layak untuk pelajaran Bahasa Inggris, Langkah-langkah penyusunan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, Latihan pembuatan media pembelajaran, dan Evaluasi hasil media pembelajaran yang telah disusun. Dengan ini, pelatihan pengembangan model pembelajaran ini menambah keterampilan guru Madrasah Aliyah dalam menyiapkan proses kegiatan belajar mengajar sehingga akan mendukung kemampuan guru dalam menyiapkan lulusan yang kreatif dan aktif (Irianti dkk., 2020).

Sehubungan dengan pentingnya peningkatan kompetensi guru khususnya dalam kompetensi profesionalitas, pelatihan dengan tema Pengembangan Profesionalitas Guru dalam Pemanfaatan Literasi Multimodal pada Pembelajaran dilaksanakan kepada para guru di SMP Negeri 27 Surabaya. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru untuk memanfaatkan literasi multimodal secara digital agar dapat diimplementasikan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Hal tersebut dilakukan karena didapatkan informasi bahwa 57 guru yang berada di sana masih sangat renggang dalam pemanfaatan literasi multimodal yang mana hal ini merupakan kebutuhan dari Implementasi Kurikulum Merdeka (KURMER). Dari permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah Bagaimana model Pengembangan Profesionalitas Guru dalam Pemanfaatan Literasi Multimodal pada Pembelajaran?

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah berupa workshop yang diselenggarakan dalam 2 hari. Terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan pengabdian ini. Pertama adalah analisa kebutuhan. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan informasi dasar untuk pelaksanaan pelatihan. Analisa dilakukan dengan menyebarkan kuesioner menggunakan aplikasi Google Form kepada para guru di SMPN 27 Surabaya melalui Waka Kurikulum. Kuesioner yang disebarkan terdiri atas 13 pertanyaan yang terbagi 2 dimensi yaitu literasi dan integrasi teknologi dan digital multimodal.

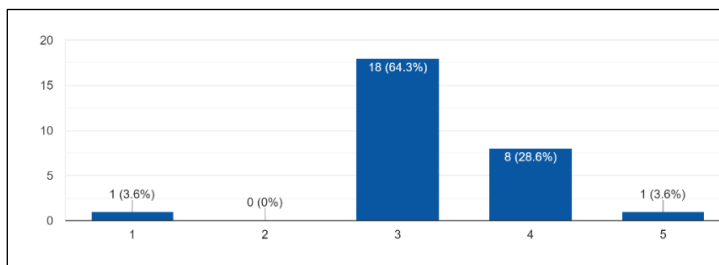
Kedua adalah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan dalam dua tahap. Pelatihan pertama berupa workshop dengan pemberian materi oleh pembicara terkait literasi multimodal dan penerapan aplikasi dalam pembelajaran dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan secara luring di aula SMP Negeri 27 Surabaya dari pukul 09.00 – 15.00 WIB yang ditutup dengan penyampaian evaluasi oleh beberapa peserta Workshop. Pelatihan kedua dilaksanakan dengan membagi peserta menjadi beberapa kelompok untuk memilih aplikasi dan menyusun rencana pembelajaran seperti apa yang akan dilakukan dalam penerapan aplikasi tersebut, manual penggunaan aplikasi tersebut, dan evaluasi penggunaan aplikasi tersebut yang setelah itu dipresentasikan di depan peserta yang lain untuk mendapatkan umpan balik. Kegiatan ini diagendakan dimulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB dan ditutup dengan evaluasi kegiatan.

Tahap terakhir adalah pelaksanaan lomba DMM (Digital Multimodal Media). Kegiatan lomba dilaksanakan bertujuan untuk mengukur keberhasilan penerapan literasi multimodal yang dilakukan oleh para guru dengan meminta guru-guru untuk membuat kelompok dalam pengembangan materi ajar menggunakan aplikasi Pear Deck dan Wakelet. Hasil produk media dari setiap kelompok diunggah pada drive yang telah disediakan. 3 karya terbaik dari hasil media yang telah dikembangkan oleh Bapak/Ibu guru di SMPN 27 Surabaya akan diambil dan diberikan apresiasi. Rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai hasil media yang dikembangkan terdiri atas 6 indikator yaitu orisinalitas, kepraktisan, variasi media, interaktivitas, efektivitas, dan Estetika dan desain.

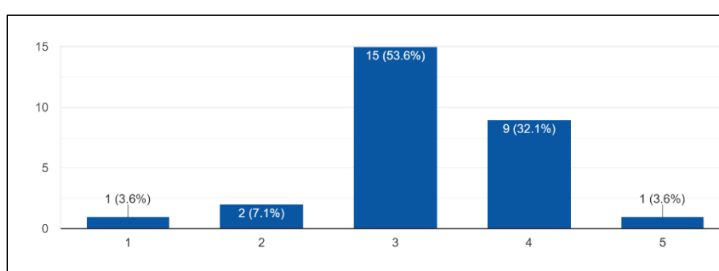
HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Analisa Kebutuhan

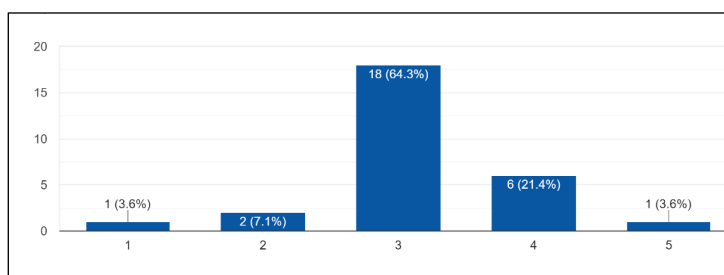
Tahapan pengabdian diawali dengan proses analisa. Analisa kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ‘lack’, ‘need’, dan ‘want’ dari para guru di sekolah target. Kuesioner yang telah disebarakan mencakup dua dimensi, yaitu literasi dan integrasi teknologi serta digital multimodal. Untuk mengetahui tingkat literasi komputer (kemampuan menggunakan komputer), literasi internet (kemampuan menggunakan internet), serta literasi digital (kemampuan menggunakan teknologi digital) dari para guru. Diberikan pertanyaan mengenai tingkat literasi yang dimiliki dan guru diminta untuk memilih satu skala dari angka 1 (buruk) sampai angka 5 (sangat baik) yang paling sesuai untuk merepresentasikan kemampuan yang mereka miliki. Berikut merupakan diagram hasil dari masing-masing pertanyaan.



Gambar 1. Kemampuan guru mengenai literasi komputer



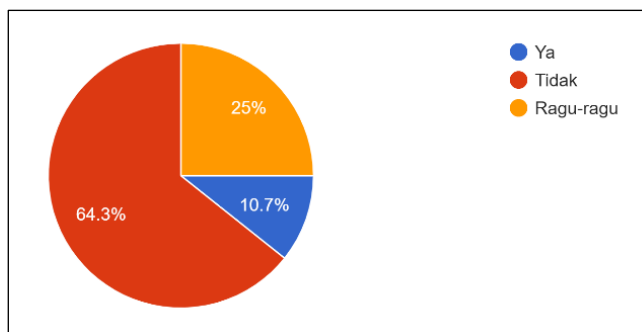
Gambar 2. Kemampuan guru mengenai literasi internet



Gambar 3. Kemampuan guru mengenai literasi digital

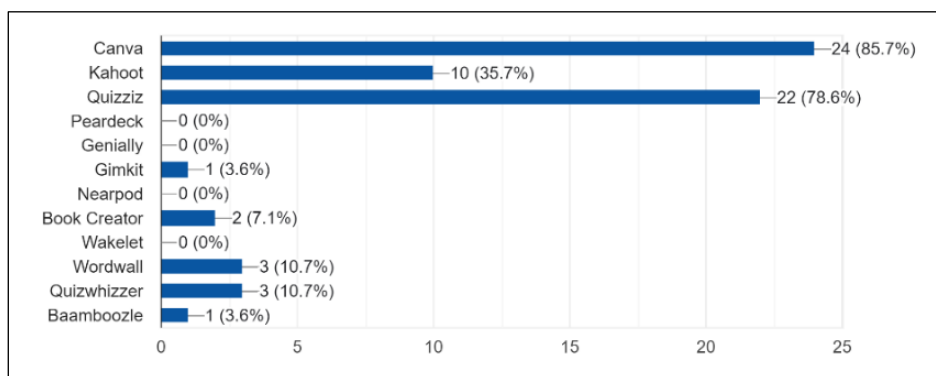
Dari ketiga diagram tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan yang dimiliki oleh Bapak/Ibu guru di SMP Negeri 27 Surabaya mengenai literasi komputer, literasi internet, serta literasi digital secara mayoritas masih berada pada skala 3 dari skala 1-5 yang diberikan. Berdasarkan hasil diagram tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas guru di SMP Negeri 27 Surabaya memiliki kemampuan literasi komputer, literasi internet, dan literasi digital yang berada pada tingkat menengah. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk dilakukannya pelatihan sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Selain itu, dari hasil survei yang dilakukan mengenai pengetahuan para guru terhadap apa itu “Digital Multimodal”, dapat diketahui bahwa 64% dari total responden kuesioner menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui hal tersebut, dan 25% menyatakan ragu-ragu.



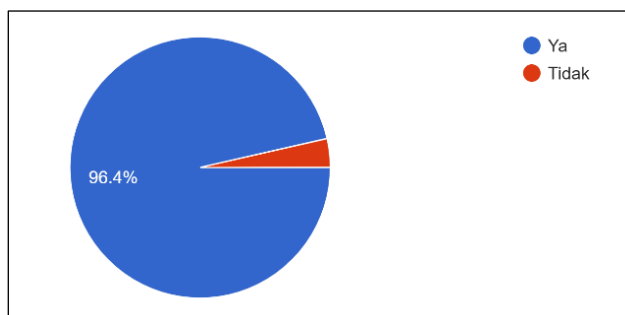
Gambar 4. Pengetahuan guru mengenai apa itu “Digital Multimodal”

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan mengenai digital multimodal akan sangat sesuai untuk Bapak/Ibu guru agar mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep tersebut. Sehingga keterampilan guru dapat ditingkatkan guna memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Para guru juga diberikan pertanyaan untuk mengetahui jenis aplikasi digital apa yang belum mereka ketahui.



Gambar 5. Aplikasi digital yang diketahui oleh guru

Berdasarkan hasil diagram di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada satu pun Bapak/Ibu guru yang telah mengenal aplikasi Peardeck dan Wakelet. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan kepada para guru mengenai penggunaan aplikasi PearDeck dan Wakelet sebagai penerapan digital multimodal di kelas merupakan hal yang sangat sesuai untuk dilakukan berdasarkan kebutuhan para guru di SMP Negeri 27 Surabaya. Pertanyaan lain juga diajukan untuk mengetahui minat para guru dalam mengikuti webinar dan pelatihan.



Gambar 6. Minat dan ketertarikan guru dalam pelatihan 'Digital Multimodal Media'

Berdasarkan hasil survei terkait ketertarikan untuk mengikuti pelatihan mengenai 'Digital Multimodal Media', data pada gambar 6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (96,4%) menunjukkan minat yang tinggi untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Tingginya respon positif ini menunjukkan kebutuhan serta keinginan Bapak/Ibu guru di SMP Negeri 27 Surabaya terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan digital multimodal dalam konteks pembelajaran. Hal tersebut menjadi landasan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.

2. Pelatihan Implementasi Digital Multimodal

Kegiatan pelatihan diselenggarakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 5 dan 6 Agustus 2023 di Aula SMP Negeri 27 Surabaya. Berdasarkan dari hasil analisa kebutuhan, pelatihan dan pendampingan kepada para guru dilakukan dengan materi mengenai penggunaan Aplikasi ‘PearDeck’ dan ‘Wakelet’ untuk penerapan digital multimodal di kelas. Pear deck merupakan fitur tambahan (Adds-on) yang digunakan di atas aplikasi presentasi online, seperti google slides. Dengan tambahan elemen maupun fitur-fitur yang tersedia, pear deck dapat menjadikan presentasi yang sudah dibuat sebelumnya menjadi lebih interaktif sehingga interaksi guru dan siswa lebih optimal (Sulistyaningrum & Hidayati, 2021). Tim UB berangkat dari Malang di hari Sabtu pagi pukul 06.00 dan sampai di lokasi tepat pukul 08.30. Para asisten mahasiswa membantu mempersiapkan kebutuhan workshop seperti banner judul kegiatan, materi, alat rekam, dan dokumentasi. Sedangkan tim yang lain bersiap sesuai dengan tugas yang telah dibagikan. Kegiatan hari pertama ditutup dengan menghasilkan materi ajar berbasis multimodal teks menggunakan aplikasi ‘PearDeck’.



Gambar 7. Contoh hasil karya menggunakan *PearDeck* dari peserta *workshop*

Workshop di hari ke-2 dibuka langsung dengan materi mengenai penggunaan aplikasi ‘Wakelet’ sebagai Media Kurasi materi berbasis multimodal. Wakelet merupakan aplikasi berbasis website digunakan untuk kurasi materi pembelajaran oleh guru untuk dapat menyimpan tautan penting atau URL, posting media sosial (Facebook, Twitter, Instagram), video YouTube, Tweets, Image, File PDF, Google Drive, One Drive atau berupa unggahan Video yang nantinya akan disusun menjadi koleksi pribadi atau publik. Pengguna dapat menambahkan catatan pada setiap item untuk menceritakan informasi, mengajukan pertanyaan, atau memberikan arahan kepada pembaca (Husein, Hamid, & Umar, 2020). Wakelet dapat digunakan seperti buku digital baik untuk pembelajaran di kelas atau untuk pembelajaran asinkronus secara pribadi. Para peserta praktek menggunakan Wakelet untuk menyusun materi pembelajaran secara berkelompok sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.



Gambar 8. Contoh hasil karya menggunakan *Wakelet* dari peserta *workshop*

Pada kegiatan hari ke-2 yang sekaligus kegiatan di hari terakhir ini peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan dan pesan mengenai kegiatan yang telah dilakukan selama 2 hari dengan Tim pengabdian. Beberapa pesan dan kesan yang disampaikan diantaranya sebagai berikut:

“Kami bersyukur atas kehadirannya, menampilkan workshop kali ini yang luar biasa. Semua materinya mudah diingat dan dipahami.”

“Tadi pembelajarannya cukup menarik, pematerinya juga asik. Terimakasih dari Universitas Brawijaya, Fakultas Ilmu Budaya. Semoga kedepannya guru SMPN 27 melek teknologi semuanya.”

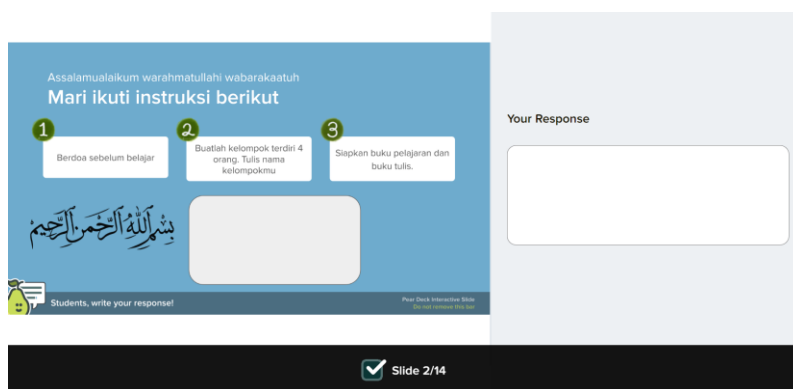
Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan workshop yang telah dilakukan merupakan hal yang positif dan dapat membawa kebermanfaatn kepada Bapak/Ibu guru di SMPN 27 Surabaya. Acara kemudian ditutup dengan pengumuman pelaksanaan lomba DMM, dimana peserta diminta untuk membuat kelompok dan mengikuti perlombaan untuk menciptakan pengembangan materi ajar menggunakan aplikasi ‘PearDeck’ dan ‘Wakelet’. Rekapitulasi kegiatan workshop selama 2 hari telah didokumentasikan berupa video dan telah diunggah di YouTube. Video tersebut dapat diakses melalui tautan berikut <https://youtu.be/c-vGMDyJmWM>.

3. Lomba Digital Multimodal Media (DMM)

Kegiatan ini sebagai acara penutup untuk Tim Penmas UB di SMPN 27 Surabaya yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan memberikan apresiasi kepada peserta yang telah mengembangkan materi ajar menggunakan aplikasi-aplikasi yang telah disampaikan di workshop. Lomba ini dilakukan secara berkelompok sesuai dengan permintaan peserta workshop. Peserta lomba dapat mengumpulkan karya mulai tanggal 6 – 11 Agustus 2023. Kemudian dilakukan penjurian mulai tanggal 12 – 16 Agustus 2023 dan di tanggal 17 Agustus ketika Upacara bendera di sekolah akan diumumkan pemenang dari Lomba DMM yang diselenggarakan oleh Tim Penmas UB. Pada perlombaan ini terdapat 9 kelompok yang mengikuti acara ini dan diambil 3 karya terbaik untuk mendapatkan apresiasi dari Tim Penmas. Berikut merupakan contoh dari hasil karya peserta lomba DMM:



Gambar 9. Contoh hasil karya peserta lomba DMM dengan Wakelet



Gambar 9. Contoh hasil karya peserta lomba DMM dengan PearDeck

Pemilihan juri dilakukan dengan berdasarkan kepakaran. Untuk menjaga kualitas hasil maka para Juri perlombaan DMM terdiri atas juri internal dan eksternal yang total keseluruhan adalah 3 orang dengan rincian 1 eksternal yaitu dari perwakilan guru SMK di Malang dengan kepakaran teknologi dan 2 internal dari pihak tim pengabdian Universitas Brawijaya. Penjurian dilakukan selama 5 hari yaitu dari tanggal 12 – 16 Agustus 2023 dengan mengirimkan tautan media dan rubrik penilaian kepada para juri. Rubrik penilaian terbagi menjadi 6 indikator yaitu orisinalitas dengan bobot 20%, kepraktisan dengan bobot 15%, variasi media dengan bobot 20%, interaktivitas dengan bobot 15%, efektivitas dengan bobot 15%, dan estetika dan desain dengan bobot 15%.

Hasil dari penjurian yang telah dilakukan oleh keseluruhan dewan juri didapatkan 3 kelompok yang memiliki karya lebih unggul dibandingkan dengan yang lain. Karya tersebut dinobatkan menjadi pemenang juara 1, juara 2, dan juara 3 dalam perlombaan DMM. Pengumuman lomba diberikan pada saat upacara bendera HUT Kemerdekaan Indonesia oleh Kepala SMP Negeri 27 Surabaya.

Pembahasan

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) secara garis besar mencakup beberapa komponen yaitu 1) jumlah peserta pelatihan sesuai dengan target, 2) ketercapaian tujuan pelatihan, 3) ketercapaian target materi yang telah direncanakan, 4) kemampuan peserta dalam penguasaan materi yang dibuktikan dengan hasil lomba. Dalam ketercapaian target materi, model pelatihan yang digunakan bagi para guru di SMPN 27 Surabaya adalah aplikatif dan kompetitif. Susunan materi yang disajikan adalah 1) pengertian digital multimodal dan penerapannya pada pembelajaran di kelas, 2) praktik penggunaan aplikasi *Pear-Deck* dilanjutkan 3) praktik penggunaan aplikasi *Wakelet*, dan

ditutup dengan 4) refleksi kegiatan. Model pelatihan ini juga dilakukan oleh (Irianti dkk., 2020) yang menyatakan bahwa peserta sangat antusias dan aktif mengikuti pendampingan sampai waktu pelatihan berakhir. Pelaksanaan lomba DMM pada pelatihan di SMPN 27 Surabaya merupakan model pelatihan yang berbeda yang bersifat kompetitif dan memotivasi peserta pelatihan untuk mengikuti acara dengan antusias dan menghasilkan karya media digital menggunakan *Peardeck* dan *Wakelet* dengan baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target pelatihan tercapai 100%. Angka tersebut dikuatkan dengan hasil refleksi peserta bahwa kegiatan PKM sangat membuka wawasan para guru dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan dengan menggunakan *Peardeck* dan *Wakelet*. Hasil ini telah dibuktikan oleh (Agustina et al., 2021.) bahwa pembelajaran menggunakan *Peardeck* menjadikan siswa lebih antusias dan interaktif karena dari fitur-fitur *Peardeck*. Selain itu, hasil yang sama ditemukan oleh (Umar dkk., 2020) bahwa pembelajaran melalui *Wakelet* menjadi lebih mudah, edukatif, dan menyenangkan karena materi disajikan melalui tulisan dan video yang dapat diulang-ulang untuk mendapatkan pemahaman serta terdapat latihan-latihan yang berupa kuis sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kompetitif.

KESIMPULAN

Kegiatan ini memberikan dampak yang baik bagi para guru di SMPN 27 Surabaya, yaitu peningkatan keterampilan guru dalam mempersiapkan dan mengimplementasikan pembelajaran dengan multimodal media interaktif yang berupa aplikasi *PearDeck* dan *Wakelet*. *PearDeck* dan *Wakelet* sebagai media berbasis multimodal dapat digunakan untuk mengakomodasi perbedaan jenis belajar siswa. Lebih lanjut lagi, pembelajaran menggunakan *Pear-Deck* dapat menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini memberikan pengalaman serta pandangan baru bagi guru yang didapatkan dari pihak luar. Pendampingan ini merupakan bentuk implementasi dari kerjasama yang telah diinisiasi oleh pihak SMPN 27 Surabaya dengan Pihak Fakultas Ilmu Budaya terutama Prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada diucapkan kepada Badan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (BPPM), Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

REFERENSI

- Agustina, E. N. S., Sugiantoro. (2021). Pelatihan *pear-deck* sebagai media pembelajaran interaktif di SMP PGRI 8 Sidoarjo. *Jurnal PADI: Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, 4(2), 53-60. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v4i2.302>
- Firmansyah, M. B. (2019). Literasi Multimodal Bermuatan Kearifan Lokal serta Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 10(1), 60-68.
- Husein, S., Hamid, M. A., & Umar, M. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab On-Line Berbasis Website *Wakelet* pada Program Intensif Pusat Pengembangan Bahasa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Lisanan Arabiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 175-209. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1592>
- Irianti, L., Rachmawati, E., & Friatin, L.Y. (2020). Pelatihan guru-guru bahasa inggris dalam penggunaan *flipped classroom* model di era literasi digital. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(1), 1-17. <https://doi.org/10.33369/jurnalinovasi.v1i1.13219>
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Kasturi, R. (2021). Penerapan Pembelajaran Multimodal Pada Masa Pandemi Covid-19. <https://doi.org/10.31219/osf.io/cvdq6>
- Kennedy, V. (2014). Critical, Cultural and Multimodal Approaches to Using Song as Literature in Language Learning. *Libri & Liberi*, 3(2), 295-310. [https://doi.org/10.21066/carcl.libri.2014-03\(02\).0021](https://doi.org/10.21066/carcl.libri.2014-03(02).0021)
- Nurhayati, Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>

- Nurtanto, M. (2016). Mengembangkan Kompetensi Profesionalisme Guru dalam Menyiapkan Pembelajaran yang Bermutu. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan: Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/8975>
- Sulistyaningrum, R., & Hidayati, Y. M. (2021). Pemanfaatan Media Pear Deck dan Jamboard dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 5(5), 4169-4179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1296>
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Kanisius.