

## REVOLUSI MEMBACA : PENGGUNAAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM KELAS BAHASA INGGRIS DI SMK NEGERI 7 MALUKU BARAT DAYA

Rosina Lekawael<sup>1</sup>, Fredi Meyer<sup>2</sup>, Welem Pentury<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, PSDKU, Universitas Pattimura

*e-mail:* rosina.lekawael@gmail.com<sup>1</sup>, fredymeyer2882@gmail.com<sup>2</sup>, nyongpentury53@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih guru-guru Bahasa Inggris dan siswa-siswi di SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya untuk dapat merovolusionerkan dan memberdayakan Teknologi Multimedia dengan menggunakan aplikasi (software) berbasis online dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dilakukan sebagai respon dari pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar yang mengharuskan penggunaan informasi teknologi Multimedia dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dan siswa dapat mengintegrasikan penggunaan aplikasi Teknologi dalam pembelajaran membaca, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, praktis dan menyenangkan. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan penggunaan aplikasi Teknologi Multimedia dalam membaca kepada guru dan siswa SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya.

**Kata Kunci:** Revolusi, Teknologi Multimedia, Pembelajaran Bahasa Inggris

### Abstract

The objective of this activity was to train English teachers and students at SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya to be able to revolute and empower Multimedia Technology by using online-based applications (software) in learning English. This was done in response to Merdeka Belajar Curriculum learning which required the use of information on Multimedia technology in reading. By this activity, it was hoped that teachers and students could integrate the use of Technology application in reading, so that learning was more effective, interesting, practical and enjoyable. This activity was carried out using the training method of using Technology Multimedia application in reading to teachers and students of Vocational High School 7 Southwest Maluku.

**Keywords:** Revolution, Multimedia Technology, English learning

### PENDAHULUAN

Maluku Barat Daya merupakan salah satu kabupaten yang berada di Propinsi Maluku yang berdekatan dengan Negara Timor Leste dan Austarlia. Perkembangan kehidupan yang penuh kemajuan, ilmu pengetahuan dan teknologi di daerah yang dikenal sebagai daerah 3 T (Tertinggal, Terdepan, dan Terluar) sangat perlu diperhatikan. Sebagai Perwujudan dalam mengatasi kemerosotan yang terbelakang di Kabupaten Maluku Barat Daya, maka perlu dilakukan Revolusi literasi membaca yang membangun sumber daya kualitas manusia yang seutuhnya sehingga menciptakan inovasi-inovasi terbaru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi bagi sektor Pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Maluku barat Daya yang terletak di kota Tiakur, Maluku Barat Daya

Dalam Kemajuan Teknologi hampir semua siswa memiliki dan menggunakan aplikasi Teknologi Multimedia dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai kebutuhan informasi yang dapat membantu mereka secara efektif. Peran teknologi dalam dunia Pendidikan sangatlah penting dalam usaha pembelajaran yang dapat memberikan dimensi berbeda Azmi (2017) menjelaskan peran teknologi dalam pembelajaran Bahasa Asing. Ditambahkan, implementasi yang tepat dari teknologi nformasi dikelas Bahasa Inggris dapat mempromosikan pembelajaran, meningkatkan interaksi dan komunikasi, meningkatkan pembelajaran mandiri, memaksimalkan yang ditargetkan, memotivasi pelajar dan membantu mereka meningkatkan kinerja mereka dalam dikelas EFL Dengan menggunakan aplikasi Online yang berbasis android mereka dapat mencari informasi apapun yang mereka inginkan (Wahyuni, 2018).

Di era Globalisasi ini Guru dituntut untuk dapat menciptakan pembaharuan serta berperan dalam melakukan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif, interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran dikelas lebih cenderung diberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan Paradgima ini sangat perlu diterapkan dalam mengaplikasikan budaya digital literasi pada siswa sangat perlu ditingkatkan dengan

meggunakan pemanfaatan teknologi secara optimal dalam kegiatan literasi membaca siswa. Guru sebagai motivator dalam proses pembelajaran yang dapat merubah akhlak dan berperan dalam membentuk kualitas siswa dalam aspek psikomotorik, kognitif dan afektif. Kebanyakan kegiatan pembelajaran yang terjadi di sekolah, Guru lebih bertindak dalam mengajar Bahasa Inggris dengan menggunakan cara mereka sendiri dengan tujuan dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris sesuai dengan keadaan interaksi siswa di kelas. Hal ini berdampak proses pembelajaran pada siswa dan minat siswa yang merasa kurang maksimal dalam memberikan kesempatan kepada siswa pada kegiatan literasi membaca.

Minat baca adalah kemampuan membaca secara suka-rela. Selain itu Minat baca dapat diartikan sebagai suatu keinginan atau kecendrungan yang tinggi (gairah) untuk membaca (Isma, Rohman, dan Istiningsih, 2022) sehingga dapat menangkap makna yang terkandung dalam suatu tulisan (Sudarsana, 2014). Oleh karena itu minat baca suatu sikap yang mencurahkan perhatian akan sikap ingin tahu yang intelektual yang bijaksana, serta ditambah dengan suatu usaha yang konstan untuk menggali bidang-bidang pengetahuan (informasi) baru (Jumatriadi, 2019) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, Kemampuan Membaca merupakan informasi yang dapat meningkatkan intelektual, berpikir secara kritis untuk dapat memahami dan menggali informasi –informasi tentang bacaan tersebut.

Menyikapi hal ini, Sebagai Salah satu tugas Tridarma Perguruan Tinggi maka Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Univeristas Pattimura PSDKU melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat DI SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya dengan memperkenalkan Teknologi Multimedia yaitu aplikasi (software) berbasis online seperti WEBTOON yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa dalam Bahasa Inggris sehingga diharapkan kegiatan ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran membaca Bahasa Inggris bagi siswa di kelas dengan memanfaatkan teknologi software yaitu aplikasi Webtoon.

Pustika (2019) menjelaskan bahwa siswa perlu belajar bahasa Inggris. Dengan cara ini mereka dapat membaca teks yang bermakna bagi karir atau studi mereka. Karena membaca sudah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, maka membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Sehingga Guru bukan hanya memberikan materi ajar melalui buku text disekolah tetapi juga guru harus mendorong siswa dalam menggunakan aplikasi teknologi multimedia dalam meningkatkan minat baca siswa seperti aplikasi Webtoon di zaman generasi z abad 21 sekarang ini

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam beberapa tahap kerja sebagai berikut:

### **Tahap Persiapan**

Tahap persiapan diawali dengan rapat Tim PKM yang dikoordinir oleh ketua tim. Pada tahap persiapan ini, dilakukan koordinasi dan observasi awal tim pelaksana dengan sekolah yang bersangkutan dalam rangka persiapan awal berupa identifikasi kebutuhan (needs analysis) dan diikuti dengan penentuan tema kegiatan. Kemudian, persiapan hal-hal teknis terkait penjadwalan, materi, dan pembagian tugas juga dilakukan.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara offline yang bertempat di SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 september- 16 september 2023. Kegiatan ini dimulai dengan acara Pembukaan dengan memberikan materi tentang teori digital literacy dengan memperkenalkan Teknologi Multimedia seperti aplikasi (Software) Webtoon selama satu jam. Setelah itu kegiatan dilanjutkan di dengan melakukan praktik menggunakan aplikasi online (android Handphone) dan Komputer sekolah yang berfokus pada Aplikasi Webtoon yang memuat materi berupa bacaan komik dengan beberapa pilihan genre cerita. Pada tahap ini guru harus menjelaskan tentang langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Webtoon dan juga meningkatkan kemampuan guru Bahasa Inggris dan siswa dalam merancang bacaan komik dalam aplikasi Webtoon. Kegiatan ini adalah dapat meningkatkan kemampuan para guru Bahasa Inggris di SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya dalam menggunakan aplikasi berbasis online dalam memberikan revousi baru terhadap siswa secara interaktif berbasis teknologi. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa secara langsung

menggunakan aplikasi Webtoon tersebut dan dikontrol oleh Guru dan Mahasiswa sehingga memaksimalkan kegiatan Pelatihan menggunakan aplikasi Webtoon tersebut.

#### **Tahap Pelaporan**

Pada tahap ini meliputi penyusunan laporan kegiatan dan evaluasi terhadap tim pelaksana, serta merancang rencana keberlanjutan program. Kegiatan ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan selama proses penerapan dalam mengaplikasikan Webtoon aplikasi berupa Bacaan komik yang dapat meningkatkan minat baca siswa. Kegiatan pelatihan ini sangat diharapkan juga dapat menunjang kerjasama Program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pattimura PSDKU dan SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya menjadi mitra dalam menunjang pendampingan dan terwujudnya kualitas, mutu dalam Pendidikan khususnya meningkatkan minat baca siswa dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Webtoon sebagai acuan dalam perkembangan teknologi Multimedia sekarang ini.

#### **Tahap Publikasi**

Setelah melakukan kegiatan tindakan dikelas, Pada tahapan ini dilakukan Publikasi Luaran kegiatan berupa artikel pada jurnal ilmiah PKM. Publikasi pada jurnal ini diharapkan dapat menumbuhkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan menggunakan aplikasi berbasis online dalam pembelajaran minat membaca Bahasa Inggris bagi guru-guru Bahasa Inggris dan siswa

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Seluruh kegiatan dalam pelaksanaan kegiatan Pengaduan kepada Masyarakat untuk meningkatkan minat membaca siswa melalui teknologi multimedia yaitu aplikasi Webtoon yang dapat merubah dan memperdayakan literasi digital pada pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih praktis, cepat dan sederhana karena dapat membuat siswa lebih senang membaca komik dimana aplikasi Webtoon ini disajikan dengan karakteristik antara lain gambar yang berwarna, bahasanya sederhana, dan cerita yang menarik. Pada awal kegiatan disajikan materi tentang teoritis pentingnya pemanfaatan aplikasi multimedia seperti aplikasi Webtoon untuk dapat memperkaya wawasan peserta. Aplikasi webtoon adalah komik berbasis Web, didalam aplikasi terdapat lima bahasa yang tersedia (Fasya,2016). Webtoon dapat diartikan sbegai kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online (Harmoko, 2017) Sehingga Webtoon para pembaca terhibur dan merasa lebih senang (Faidah, 2018)

Dalam memberikan Pencerahan tentang penggunaan Teknologi Mulitmedia ini, dapat lihat bahwa tantangan yang dihadapi oleh Guru-guru dan Siswa dalam Era Revolusi memebaca ini yaitu bagaimana mereka dapat menggunakan aplikasi-aplikasi Teknologi Multimedia seperti aplikasi Webtoon ini yang menunjang dalam proses pembelajaran Membaca yang dapat meningkatkan perbendaharaan kata dan wawasan yang luas pada bacaan tersebut. Penggunaan aplikasi Webtoon yang diterapkan selama proses kegiatan pelatihan ini Diterapkan penggunaan aplikasi Webtoon diberikan kepada siswa dan guru. Kemudian mereka merancang cerita komik yang terdapat didalam aplikasi tersebut. Dengan membuat suatu cerita komik yang menarik dalam aplikasi webtoon ini. Guru dan siswa ditantang dalam mengoperasikan teknologi meultimedia ini. Langkah-langkah dalam merancang komik dalam aplikasi tersebut diajarkan kepada guru-guru dan siswa. Kemudian hasil dari rancangan tersebut merupakan hasil rancangan berdasarkan ilustrasi atau ide-ide cerita yang dari rancangan mereka sendiri sesuai dengan genre text naratif.

Penggunaan apllikasi Webtoon ini sangat menarik dan memudahkan Guru-guru dan siswa dalam memberikan Bacaan Bahasa Inggris karena menggunakan percakapan antar tokoh dan tiap tokoh tergambaran didalam cerita secara menarik berdasarkan penampilan dan pemilihan dalam penyajian Webtoon. Selain itu juga, dapat mudah dipahami, dan tidak merasa bosan ketika menemukan maksud dan tujuan dari cerita tersebut. Hal ini dapat dilihat bahwa semangat rasa keingintahuan dalam menggunakan aplikasi webtoon ini.

Kegiatan ini sangat diharapkan guru memerlukan teknik-teknik yang menarik untuk membantu kesulitan siswa dalam keterampilan membaca, serta untuk menarik perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran. Teknik yang digunakan guru untuk media pembelajaran adalah, penggunaan komik webtoon sebagai media untuk memotivasi siswa dalam membaca. dan dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang teks narasi. Dalam komik webtoon banyak terdapat cerita tentang teks naratif disertai dengan gambar animasi yang menarik. oleh karena itu guru dapat mengembangkan kreativitasnya dengan menggunakan komik webtoon ketika pembelajaran (Praptiwi et al., 2021). Kelebihan aplikasi webtoon tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru, dimana mendukung guru

untuk lebih kreatif dalam menyediakan media dan materi yang autentik, serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan juga dalam hal menciptakan lingkungan kelas yang baik dan aktif untuk belajar bahasa Inggris.

### SIMPULAN

Dari hasil PKM yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Revolusi membaca dengan memberdayakan Teknologi Multimedia bagi guru-guru Bahasa Inggris dan siswa di SMK Negeri 7 Maluku Barat Daya berdampak positif. Hal ini dilihat dari antusias guru-guru dan siswa dalam kegiatan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih minat belajar membaca Bahasa Inggris melalui aplikasi teknologi multimedia di daerah 3 T. Dengan dilakukan Pengabdian Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh Program studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pattimura PSDKU Maluku Barat Daya dapat menjadi dasar untuk guru-guru berperan aktif memajukan Pendidikan di Kabupaten Maluku Barat Daya dengan mengsucceskan Merdeka Belajar .

### DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, N. (2017) Manfaat Penggunaan TIK di Kelas EFL. Kelas: Dari Persepsi Utilitas Potensi Tantangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Sosial* . <https://doi.org/10.5901/jesr.2017.v7n1p111>
- Faidah, U.S. (2018). Persepsi Pembaca Terhadap Webcomic di LINE Webtoon (Doctoral dissertation, Perpustakaan). [http:// repository.unpas.ac.id/9791/](http://repository.unpas.ac.id/9791/)
- Harmoko, D.B. (2017) Pengembangan Mobile Webtoon Pada Kuliah Pemograman Game Di Universitas Negeri Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/20999>
- Irwansyah, R., Darmayani, S., Mastikawati, M., Saputro, A. N. C., Wihartanti, L. V., Fauzi, A., ... & Hartono, R. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Retrieved from <https://repository.penerbitwidina.com/publications/339459/perkembangan-peserta-didik>
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphoneterhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 di MIN 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932-7940. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3650>
- Jumatriadi, J. (2019). Hubungan Minat Baca dan Penguasaan Kosakata dengan Pema-haman Bacaan Berbahasa Inggris. *ISLAMIKA*, 1(2), 154-180. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.342>
- Kamaliah, K. (2021). HAKIKAT PESERTA DIDIK. *EDUCATIONAL JOURNAL: Gen-eral and Specific Research*, 1(1), 49-55. Retrieved from <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/24>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66-77. <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.66-77>
- Praptiwi, U. S., Yulianto, A., & Ellianawati, E. (2021). Potensi Media Elektronik Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 10(1), 49-58. <https://doi.org/DOI:>
- Pustika, R. (2019). Implementasi Instruksi Membaca di Kelas EFL. *Jurnal Bahasa Inggris, Pengajaran, Pembelajaran, dan Penelitian*, 5(1).
- Wahyuni, H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Untuk CESS (Journal of Computer Engineering system and science). 3(1). 83-80