

Mekanisme Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa COVID-19

Eliyah

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

elijahliya18@mhs.uinjkt.ac.id

Dwi Agustin

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

dwi.agustin18@mhs.uinjkt.id

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mekanisme atau cara kerja dari aplikasi berbasis android ini sebagai media pembelajaran daring. Padlet merupakan aplikasi yang hadir sebagai alternatif pembelajaran daring di masa pandemi saat ini. Padlet dapat membantu guru dan peserta didik untuk berkomunikasi secara virtual. Aplikasi padlet membantu pendidik dalam memberikan materi, membuat tugas, hingga diskusi dengan peserta didik mengenai materi terkait. Metode yang digunakan dalam studi pustaka ini adalah metode deskriptif kualitatif, yang mendeskripsikan beberapa pernyataan mengenai penggunaan padlet, kekurangan dan kelebihan aplikasi, dan beberapa hal yang masih berkaitan dengan mekanisme pada aplikasi padlet ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, terdapat beberapa cara dalam menggunakan aplikasi padlet. Kedua, adanya kekurangan dan kelebihan pada aplikasi tersebut. Ketiga, terdapat beberapa alasan mengapa aplikasi padlet menjadi rekomendasi dalam pembelajaran masa pandemi.

Kata kunci: Media pembelajaran padlet, Pembelajaran daring, Pandemi Covid-19

Abstract- This study aims to find out how the mechanism or workings of this android-based application as an online learning medium. Padlet is an application that is present as an alternative to online learning during the current pandemic. Padlet can help teachers and students communicate virtually. The padlet application helps educators in providing material, making assignments, to discussions with students about related materials. The method used in this literature study was a qualitative descriptive method, which describes several statements regarding the use of padlet, the advantages and disadvantages of the application, and several things that are still related to the mechanism of this padlet application. The results showed that, first, there are several ways to use the padlet application. Second, there are advantages and disadvantages to the application. Third, there are several reasons why the padlet application is a recommendation in learning during the pandemic.

Keywords: Padlet learning media, online learning, Covid-19 pandemic

I. PENDAHULUAN

Pada 31 Desember 2019 muncul kasus serupa dengan pneumonia yang tidak diketahui di Wuhan. Kasus tersebut diakibatkan oleh virus corona atau yang dikenal dengan COVID-19. Karakteristik virus ini adalah kecepatan penyebaran yang tinggi. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang di seluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia. Pandemi Covid-19 yang melanda hampir seluruh dunia sudah berlangsung sejak lama bahkan memasuki 3 Tahun (Priantini, 2022).

Dengan adanya hal tersebut, membuat pendidikan di Indonesia harus memiliki strategi atau alternatif lain agar pembelajaran tetap berlangsung meskipun sekolah diliburkan atau ditutup. Maka dari itu, pemerintah mencanangkan Pembelajaran Jarak Jauh atau yang akrab disebut PJJ agar para guru bisa memberikan pengajaran dan peserta didik bisa tetap belajar meskipun secara daring. Hal ini tentu masih menjadi problematika seorang guru dan para peserta didik sebab beradaptasi dengan pembelajaran serba online tidaklah mudah. Metode pembelajaran yang diterapkan guru belum dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan (Juniyanti, 2019) Dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat saat

ini, tentu bisa menjadi jembatan para guru dan murid dalam berinteraksi secara virtual, dengan menggunakan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran daring tersebut. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar dan mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar melalui kegiatan komunikasi dan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Pada perkembangannya dalam kegiatan pendidikan media digunakan sebagai sumber belajar yang dapat memberikan pemahaman yang nyata bagi peserta didik (Swarniti, 2021). Media merupakan saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan (Media digunakan untuk menyampaikan amanat amanat kepada penerima Keberhasilan (Priantini, 2019) Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Menurut Dabbagh dan Ritland menjelaskan, pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti.

Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna. Menurut Dabbagh dan Ritland (2005) pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan

melalui aksi dan interaksi yang berarti. Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user), sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna. Keuntungan media pembelajaran online adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan audio, video, animasi yang semuanya digunakan untuk penyampaian informasi (Berta & Swarniti, 2020).

Selanjutnya Dabbagh dan Ritland mengatakan ada tiga komponen pada pembelajaran online yaitu model pembelajaran, strategi instruksional dan pembelajaran, media pembelajaran online. Ketiga komponen ini membentuk suatu keterkaitan interaktif, yang di dalamnya terdapat model pembelajaran yang tersusun sebagai suatu proses sosial yang menginformasikan desain dari lingkungan pembelajaran online, yang mengarah ke spesifikasi strategi instruksional dan pembelajaran yang secara khusus memungkinkan untuk memudahkan belajar melalui penggunaan teknologi pembelajaran.

Perlu diketahui bahwa, kepesatan perkembangan teknologi telah menunjukkan bahwa perubahan teknologi masa kini telah membawa satu anjakan baru dalam dunia pendidikan. Sebelumnya, teknologi web 1.0 ialah World Wide Web telah mendahului fase perkembangan teknologi kemudian diikuti dengan fase kedua yaitu kemunculan teknologi web 2.0 yang lebih dikenal sebagai social web. Teknologi Web 2.0 telah mencetuskan satu fenomena baru dalam dunia komunikasi dan interaksi global. Penggunaan web 2.0 dalam dunia pendidikan sudah semakin berkembang dengan berbagai aplikasi yang disediakan sebagai medium penyampaian dalam proses pembelajaran. Contoh aplikasinya seperti Prezi, Powtoon, Padlet, dan lain sebagainya. Menurut Baharudin dan Badusah (2016) web 2.0 yang digunakan dalam pendidikan mempunyai potensi yang besar untuk menyokong dan meningkatkan mutu pengajaran serta pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.

Fenomena ini telah menjadi tren masa kini karena informasi yang disampaikan melalui web tersebut dapat diakses di mana-mana. Hal ini juga selaras dengan sifat murid-murid abad

ke-21 itu sendiri yang suka akan teknologi dan gemar mempelajari kemahiran baru berkaitan dengan teknologi. Menurut Maswan (2011) kebanyakan remaja pada masa kini gemar menggunakan internet untuk bermain aplikasi computer dan mencari informasi lainnya. Keistimewaan pembelajaran melalui padlet ini adalah bahan pengajaran dan pembelajaran seperti teks, garif, animasi, video, dan tautan URL boleh disampaikan dan digunakan. Elemen-elemen tersebut sangat membantu murid dari segi pemahaman dan mengingat pelajaran dengan mudah. Hal ini selaras dengan pendapat Lope Pihie dan Elias (2000) bahwa keupayaan mengingat melibatkan pendengaran hanya menyumbang 10 peratus dalam ingatan seseorang, sedangkan 50 peratus lagi daripada penglihatan dan 40 peratus lagi daripada pengalaman dan perbuatan.

Menurut Ibrahim, Shing, Sharmeeze, Alias, dan Dewitt (2014) penggunaan web 2.0 seperti padlet boleh digunakan untuk berinteraksi antara satu sama lain bagi tujuan pendidikan. Padlet dahulunya dikenal sebagai Wallwhiser merupakan salah satu jenis aplikasi papan interaktif dalam web 2.0. Papan interaktif ini yang juga dikenali sebagai virtual wall (dinding maya) berfungsi sebagai ruang yang membolehkan murid dan guru dapat berkongsi maklumat seperti teks, gambar, video, dan audio dalam satu antara muka.

Namun, hal ini harus diteliti dalam penggunaannya. Puteh dan Abdul Salam (2011) menyarankan agar penggunaan teknologi khususnya aplikasi web 2.0 dalam pendidikan mestilah difokuskan kepada proses mengaplikasikan peralatan dengan menggunakan prinsip, kaedah dan teknik yang sesuai dengan pembelajaran dan pengajaran. Perkara ini perlu diperhatikan terutamanya para guru agar penggunaannya benar-benar membawa manfaat kepada murid dan proses pembelajaran berkesan.

Aplikasi padlet juga 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 standarisasi mereka ke berbagai bidang pendidikan. Antara lain kelayakan bagi peserta didik, bagi

pengajar, bagi pemimpin pengajar, pelatih, dan bagi edukasi pengetahuan computer.

Beberapa penelitian telah menyarankan bahwa aplikasi padlet memang cukup baik digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti halnya, penelitian yang dilakukan oleh Tathamainul Qulub & Syifa Fauziyah Renboat, dalam Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia dengan judul Penggunaan Media Padlet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. Media padlet juga pernah diteliti oleh Gesta Lestari, Ana Mahbubah, & Mokhammad Fadhil Masykuri dalam Procceding of International Conference on Islamic Education: Challenges in Technology and Literarcy, dengan judul Pembelajaran Bahasa Arab Digital dengan Menggunakan Media Padlet di Madrasah Aliyah Bilingual Batu. Dari penelitian-penelitian tersebut, para peneliti hanya mendeskripsikan mengenai penggunaan media padlet pada proses pembelajaran menulis teks deskripsi dan pembelajaran Bahasa Arab, namun mereka belum membahas mengenai mekanisme atau cara kerja aplikasi padlet sebelum digunakan sebagai media pembelajaran oleh seorang guru dan siswa. Maka dari itu, penelitian ini mencoba untuk melengkapi beberapa penelitian sebelumnya dan akan mencoba membahas mengenai mekanisme aplikasi padlet sebagai media pembelajaran pada masa covid-19 ini.

II. METODE

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. Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya (Mardalis: 1999).

Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono: 2006). Sedangkan menurut ahli lain, studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literature ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan

norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono: 2012).

Metode penelitian kepustakaan ini digunakan untuk menyusun konsep mengenai mekanisme atau cara kerja pada padlet sebagai media dalam pembelajaran, yang nantinya dapat digunakan sebagai langkah-langkah praktis sebagai alternatif media pembelajaran pada masa pademi ini. Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan topic
2. Eksplorasi informasi
3. Menentukan fokus penelitian
4. Pegumpulan sumber data
5. Persiapan penyajian data
6. Penyusunan laporan

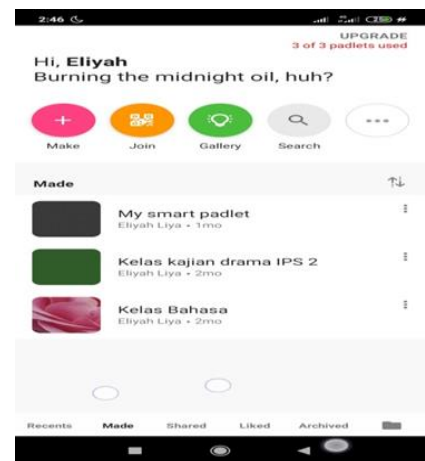
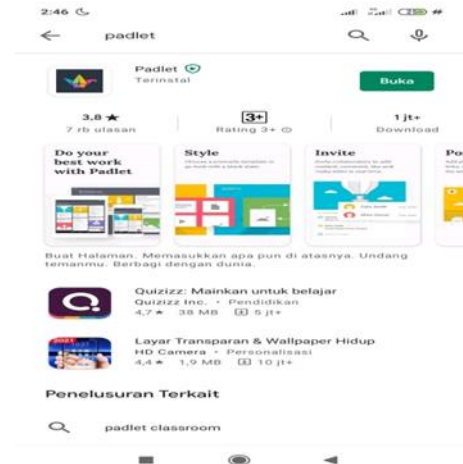
III. PEMBAHASAN

Cara Kerja Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring

1. Tujuan dalam menggunakan padlet sebagai media pembelajaran

Pertama, untuk melakukan brainstorming ide dari kelas. Kedua, untuk menyusun penelitian tentang suatu topik. Ketiga, untuk mengukur pemahaman suatu topik yang dibuat. Keempat, untuk menguji pengetahuan siswa. Kelima, untuk mengelola writing project, film project pada sub bahasan. Kemudian yang terakhir tentunya untuk berbagi informasi pada siswa.
2. Langkah membuat akun padlet

Untuk membuat akun padlet, pengguna hanya perlu berkunjung ke alamat website padlet kemudian klik daftar yang tertera pada muka halaman. Selanjutnya akan muncul pilihan mendaftar dengan google atau dengan facebook. Jika pengguna mendaftar dengan google, maka sebelumnya pengguna sudah memiliki akun G+ dan email, lalu klik ikon daftar yang terdapat pada pojok kanan bawah.

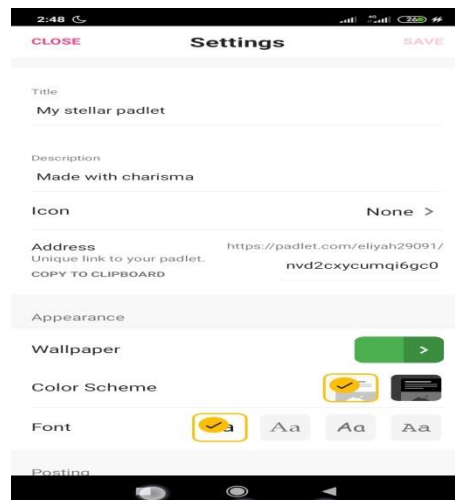


3. Cara menggunakan padlet





Jika pengguna memiliki akun google, maka pengguna dapat menggunakan akun google atau facebook untuk SSO (single sign-on) sehingga pengguna dapat login dengan cepat tanpa harus membuat account baru lagi. Setelah dimuat, pengguna memiliki beberapa pilihan, tetapi disarankan untuk membuat “Bulid a Wall”. Setelah selesai melakukannya, dinding pengguna dalam laman padlet itu sudah siap secara langsung. Sebelum dipublikasi, sebaiknya memerhatikan beberapa hal. Pertama, memberikan judul pada dinding pengguna, deskripsi, dan ikon. Selanjutnya, dengan menggunakan ikon kedua bawah, pilih ‘walpaper’. Pengguna juga dapat memilih gambar latar belakang untuk padletnya. Pengguna juga dapat menambahkannya dai koleksinya dengan mengunggahnya.



Jika sudah berhasil dalam menggunakannya, maka tinggal hasil materi yang telah dibuat atau diskusi online yang sudah dilakukan, tinggal di simpan. Baik dalam bentuk image, pdf, dan lainnya. Dan share hasil tersebut melalui copy link atau kode QR yang tertera pada bagian pengaturan. Dalam hal ini, pengguna juga dapat menambahkan video, link, atau gambar ke dinding kelasnya yang telah disediakan secara gratis.



4. Keunggulan aplikasi padlet sebagai media pembelajaran

Padlet sangat mudah digunakan karena: pertama, padlet adalah perangkat yang netral, karena berfungsi di semua perangkat yang mendukung internet.

Termasuk PC, Laptop, Tablet, Smartphon. Ini menunjukkan bahwa padlet dapat bekerja dengan mudah di sekolah mana pun yang memanfaatkan beragam perangkat. Kedua, tulisan dinding yang ada di padlet dapat diekspor dengan beberapa cara, termasuk PDF atau spreadsheet, atau disematkan ke blog, situs, atau laman lainnya. Ketiga, padlet lengkap dengan beberapa hal yang dimilikinya, seperti lamannya bisa untuk mengetik, merekam suara, tambahkan hyperlink, menambahkan foto, menambahkan dokumen. Fleksibilitas alat ini membuat pengguna dapat memiliki satu padlet kelas untuk tahun ini dan berbagi sumber daya dan tautan sepanjang tahun. Artinya, materi yang sudah tersedia pada satu kelas pertama pada tahun pertama dapat dimanfaatkan untuk tahun-tahun berikutnya.

5. Kelemahan padlet sebagai media pembelajaran

Salah satu kelemahan media pembelajaran padlet adalah sangat bergantung pada jaringan internet. Mungkin kelemahan ini tidak hanya dimiliki oleh aplikasi padlet, melainkan juga oleh aplikasi lainnya. Ketika jaringan internet tidak stabil, maka hal itu akan mengganggu pemrosesan dalam menggunakan aplikasi padlet tersebut. Maka dari itu, solusinya hanya perlu mencari tempat yang strategis dengan jaringan yang memungkinkan. Mungkin saja akan sulit untuk para siswa yang ada di daerah pelosok. Maka dari itu, kehadiran sebuah media pembelajaran sebenarnya juga disesuaikan dengan para siswanya dan juga bergantung pada kebijakan seorang guru dalam memilih media pembelajaran. Karena, tidak ada media pembelajaran yang tidak memiliki kekurangan (Pratama & Swarniti, 2021). Semua media mempunyai kekurangan. Hanya saja bagaimana caranya agar pengguna mampu meminimalisir kekurangan atau kendala tersebut.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat dari pengkajian di atas adalah:

- 1) Padlet merupakan aplikasi yang sederhana dan mudah dalam cara kerjanya. Pada dinding padlet memiliki banyak variasi atau pilihan sehingga pengguna mampu mengkreasikan laman kelas sesuai dengan kebutuhannya.
- 2) Guru bisa membagikan gambar, video, link, audio, pesan suara, dan lain sebagainya yang dapat dibagikan kepada siswa sebagai materi belajar.
- 3) Kekurangan padlet salah satunya adalah harus selalu terhubung dengan jaringan internet ketika hendak menggunakannya sebagai media pembelajaran daring.
- 4) Hasil dari materi yang telah dibuat oleh guru bisa dibagikan kepada siswa dengan cara copy link atau menggunakan kode QR.
- 5) Fleksibilitas alat ini juga membuat pengguna dapat memiliki satu padlet kelas untuk tahun ini dan berbagi sumber daya dan tautan sepanjang tahun. Artinya, materi yang sudah tersedia pada satu kelas pertama pada tahun pertama dapat dimanfaatkan untuk tahun-tahun berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atsani, Lalu Gede Muhammad Zanuddin. Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19, dalam Jurnal Alhikmah: Jurnal Studi Islam, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2020.
- Arnesi, Novita, Abdul Hamid K. Penggunaan Media Pembelajaran Online- Offline dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris, dalam Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2 No. 1, 2015.
- Berta, M. O., & Swarniti, N. W. (2020). IMPROVING THE STUDENTS' VOCABULARY

- MASTERY THROUGH WORD SQUARE GAME AT THE EIGHTH GRADE OF SMP DWIJENDRA DENPASAR IN THE ACADEMIC YEAR 2019/2020. *Widyasrama*, 30(2), 18-25.
- DJuniayanti. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Self Regulated Learning Berbantuan Aplikasi Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra*. Vol 10 No 2.
- Herliandry, Luh Devi, dkk, Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19, dalam jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 22, Nomor 1, April 2020.
- Ismanto, Edi, dkk. Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran bago Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru, *Jurnal Untukmu NegeRI*, Vol. 1, Nomor 1, Mei 2017.
- Sulakah, Siti Masrah BT. Aplikasi Padlet dalam Pengajaran dan Pembelajaran Komponen Sastera (KOMSAS), dalam Laporan Projek untuk memenuhi syarat penganugerahan Sarjana Pendidikan Teknikal (Instruksional dan Teknologi), Fakultas Pendidikan Teknikal Vokasional, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, Juni 2017.
- T, Abdi Mirzaqon. Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing Counseling, dalam Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Pratama, P. A. M. W., & Swarniti, N. W. (2021). THE APPLICATION OF LITERACY CULTURE IN GROWING READING INTEREST IN SMP NEGERI HINDU 3 BLAHBATUH GIANYAR: A CASE STUDY. *Widyasrama*, 32(2), 87-91.
- Priantini, D.A.M.M.O. (2019) Pengembangan video Pembelajaran menggunakan proshow untuk kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra*. Vol 10.No.2
- Priantini, D.A.M.M.O. (2022) Implementasi Kurikulum 2013 Dengan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra* Vol. 13 No 1
- Qulub, Tathmainnul, Shifa Fauziyah Renhoat. Penggunaan Media Padlet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi, dalam Prosiding Samasta; Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia, Juni 2020.
- Swarniti, N. W. (2021, August). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa. In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran (Vol. 1, No. 1, pp. 133-144).