



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

PENGUNAAN MEDIA *PADLET* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI

Tathmainnul Qulub¹⁾, Shifa Fauziyah Renhoat²⁾

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jln. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang Selatan.

¹⁾Tathmainnulqulub@gmail.com

²⁾shifafauziyahrenhoat@gmail.com

ABSTRAK

Di era digital mayoritas peserta didik di Indonesia sudah menggunakan alat teknologi berupa *handphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Perkembangan teknologi digital yang semakin canggih di era ini memberikan tantangan tersendiri bagi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk terus melakukan inovasi dan kreativitas pada pengembangan media pembelajaran. Akan tetapi setelah kita perhatikan di beberapa sekolah para guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan terkini. Sehingga siswa tidak bersemangat dan tidak memperhatikan pelajaran dengan baik. Akibatnya akan mempengaruhi rendahnya minat dan kemampuan mereka dalam belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang timbul selama pembelajaran menulis khususnya teks deskripsi di kelas VII SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi dengan menggunakan media *Padlet*. Media *Padlet* merupakan aplikasi daring gratis yang paling tepat diilustrasikan sebagai papan tulis daring. Jenis penelitian ini adalah *library research* atau studi pustaka. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah berupa data-data kepustakaan yang dipilih, dicari, disajikan, dan dianalisis.

Kata kunci: keterampilan menulis, *padlet*, teks deskripsi

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam hal ini keterampilan menulis peserta didik di Indonesia masih sangat kurang. Alwasilah (2005: 170) mengungkapkan bahwa bangsa yang besar adalah bangsa yang menulis. Menulis dapat dipersepsi sebagai bagian literasi yang dapat dijadikan media pengembangan diri. Namun, kondisi yang terjadi pada

masyarakat Indonesia hingga saat ini adalah masih membudayanya aliterasi, yaitu masyarakat yang dapat membaca dan menulis, tetapi tidak suka membaca dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis tampaknya masih sangat sedikit mendapat perhatian terutama di kehidupan peserta didik. Melihat fakta-fakta yang terjadi sekarang ini, maka harus ada langkah untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu yang memegang peranan penting untuk mengatasi masalah menulis adalah dunia

pendidikan. Sekolah merupakan dunia formal pertama yang dihadapi oleh peserta didik untuk mendapatkan inovasi dalam hal penanaman nilai-nilai minat menulis.

Halliday dalam Hasan (dalam Fajarika, 2016: 225) bahwasannya pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP dalam Kurikulum 2013 diarahkan pada pembelajaran berbasis teks. Teks dapat diperinci ke dalam berbagai jenis, seperti deskripsi, penceritaan (*recount*), prosedur, laporan, eksplanasi, eksposisi, diskusi, surat, iklan, catatan harian, negosiasi, pantun, dongeng, anekdot, dan fiksi sejarah. Berdasarkan prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk mampu memproduksi atau menulis teks dengan baik dan benar. Sejalan dengan hal tersebut, arah pembelajaran keterampilan menulis di SMP berdasarkan Kurikulum 2013 lebih dititikberatkan pada tingkat kreativitas peserta didik dalam mengembangkan ide dan gagasannya. Peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam mencari informasi dan sumber untuk menulis. Dengan demikian, pembelajaran bahasa berbasis teks merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai dan menggunakan jenis-jenis teks tersebut di masyarakat. Berdasarkan uraian di atas pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia, lebih khusus pada pembelajaran menulis teks (deskripsi) harus dapat menumbuhkan, mengembangkan, dan meningkatkan daya apresiasi peserta didik. Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah penggunaan media pembelajaran, dalam kegiatan pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian materi pada peserta didik. Menurut Ibrahim (2000: 56) bahwasannya media pembelajaran

merupakan salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran. Untuk itu penelitian ini akan membahas tentang media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yakni media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi *padlet* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII di SMP. Pembelajaran yang berkualitas akan memperoleh hasil belajar peserta didik yang maksimal. Media teknologi pada saat ini dirasa sangat menunjang sekali dalam hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau studi pustaka, Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau studi pustaka dengan teknik pengumpulan data yaitu memanfaatkan sumber dari buku dan jurnal literatur yang dipilih, dicari, disajikan, dan kemudian dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah tersebut memiliki peserta didik yang menggunakan *Handpone* di lingkungan sekolah. Melalui *Handpone* yang sudah terjaring internet, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi melalui media *Padlet* kepada peserta didik karena media *Padlet* penggunaannya harus menggunakan jaringan internet. Setelah guru menggunakan media ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks deskripsi di kelas VII SMP. Berdasarkan hasil analisis maka peneliti menghasilkan data sebagai berikut:

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *Padlet* sangat relevan dengan tujuan

pembelajaran Bahasa Indonesia terutama untuk teks deskripsi. Teks deskripsi adalah sebuah paragraf di mana gagasan utamanya disampaikan dengan cara menggambarkan secara jelas objek, tempat, atau peristiwa yang sedang menjadi topik kepada pembaca. Sehingga pembaca seolah-olah merasakan langsung apa yang sedang diungkapkan dalam teks tersebut. Aplikasi *Padlet* merupakan salah satu dari media pembelajaran yang berbasis internet yang berfungsi sebagai tempat berbagi informasi berupa teks, foto, link, video, dll yang disebut dinding (*wall*). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pengajar sebagai pengganti dari papan tulis di dalam kelas.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas, guru menggunakan media *Padlet* untuk menunjang dalam penyampain materi kepada peserta didik. Fungsi media *Padlet* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Tempat Diskusi

Diskusi yang dimaksud dalam media *Padlet* adalah diskusi kelompok. Guru dan peserta didik dapat menempelkan hasil diskusi atau materi mereka di dinding (*wall*) *Padlet*. Guru memberikan materi mengenai teks deskripsi, kemudian guru menampilkan dua gambar di dalamnya dan peserta didik diminta untuk mendeskripsikan kedua gambar tersebut menggunakan aplikasi *Padlet* tersebut. Sebelum peserta didik mengirim jawaban, guru meminta masing-masing kelompok untuk menulis nama kelompoknya sehingga sudah terdeteksi kelompok yang mengirim pertama kali. Bagi kelompok yang mengirim jawaban mereka pertama kali, maka dianggap sebagai pemenang. Sehingga peserta didik antusias dan memiliki ambisi untuk menjadi pengirim

pertama. Kelas akan lebih aktif dan bersemangat, tetapi tetap terkontrol karena peserta didik bermain lewat media *Padlet*.

2. Umpan Balik

Umpan balik ini diberikan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran dengan cara menanggapi hasil kerja yang dilakukan oleh peserta didik lainnya. Aplikasi *Padlet* dapat menampung tanggapan yang muncul dari peserta didik. Hal ini terjadi karena aplikasi tersebut bersifat umum dan bukan media milik individual.

3. Kerja Kelompok

Ketika kelompok pertama mengirimkan jawaban melalui media ini, guru memerintahkan kelompok lain untuk memeriksa jawaban yang telah diposting kelompok pertama. Sehingga semua anggota kelompok dapat memahami pendapat dari anggota kelompok yang telah mengirimkan jawabannya.

4. Dokumentasi Portofolio Peserta Didik

Portofolio adalah kumpulan tugas peserta didik yang menunjukkan perkembangan, kecakapan, dan usaha dalam suatu bidang atau lebih (Widayanti dalam jurnal Ghesta Lestari, dkk 2019:241). Jadi media *Padlet* merupakan media alternatif baru berbasis digital bagi guru dan peserta didik untuk menyimpan hasil dari proses pembelajaran di dalam kelas.

Aplikasi *Padlet* telah memenuhi standar aplikasi pendidikan internasional yang disebut *The International Society for Technology in Education (ISTE)*, lembaga tersebut mensurvei dan menganalisis kelayakan suatu media pembelajaran. Lembaga tersebut juga membagi standarisasai mereka ke berbagai bidang Pendidikan. Antar lain kelayakan bagi peserta didik, bagi pengajar, bagi pemimpin

pengajar, bagi pelatih, dan bagi edukasi pengetahuan computer. (ISTE Standards dalam jurnal Ghesta Letsari, dkk 2019)

Aplikasi *Padlet* dikatakan layak bagi peserta didik karena telah memenuhi standar, antara lain:

1. *Empowered Learner*, (pemberdayaan pembelajaran) yaitu peserta didik dapat berperan aktif dalam mencapai, memilih dan mampu menunjukkan kompetensi dalam tujuan pembelajaran mereka, dengan menunjukkan pengetahuan yang mereka dapat.
2. *Digital Citizen*, (Masyarakat Digital) yaitu para peserta didik mendapatkan hak, tanggung jawab dan peluang untuk belajar yang sama di dunia digital yang saling berhubungan dan ikut andil dengan cara yang aman, legal dan etis.
3. *Knowledge Constructor*, (Konstruksi Pengetahuan) yaitu, peserta didik secara kritis mampu mengolah berbagai sumber informasi dengan alat digital untuk mengembangkan pengetahuan, menambah kreatifitas dan membuat pengalaman belajar menjadi bermakna bagi diri mereka sendiri dan orang lain.
4. *Innovative Designer*, (Desain Inovatif) yaitu peserta didik mampu menggunakan teknologi dalam proses desain untuk menganalisis dan memecahkan masalah dengan menciptakn solusi baru yang imajinatif dan bermanfaat
5. *Computation Thinker*, (Pemikiran berbasis Komputer) yaitu peserta didik mengembangkan strategi untuk memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi baru untuk menguji solusi yang mereka buat

6. *Creative Communicator*, (Komunikator Kreatif) yaitu peserta didik mampu berkomunikasi dan mengekspresikan diri mereka dengan kreatif melalui *platform* digital yang mereka kuasai untuk mencapai tujuan mereka.

7. *Global Collaborator*, (Kolaborasi Global) yaitu peserta didik memperluas prespektif mereka dan memperkaya pembelajaran mereka dengan bekerja sama dengan orang lain secara efektif dengan tim lokal maupun global.

Sedangkan dari sisi kelayakan bagi pengajar, aplikasi *Padlet* telah memenuhi standar (Jurnal Lestari, dkk 2020), sebagai berikut:

1. *Learner*, (Media Belajar) yaitu guru terus meningkatkan kemampuan dari maupun bersama orang lain untuk mengeksplorasi manfaat teknologi untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik.
2. *Leader*, (Pemimpin) yaitu guru harus mencari peluang kepemimpinan untuk mencapai keberhasilan peserta didik dan meningkatkan kemampuan pengajaran dan pembelajaran peserta didik.
3. *Citizen*, (Masyarakat) yaitu guru mampu menginspirasi peserta didik untuk berperan aktif dalam bertanggung jawab di dunia digital secara positif.
4. *Collaborator*, (Kolaborator) yaitu guru memberikan waktu untuk bekerja sama dengan para ahli dan peserta didik untuk melakukan praktik, berbagi sumber ilmu dan menemukan ide baru dan memecahkan masalah bersama

5. *Designer*, (Perancang) yaitu guru dapat merancang lingkungan dan kegiatan yang asli dan mudah disesuaikan sehingga dapat mengakomodir para peserta didik yang memiliki kepribadian yang bervariasi.
6. *Facilitator*, (penyedia fasilitas) yaitu guru menyediakan fasilitas bagi peserta didik yang memenuhi standar ISTE.
7. *Analyst*, (Analis) yaitu guru memahami dan mampu menggunakan data untuk memberikan instruksi kepada peserta didik dalam mencapai tujuan mereka.

Di antara kendala yang ditemui di lapangan berdasarkan observasi bahwa tidak semua peserta didik aktif dalam menggunakan media *Padlet*. Hal tersebut karena fasilitas jaringan internet yang tidak semua peserta didik miliki dengan alasan kehabisan paket data sehingga hanya peserta didik yang memiliki jaringan internet saja yang bisa digunakan untuk mengakses media *Padlet* pada masing-masing kelompok.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwasanya pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *padlet* berhasil menarik minat dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *padlet* sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan evaluasi. Karena *padlet* berfungsi sebagai tempat diskusi, umpan balik, kerja kelompok dan *brainstorming*. Pembelajaran dengan media *padlet* dapat membantu keterampilan siswa

dalam menulis teks deskripsi dengan mudah, menyenangkan dan cepat.

Sementara di sisi lain, di antara saran penulis untuk pihak sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *padlet* sebagai berikut:

- a. Menyediakan jaringan wifi untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital dengan tetap diawasi dan dikontrol untuk memudahkan guru ketika mengajar dengan media digital yang harus terkoneksi internet seperti media *padlet*.
- b. Guru Bahasa Indonesia harus terbuka pada media-media digital lainnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Memfasilitasi guru dengan mengadakan pelatihan dan workshop dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media digital.

REFERENSI

- Fajarika Ramadania. (2016). *Konsep Bahasa Berbasis Teks Pada Buku Ajar Kurikulum 2013*. Jurnal bahasa, sastra, dan pengajarannya. Vol.1. No.2.
- Ibrahim M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Alwasilah, A. Chaedar. (2005). *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT. Kiblat buku utama.
- ISTE Standards. 2020. (<https://www.iste.org/standards>)
- Ghesta Lestari dkk. (2019). *Pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan Media Padlet di Madrasah Bilingual Batu*. Jurnal UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Vol.4. No.6-7.