
MEMANFAATKAN HASIL ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM (AKM) UNTUK MENDESAIN *MULTIMODAL LEARNING*

Mustagfiroh
mustagfiroh79@gmail.com
MAN 1 Nganjuk

ABSTRAK

Metode yang digunakan dalam pembahasan ini adalah review literatur dari berbagai sumber. Pembahasannya bertujuan untuk mendeskripsikan desain *multimodal learning* dengan memanfaatkan hasil AKM. Hasil AKM dapat memotret kondisi riil peserta didik dalam menguasai kompetensi paling mendasar, yaitu literasi membaca dan literasi numerasi. Hasil tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Untuk melaksanakan pembelajaran di kelas, guru memerlukan pendekatan tertentu. Salah satu pendekatan yang dianggap cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar adalah pendekatan multimodal yang mengarahkan kepada *multimodal learning*. Desain *multimodal learning* disusun oleh guru dengan memanfaatkan hasil AKM, yaitu kelompok peserta didik perlu intervensi khusus, dasar, cakap, dan mahir. Sementara itu, desain yang bisa digunakan adalah *game* edukasi, *think-pair-share*, pembelajaran berbasis kasus, entri jurnal pribadi, dan proyek penelitian multimoda.

Kata kunci: hasil AKM, desain multimodal learning, hasil belajar peserta didik

ABSTRACT

The method used in this discussion is a literature review from various sources. In general, this study aims to describe the multimodal learning design by utilizing the AKM results. The AKM result captures the real condition of student in mastering basic competence, namely reading literacy and numeracy literacy. The result can be used to improve the learning quality in classroom. To carry out teaching and learning in classroom, teachers need a certain approach. One being effective to improve learning outcomes is a multimodal approach that leads to multimodal learning. The multimodal learning design is constructed by utilizing the AKM results, intervention need students, basic, competent, and proficient. Meanwhile, multimodal learning design includes educational games, think-pair-share, case-based learning, personal journal entries, and multimodal research projects.

Keywords: AKM results, multimodal learning design, student learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia memasuki pendidikan abad 21. Pola pendidikan abad 21 memiliki perbedaan karakteristik yang cukup signifikan dengan pola pendidikan sebelumnya. Satu hal yang membedakan adalah bahwa pendidikan ini mensyaratkan proses belajar yang mampu menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (*life skill*). Dengan kata lain pembelajaran perlu mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, peserta didik harus memiliki empat kompetensi yang mengacu pada kecakapan abad 21, yaitu "*The 4Cs: communication, collaboration, critical thinking, and creativity*". Dalam buku Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di SMA (Kemendikbud, 2017) disebutkan, kompetensi abad 21 tersebut dikembangkan melalui kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi, kreativitas dan inovasi, serta kolaborasi.

Salah satu syarat yang seharusnya dipenuhi oleh peserta didik agar memiliki kompetensi abad 21 adalah kemampuan literasi. Berdasarkan hasil PISA (*Programme Internationale for Student Assesment*) tahun 2018, kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih terbilang rendah dibandingkan dengan negara-negara lain, yaitu berada pada peringkat ke-74 dari 79 negara peserta (<https://kumparan.com/kumparansains/>). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa pencapaian kemampuan dasar peserta didik di Indonesia masih jauh dari harapan. Oleh karena itu, perbaikan pada proses pembelajaran dianggap sangat perlu dilakukan. Bentuk asesmen yang merupakan bagian dari proses belajar pun perlu ada perbaikan. Hal inilah yang kemudian mendasari perubahan bentuk asesmen dalam pembelajaran. Jika sebelumnya asesmen menggunakan model berbasis konten, maka pada saat ini asesmen yang dilakukan sudah harus berbasis kompetensi. Bentuk riil dari

konsep dan prinsip tersebut adalah adanya desain Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang bertujuan untuk memperoleh informasi kemajuan belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat memicu perbaikan kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Pusmenjar, 2020). AKM yang diselenggarakan di Indonesia adalah literasi membaca dan literasi numerasi dengan asumsi bahwa dua hal tersebut merupakan kompetensi general dan mendasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa hasil dari AKM dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses belajar dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk memperbaiki proses, diperlukan pendekatan tertentu sesuai dengan tujuan yang disasar. Ada banyak pendekatan yang dapat dipilih oleh guru untuk mencapai tujuan tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat dipilih adalah pendekatan multimodal untuk mendesain *multimodal learning*. Berdasarkan kajian literatur dan penerapan di beberapa lembaga pendidikan, *multimodal learning* dianggap cukup efektif untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Selain kesesuaian dengan tujuan, informasi hasil asesmen yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan pendekatan pembelajaran. AKM yang memotret kemampuan mendasar peserta didik akan memberikan gambaran mengenai tingkat penguasaan kompetensi peserta didik, sehingga guru dapat menentukan desain *multimodal learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah “Bagaimana desain *multimodal learning* dengan memanfaatkan hasil AKM?” Secara umum tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mendeskripsikan upaya pemanfaatan hasil AKM untuk mendesain *Multimodal Learning*. Dengan begitu akan bermanfaat bagi para guru agar memiliki tambahan wawasan sekaligus dapat menerapkan desain tersebut dalam pembelajarannya.

B. KAJIAN PUSTAKA

Asesmen Kompetensi Minimal (AKM)

AKM merupakan penilaian kompetensi umum dan mendasar yang diperlukan oleh semua peserta didik untuk mampu mengembangkan kapasitas diri dan berpartisipasi positif pada masyarakat (Pusmenjar, 2020). Yang dimaksud dengan kemampuan mendasar di sini adalah kemampuan minimal yang harus dimiliki peserta didik lepas dari mata pelajaran apa pun. Kemampuan ini menjadi dasar untuk dapat memahami dan mengaplikasikan segala macam bentuk kompetensi dasar di mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. AKM mengukur dua kompetensi yang paling mendasar, yaitu kemampuan literasi membaca dan kemampuan literasi numerasi. Baik pada literasi membaca dan literasi numerasi, kompetensi yang dinilai mencakup keterampilan berpikir logis-sistematis, keterampilan bernalar menggunakan konsep serta pengetahuan yang telah dipelajari, serta keterampilan memilah serta mengolah informasi.

Literasi membaca didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengenali informasi, memahami dan mengintegrasikan informasi, juga mengevaluasi dan merefleksikan informasi yang pada dasarnya sangat dibutuhkan dalam kehidupan keseharian, baik sebagai individu, maupun sebagai bagian dari masyarakat. Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari pada semua aspek kehidupan peserta didik untuk lebih meningkatkan kualitas kehidupannya. (Pusmenjar, 2020).

Soal yang disajikan dalam AKM adalah soal yang mengajak peserta didik memahami beragam konteks kehidupan yang diharapkan mampu diselesaikan oleh peserta didik dalam kehidupan nyata di masyarakat dengan kemampuan membaca dan berhitungnya. Soal yang disajikan membuat peserta didik harus mampu menguasai kompetensi secara mendalam, tidak sekadar menguasai konten pembelajaran.

Dalam literasi pembaca, soal AKM disajikan dalam dua konten, yaitu konten teks informasi dan teks sastra. Sementara itu, literasi numerasi

divisualisasikan dalam konten bilangan, geometri dan pengukuran, data dan ketidakpastian, serta aljabar. Level kognitif yang diukur dalam literasi membaca mencakup tiga tingkatan. Pertama kemampuan menemukan informasi tersurat dalam teks yang disajikan (*access-retrieve*). Kedua kemampuan menginterpretasikan sekaligus mengintegrasikan potongan-potongan informasi menjadi pemahaman yang utuh (*inteprete-integrate*). Ketiga atau level yang paling tinggi adalah mengevaluasi dan merefleksi informasi (*evaluate-reflect*).

Sebagaimana literasi membaca, literasi numerasi juga mengukur tiga level kognitif, yaitu pemahaman, penerapan, dan penalaran. Pemahaman yang dimaksud di sini adalah kemampuan peserta didik dalam memahami fakta, prosedur, serta alat matematika. Penerapan mengacu pada kemampuan menerapkan konsep matematika yang telah dikuasai untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang sudah menjadi rutinitas. Penalaran merujuk pada kemampuan peserta didik dalam bernalar menggunakan konsep matematika untuk menyelesaikan persoalan kehidupan yang ruang lingkupnya lebih luas dan lebih kompleks (Pusmenjar, 2020).

Teks sebagai stimulus soal yang disajikan baik dalam literasi membaca, maupun literasi numerasi menggunakan tiga konteks, yaitu personal, sosial-budaya, dan saintifik. Konteks personal berfokus pada aktivitas seseorang, keluarganya, atau kelompok. Konteks sosial-budaya berkaitan dengan masalah komunitas masyarakat lengkap dengan segala macam bentuk interaksi dan budayanya, baik yang bersifat lokal/daerah, nasional, maupun global. Sementara itu, konteks saintifik berkaitan dengan aplikasi matematika di alam semesta dan isu serta topik yang berkaitan dengan sains dan teknologi.

Pengelompokan Hasil AKM

Setelah pelaksanaan AKM, kegiatan lanjutan berikutnya adalah pelaporan hasil AKM. Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa pelaksanaan AKM bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi peserta didik terhadap kompetensi paling umum dan

mendasar. Dengan mengetahui laporan hasil AKM tersebut, satuan pendidikan secara umum dan guru pada ruang yang lebih spesifik dapat menggunakannya untuk memperbaiki kualitas proses belajar peserta didik yang pada akhirnya bermuara pada kualitas hasil belajar yang memengaruhi kualitasnya sebagai individu anggota masyarakat. Penguasaan kompetensi literasi membaca dan literasi numerasi dikelompokkan menjadi empat tingkatan. Kelompok-kelompok tersebut secara lebih detail dapat dijelaskan melalui infografik berikut ini (Pusmenjar, 2020).

Hasil AKM dilaporkan dalam empat kelompok yang menggambarkan tingkat kompetensi yang berbeda.

LITERASI	
Kelompok	Detail Tingkat Kompetensi
Perlu Intervensi Khusus	Murid belum mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam teks ataupun membuat interpretasi sederhana.
Dasar	Murid mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam teks serta membuat interpretasi sederhana.
Cakap	Murid mampu membuat interpretasi dari informasi implisit yang ada dalam teks; mampu membuat simpulan dari hasil integrasi beberapa informasi dalam suatu teks.
Mahir	Murid mampu mengintegrasikan beberapa informasi lintas teks; mengevaluasi isi, kualitas, cara penulisan suatu teks, dan bersikap reflektif terhadap isi teks.

NUMERASI	
Kelompok	Detail Tingkat Kompetensi
Perlu Intervensi Khusus	Murid hanya memiliki pengetahuan matematika yang terbatas. Murid menunjukkan penguasaan konsep yang parsial dan keterampilan komputasi yang terbatas.
Dasar	Murid memiliki keterampilan dasar matematika: komputasi dasar dalam bentuk persamaan langsung, konsep dasar terkait geometri dan statistika, serta menyelesaikan masalah matematika sederhana yang rutin.
Cakap	Murid mampu mengaplikasikan pengetahuan matematika yang dimiliki dalam konteks yang lebih beragam.
Mahir	Murid mampu bernalar untuk menyelesaikan masalah kompleks serta nonrutin berdasarkan konsep matematika yang dimilikinya.

Berdasarkan informasi hasil asesmen tersebut, guru dapat benar-benar mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Dengan demikian, guru akan lebih mudah mendesain model pembelajaran agar ada peningkatan kualitas hasil belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Beevers & Paterson (dalam Purnomo, 2014) yang menyatakan bahwa "*assessment can be defined as the measurement of learning*". Hal tersebut berarti bahwa hasil asesmen dapat dimanfaatkan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran sekaligus memperbaiki pembelajaran.

Multimodal Learning

Menurut Kress and van Leeuwen (dalam Al fajri, 2018), multimodal merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi menggunakan *modes* yang berbeda pada saat bersamaan, yang kemudian didefinisikan sebagai penggunaan beberapa mode semiotik dalam desain produk, atau peristiwa semiotik secara bersamaan, dan dengan cara tertentu mode-mode ini digabungkan untuk memperkuat, melengkapi, atau berada dalam susunan tertentu.

Multimodal learning atau pembelajaran multimodal dalam pendidikan diartikan sebagai upaya dan proses belajar yang mengajarkan konsep dengan berbagai mode. Mode dalam hal ini merujuk pada saluran informasi atau apa pun yang mampu mengomunikasikan pesan dengan beragam cara dan media (Kennedy, 2019). Misalnya saja gambar, video, musik, audio, beragam teks tertulis, gestur, mimik wajah, dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran multimoda yang melibatkan lebih dari satu alat indra, peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Oleh karena itu, dalam satu waktu pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan lebih dari satu mode untuk mengakomodasi kapasitas kompetensi awal dan gaya belajar peserta didik yang juga beragam.

Kemampuan awal peserta didik dapat dilihat dari hasil asesmen kompetensi minimal, sedangkan gaya belajar peserta didik dapat disandarkan pada cara yang disukai oleh peserta didik saat mereka belajar.

Untuk dapat menerapkan *multimodal learning* dengan tepat, gaya belajar peserta didik perlu dipahami terlebih dahulu oleh guru sebagai pendesain pembelajaran.

Menurut Neil Flaming (dalam Widharyanto, 2017) gaya belajar merupakan karakteristik individual dan cara-cara yang lebih disukai dalam mengumpulkan, mengorganisasikan, dan berpikir tentang informasi. Flaming mengelompokkan gaya belajar menjadi empat, yaitu visual, aural/auditorial, baca/tulis, dan kinaestetik yang kemudian dikenal dengan model VARK. Pebelajar visual menyukai pembelajaran yang membuat mereka menggunakan indera penglihatannya, seperti gambar, video, grafik, peta konsep, bagan, dll. Aural atau auditorial adalah gaya belajar dengan mengandalkan media audio, baik secara langsung, maupun tidak langsung. Media tersebut bisa berupa wawancara, penjelasan langsung/ ceramah, diskusi, teks yang diperdengarkan, dan media yang sejenis. *Reading/writing* atau gaya belajar baca-tulis sebenarnya termasuk kategori gaya visual. Akan tetapi, gaya ini lebih mendominasi pada kegiatan membaca beragam teks dan menuliskannya kembali. Sementara itu, kinaestetik adalah pebelajar yang menyukai belajar dengan melakukan (berupa gerakan praktis) dan selalu menanggapi contoh kehidupan nyata.

Sebagian orang memiliki salah satu dari gaya belajar tersebut dan menggunakannya pada kegiatan belajar yang dilakukan. Tetapi sebenarnya, banyak juga pebelajar atau peserta didik yang memiliki sekaligus menyukai lebih dari satu gaya belajar. Jika dalam kelas heterogen, guru tidak mungkin hanya menggunakan satu metode atau desain pembelajaran tertentu yang mengakomodasi salah satu gaya belajar tersebut. Oleh karena itu, selain mengakomodasi peserta didik yang memiliki lebih dari satu gaya belajar atau mengakomodasi kepentingan belajar peserta didik dalam kelas heterogen, *multimodal learning* atau pembelajaran multimodal perlu dilakukan.

Multimodal learning juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Penelitian dari Cisco (dalam Kennedy, 2019) menemukan bahwa peserta didik yang diberi kombinasi teks dan

visual belajar lebih baik daripada yang hanya menerima input teks. Itu artinya *multimodal learning* lebih efektif daripada *unimodal learning*.

Desain Multimodal Learning

Yang dimaksud dengan desain pembelajaran adalah kerangka bentuk atau rancangan yang melibatkan pemanfaatan media teknologi komunikasi dan isi untuk mewujudkan pola pembelajaran yang menarik, sesuai, dan tepat bagi peserta didik, sehingga dapat membantu mereka memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Kennedy (2019) berpendapat, setidaknya ada lima bentuk kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain *multimodal learning*. Kelima kegiatan tersebut tentu saja melibatkan lebih dari satu gaya belajar, sehingga sesuai jika digunakan dalam kelas yang heterogen atau peserta didik dengan lebih dari satu gaya belajar.

- (1) *Game* edukasi, *game* dalam pembelajaran 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, kerja sama, sekaligus mengomunikasikan ide. Secara umum, 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 berpasang-pasangan untuk mendiskusikan gagasan atau temuan mereka saat kegiatan *think* tadi. Ada kegiatan kerja sama pada langkah yang kedua ini.
- (3) Pembelajaran berbasis kasus, yaitu pembelajaran yang mengangkat kasus dalam kehidupan nyata sebagai bahan belajar. Pembelajaran ini akan membuat peserta didik mengeksplorasi informasi dengan berbagai macam cara, seperti observasi, wawancara, membaca, mendengar, dan mencatat yang berkaitan dengan konsep yang mereka

pelajari di kelas. Dalam kegiatan ini, guru memfasilitasi diskusi kelas mengenai kasus-kasus yang sedang dibahas dan memastikan peserta didik mampu menghubungkannya dengan konsep yang sedang dipelajari. Keuntungan dari metode ini adalah meyakinkan peserta didik bahwa apa yang mereka pelajari bermanfaat dan bermakna di dunia nyata, sehingga motivasi belajar mereka akan semakin tinggi.

- (4) Entri jurnal pribadi, yakni 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 mengekspresikan jurnal pribadi tersebut dalam beragam media. Misalnya saja, 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 sudah digital. Setelah itu, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penelitiannya tersebut dalam format apa pun yang mereka sukai. Contohnya presentasi dalam bentuk ceramah, dialog interaktif, video, poster, dll.

C. PEMBAHASAN

Memanfaatkan Hasil AKM untuk Mendesain *Multimodal Learning*

Pada bagian kajian pustaka telah dijelaskan mengenai pengelompokan peserta didik berdasarkan hasil asesmen yang telah dilaksanakan. Desain *multimodal learning* yang akan dibahas berikut ini juga disesuaikan dengan pengelompokan tersebut.

(1) Kelompok Perlu Intervensi Khusus

Peserta didik pada kelompok ini adalah mereka yang belum mampu memahami informasi tersurat yang disajikan dalam sebuah teks. Karenanya, mereka juga belum cukup mampu menginterpretasi informasi. Selain itu, peserta didik di kelompok ini memiliki kemampuan matematis dan komputasi yang masih sangat terbatas.

Desain *multimodal learning* untuk kelompok ini yang paling tepat adalah dengan lebih sering memberikan teks bacaan yang diberi warna-warna tertentu untuk menandai informasi penting/pokok dan informasi penunjang. Memfasilitasi mereka dengan diskusi dan pendampingan khusus perlu dilakukan. Sesekali informasi disajikan dalam bentuk audio-visual perlu diberikan. Memberi tugas kepada mereka untuk mengentri jurnal pribadi akan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap informasi. Sementara itu, untuk meningkatkan kemampuan numerasinya, mereka perlu didampingi mulai dari pencatatan data sampai validasi data. Memberikan ruang diskusi dengan peserta didik yang lebih mahir juga akan sangat membantu mereka. *Game* edukasi sederhana juga akan dapat meningkatkan kemampuan mereka.

(2) Kelompok Dasar

Kelompok dasar adalah kelompok peserta didik yang sudah bisa memahami informasi tersurat dalam teks dan mampu membuat interpretasi informasi sederhana. Kemampuan matematis dan komputasinya lebih tinggi dibandingkan kelompok pertama. Mereka dalam kelompok ini sudah mampu menyelesaikan masalah matematika sederhana.

Multimodal learning yang cocok dengan kelompok ini adalah memberikan mereka sumber belajar pendamping yang lebih beragam, baik

jenis, maupun bentuknya. Pembelajaran berbasis kasus juga dapat diterapkan pada kelompok ini karena mereka sudah menguasai konsep, tetapi masih kesulitan menerapkan pada situasi yang relevan. Pembelajaran berbasis kasus memaksa mereka membuat simpulan-simpulan, sehingga akan lebih meningkatkan pemahaman mereka terhadap sebuah masalah.

(3) Kelompok Cakap

Peserta didik yang masuk pada kelompok ini adalah mereka yang sudah memiliki kemampuan menyusun interpretasi dari informasi tersirat dalam teks sekaligus juga telah mampu membuat simpulan dari hasil integrasi beberapa informasi dalam teks. Kemampuan numerasinya juga lebih tinggi dari kelompok sebelumnya. Mereka pada kelompok ini telah mampu mengaplikasikan pengetahuan matematikanya dalam konteks yang beragam.

Desain pembelajaran yang tepat untuk kelompok ini adalah beberapa model dari *multimodal learning*. *Game* edukasi yang berhubungan dengan penghitungan yang digabung dengan entri jurnal pribadi membuat mereka semakin meningkatkan kemampuan interpretasi mereka terhadap informasi tersirat dan kemampuan mereka mengaplikasikan konsep matematika pada konteks yang lebih variatif. Pembelajaran berbasis kasus juga bisa diterapkan pada kelompok ini. Bagaimana mereka mengidentifikasi lingkungan mereka sendiri serta mengaitkannya dengan konsep yang telah mereka pelajari adalah kegiatan pembelajaran yang akan membuat kemampuan mereka semakin meningkat.

(4) Kelompok Mahir

Kelompok mahir adalah kelompok yang menempatkan peserta didik yang telah menguasai kompetensi literasi membaca dan literasi numerasi pada level paling tinggi. Mereka sudah memiliki kemampuan mengintegrasikan beberapa informasi lintas teks, mampu mengevaluasi kualitas informasi, sekaligus mampu merefleksikan isi teks dan mengaitkannya dengan konsep awal yang telah mereka miliki. Selain itu, peserta didik pada kelompok ini mampu bernalar untuk menyelesaikan masalah yang

lebih kompleks dengan memanfaatkan konsep matematika yang telah mereka kuasai.

Model pembelajaran yang bisa diterapkan pada kelompok ini bisa apa saja. Proyek penelitian multimoda sangat cocok karena selain meningkatkan kemampuan mereka, juga akan membuat mereka berpikir lebih kritis dan kreatif. Memberikan sumber informasi yang lebih beragam dengan kompleksitas teks yang lebih tinggi dapat menjadi pengayaan bagi mereka. Latihan yang mengajak mereka menilai informasi, membuat refleksi, dan memprediksi berdasarkan suatu gejala dengan pengamatan langsung, wawancara digital, atau mereview berbagai jenis teks sesuai konsep yang dipelajari perlu diberikan kepada kelompok ini. Menugasi mereka membuat bahan presentasi dengan model yang variatif justru akan membuat mereka lebih tertarik pada pembelajaran karena merasa tertantang.

Itulah beberapa desain multimodal learning yang bisa dijadikan alternatif saat pembelajaran setelah mengetahui hasil AKM peserta didik. Hal tersebut pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan desain *multimodal learning* yang telah diterapkan pada penelitian sebelumnya. Akan tetapi, penentuan atau pemilihan desain berdasarkan hasil AKM belum pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya.

D. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tiap kelompok seharusnya menggunakan desain *multimodal learning* yang berbeda-beda tergantung pada karakteristik kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik di tiap kelompok hasil.

Mendesain sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik memang memerlukan kerja keras guru. Tidak hanya menarik dan menyenangkan, lebih dari itu, pembelajaran harus mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Hasil asesmen sebenarnya cukup akurat untuk memperbaiki pembelajaran. Hasil AKM yang mengelompokkan peserta didik berdasarkan pencapaian kompetensi mendasarnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendesain *multimodal learning*.

Lima desain *multimodal learning* yang disajikan di atas hanya alternatif yang bisa diterapkan oleh guru. Guru dapat mengembangkan, memodifikasi, atau menyusun desain *multimodal learning* dengan strategi yang berbeda sesuai dengan karakteristik dan kemampuan mendasar yang dimiliki oleh peserta didik masing-masing sekolah/madrasah.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Al Fajri, Taufiq Akbar. 2018. Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran. *Waskita (Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter)*, Vol. 2, No. 1. Malang: Universitas Brawijaya.
<https://kumparan.com/kumparansains/menilik-kualitas-pendidikan-indonesia-menurut-pisa-3-periode-terakhir-1s00SIXNroC>
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Implementasi Kecakapan Abad 21 Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Kemendikbud.
- Kennedy, Laney. 2019. *35 Multimodal Learning Strategies and Examples*.
<https://www.prodigygame.com/main-en/blog/multimodal-learning/>
- Purnomo, Yoppi Wahyu. *Assessment-Based Learning: Sebuah Tinjauan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis*. *Sigma Journal*. No. 01, Volume 6, Juni 2014.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Pengembangan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Kemdikbud. 2020. *AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran*. Jakarta: Pusmenjar, Kemdikbud.

Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Pengembangan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Kemdikbud. 2020. *Desain Pengembangan Soal AKM*. Jakarta: Pusmenjar, Kemdikbud.

Widharyanto, Bonifasius. 2017. *Gaya Belajar Model VARK dan Implementasinya di dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*.
https://www.researchgate.net/publication/343190928_GAYA_BELAJAR_MODEL_VARK_DAN_IMPLEMENTASINYA_DI_DALAM_PEMBELAJARAN_KETERAMPILAN_BERBAHASA_INDONESIA