



Penggunaan Platform Padlet dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Materi Teks Negosiasi

Sulasm¹, Yessi Fitriani²

Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas PGRI Palembang

e-mail: sulasm19951225@gmail.com, yessifitriani260@yahoo.co.id

Abstrak

Pendidik dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan dua hal yaitu tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan karakteristik materi yang akan diajarkan. Sehingga diperlukan alternatif pemecahan seperti penggunaan aplikasi berbasis digital untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik berdasarkan permasalahan inilah peneliti melakukan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus yang bertujuan untuk mendeskripsikan tentang penggunaan aplikasi *Padlet* dan *Quizizz* selama proses pembelajaran. Selama proses penerapan *Padlet* dan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran, kedua aplikasi ini mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Padlet* digunakan sebagai landasan pemahaman materi sedangkan *Quizizz* sebagai alat evaluasi terstruktur. Penggunaan *Padlet* dan *Quizizz* secara bersamaan dapat menciptakan pengalaman belajar yang intelektual, emosional, mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, dan memotivasi peserta untuk memiliki daya saing.

Kata Kunci: *Padlet, Quizizz, Teks Negosiasi.*

Abstract

Educators in choosing learning media must consider two things, namely the learning objectives to be achieved and the characteristics of the material to be taught. So alternative solutions are needed, such as the use of digital-based applications to foster students' enthusiasm for learning. Based on this problem, researchers conducted research. The method used in this research is a case study method which aims to describe the use of the *Padlet* and *Quizizz* applications during the learning process. During the process of implementing *Padlet* and *Quizizz* in learning activities, these two applications were able to create fun and interesting learning activities for students, this was proven by the enthusiasm of students in learning activities. *Padlet* is used as a basis for understanding the material while *Quizizz* is a structured evaluation tool. Using *Padlet* and *Quizizz* together can create an intellectual and emotional learning experience, accommodate various student learning styles, and motivate participants to be competitive.

Keywords: *Padlet, Quizizz, Negotiation Text*

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 merupakan pembelajaran yang menggabungkan kecakapan literasi, kemampuan pengetahuan, keterampilan, perilaku, dan juga

penguasaan teknologi. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan juga menarik pada pembelajaran ini. Pada praktiknya saat ini masih banyak guru yang belum mau mencoba menggunakan metode pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi dan informasi, guru masih menggunakan media konvensional seperti demonstrasi dan juga ceramah. Untuk itu baik guru maupun peserta didik diharapkan untuk terampil dalam menggunakan teknologi, menjadi insan literat, dan memiliki akhlak yang baik.

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran (Kosasih, 2021). Bahan ajar atau materi ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Sehingga penyerapan bahan ajar dapat diserap peserta didik secara maksimal (Febriana, 2019). Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Akmal & Yefterson, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang efektif akan mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih kondusif. Guru harus mampu menggabungkan antara kemampuan mengajar, mendidik dan menguasai materi ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Aini (2019: 1) menyatakan bahwa pembelajaran dituntut yang terintegrasi dengan basis pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan diintegrasikan dalam karakteristik pembelajaran abad 21, bagi generasi z dan alpha di era industri 4.0.

Pendidik dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, diantaranya adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan karakter materi yang akan diajarkan. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik lebih memahami materi yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat menambah semangat serta ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Alghozali et al (2021: 135) berpendapat bahwa dalam ranah pembelajaran, melihat media sebagai bagian utuh dalam pembelajaran, sehingga hal ini perlu mendapat lirik dan fokus dari para pendidik. Pentingnya media sebagai fasilitator peserta didik dalam proses pembelajaran, penyajian dan jangkauannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada. Dengan adanya hal tersebut, diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran peserta didik sesuai materi yang akan disampaikan.

Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet harus benar-benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Dimana seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital didalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018).

Pada beberapa materi, siswa cenderung merasa jenuh dalam belajar karena kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton sehingga perlu beberapa alternatif pemecahan masalah sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik, salah satunya penggunaan aplikasi berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi

berbasis teknologi sesuai dengan karakter Generasi Z atau Gen Z yang tidak bisa jauh dari alat komunikasinya seperti ponsel, tablet, dan laptop.

Penggunaan aplikasi *Padlet* dan *Quizizz* dianggap sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini. Penggunaan aplikasi ini akan dikaitkan dengan materi teks negosiasi. Materi teks negosiasi ini terdapat dalam materi kelas X Fase E. Pemilihan materi teks negosiasi bukan tanpa sebab, pada materi teks negosiasi masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai standar nilai yang telah ditentukan.

Padlet dapat digunakan untuk melakukan *brainstorming* ide dari sebuah kelas untuk mengukur pemahaman tentang suatu topik dan untuk menguji pengetahuan siswa yang berupa soal uraian. *Padlet* adalah aplikasi yang dibuat oleh Nitesh Goel pada tahun 2008 di Amerika Serikat. Aplikasi ini dapat menyimpan dan menyalin file serta dokumen yang kemudian dapat dikirimkan oleh guru kepada peserta didik. Melalui media berbasis *e-learning* dapat lebih memudahkan peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasannya dalam setiap proses pembelajaran (Qulub et.al, 2020)

Padlet merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan para penggunanya untuk berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan atau konten lainnya. Setiap ruang kotak ini disebut "*wall*" (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi atau sebagai pengganti dari papan tulis di dalam kelas. Saat ini telah banyak media pembelajaran yang digunakan pada masa pembelajaran daring termasuk *padlet*. *Padlet* adalah *platform* pembelajaran berbasis *web* dan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam 2 versi yaitu gratis dan berbayar. Model pembelajaran *platform* ini menggunakan sistem *online*. *Padlet* memungkinkan guru dan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring dengan media teks maupun *audio visual* dalam satu waktu yang sama. *Padlet* menyediakan dinding *virtual* dan ruang kolaboratif yang dapat diakses dari perangkat apapun yang didukung dengan akses internet (Fuchs, 2014).

Selanjutnya, peneliti akan menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai evaluasi kegiatan pembelajaran di kelas. *Quizizz* ini merupakan salah satu aplikasi berbasis digital yang berfungsi sebagai media untuk melakukan kegiatan evaluasi berupa permainan *games* terhadap peserta didik. Menurut Lestari (2022: 17) teks negosiasi merupakan proses penetapan keputusan secara bersama antara beberapa pihak yang memiliki kepentingan berbeda. Sedangkan menurut Kosasih (2019: 354) negosiasi adalah bentuk interaksi sosial untuk melakukan kompromi tentang keinginan yang berbeda atau bertentangan. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer (Unik et al, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Tujuannya adalah mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Padlet* dan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks negosiasi. Penelitian

ini dilakukan pada siswa kelas X SMK 'Aisyiyah Palembang. Kegiatan penelitian ini dilakukan kurang lebih selama seminggu. Penggunaan aplikasi diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran dan selama proses implementasi aplikasi peserta didik diberikan petunjuk penggunaan aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan aplikasi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama sesi pembelajaran dan pengumpulan hasil tes peserta didik dilakukan melalui aplikasi *Quizizz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah guru menggunakan aplikasi *Padlet* dan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi teks negosiasi diperoleh data yaitu pembelajaran menggunakan *Padlet* dan *Quizizz* sangat relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Selama proses implementasi *Padlet* peserta didik menjadi sangat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik bebas mengemukakan pendapatnya dikarenakan *Padlet* sebagai media yang sangat interaktif, peserta didik dapat menjawab pertanyaan menggunakan video, foto, tulisan, ataupun audio. Dalam proses pembelajaran di kelas, *Padlet* berfungsi sebagai tempat diskusi, umpan balik, kerja kelompok, dan dokumentasi portofolio peserta didik.

Diskusi yang dimaksudkan adalah guru menempelkan diskusi materi di dinding (*wall*) *Padlet*. Guru memberikan materi mengenai teks negosiasi, kemudian guru menampilkan sebuah video yang berisi tentang percakapan negosiasi di pasar. Lalu, peserta didik diminta untuk menyimpulkan informasi yang didapatkan berdasarkan percakapan antara penjual dan pembeli. Sebelum mengirimkan jawabannya, peserta didik diminta untuk menuliskan identitas diri. Bagi peserta didik yang mengirimkan jawaban pertama dan jawabannya tepat maka dianggap pemenang dan mendapatkan *reward* berupa penambahan nilai 1 poin untuk Ulangan Harian ke depannya. Pemberian *reward* ini berfungsi sebagai pemacu mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah mendapatkan jawaban dari peserta didik memberikan umpan balik berupa memberikan komentar positif atas jawaban peserta didik dan peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atas jawaban temannya. *Padlet* juga dapat digunakan sebagai media kerja kelompok antar peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan berkelompok dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Pada proses ini guru memberikan sebuah teks negosiasi yang belum lengkap percakapannya, lalu peserta didik berdiskusi mengenai teks tersebut setelah mendapatkan jawaban mereka dapat langsung menampilkan jawabannya di *Padlet*. Media *Padlet* dapat dijadikan alternatif menyimpan hasil proses pembelajaran di kelas, sehingga portofolio (kumpulan tugas) peserta didik menjadi satu tempat.

Setelah peserta didik melakukan kegiatan diskusi mengenai materi teks negosiasi maka langkah selanjutnya adalah melakukan penilaian melalui *Quizizz* tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka mengenai materi yang sudah dipelajari. Soal yang dibuat berupa soal pilihan ganda.

Selama proses penilaian menggunakan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran peserta didik menjadi antusias dikarenakan mereka berpacu dengan waktu yang ada dan nilai ditayangkan secara langsung menggunakan proyektor. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dan terlibat aktif ketika menggunakan *Quizizz*. Dari segi waktu, penggunaan *Quizizz* dapat menghemat proses penilaian sebab ketika peserta didik selesai mengerjakan nilai langsung muncul dan guru dapat mengunduh nilai.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa *Padlet* dan *Quizizz* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Padlet* digunakan sebagai landasan pemahaman materi sedangkan *Quizizz* sebagai alat evaluasi terstruktur. Penggunaan *Padlet* dan *Quizizz* secara bersamaan dapat menciptakan pengalaman belajar yang intelektual, emosional, mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, dan memotivasi peserta untuk memiliki daya saing.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI BENGKULU. *Jurnal Kependidikan*. 25(2). 1—6.
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. *ANWARUL*, 1(1), 137-152. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v1i1.52>
- Febriana, Rina. 2019. *Kompetensi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fuchs, B. (2014). The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class Engagement The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class Engagement. *LOEX Quarterly*, 240(4), 7. https://uknowledge.uky.edu/libraries_facpubhttps://uknowledge.uky.edu/libraries_facpub/240
- Lestari, Indah. 2022. *Teks Negosiasi dan Teks Anekdote*. Guepedia: Medan.
- Kosasih, E & Endang Kurniawan. 2019. *22 Jenis Teks dan Strategi Pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Yrama Widya: Bandung.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Akmal, Muhammad Irsyad & Ridho Bayu Yefterson. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Animation Video Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Peserta Didik Kelas 11 Fase F di SMA N 10 Padang. *Jurnal Kronologi*, 5(3). <https://doi.org/10.24036/jk.v5i3.733>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S. ., Amanah, I. L. ., Istiqomah, N. A. ., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Qulub, Tathmainnul & Renhoat, Fauziyah, Syifa. 2020. Penggunaan Media Padlet

untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskriptif. Prosiding SAMASTA, Juni 2020. Halaman 1 -5