

IMPLEMENTASI APLIKASI *PADLET* BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Vevelyansari¹, Ermawati Zulikhatin Nuroh²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

² Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email: vevelyansari@umsida.ac.id¹, ermawati@umsida.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.61796/jscs.v1i2.119>

Received: 26-05-2024

Accepted: 05-06-2024

Published: 16-06-2024

Abstract:

Pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa PGSD semester 1 di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (Umsida) masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan menggunakan ceramah dan soal latihan manual. Di era teknologi saat ini, pembelajaran menggunakan aplikasi diperlukan sesuai dengan perkembangan zaman agar pembelajaran Bahasa Inggris terasa lebih menyenangkan bagi mahasiswa semester 1. Nyatanya, menggunakan aplikasi di gadget akan lebih menyenangkan dibandingkan belajar di kelas konvensional. Oleh karena itu, implementasi aplikasi *padlet* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui pembelajaran tidak langsung. Menurut survei, sebanyak 60% mahasiswa PGSD semester 1 di Umsida pasif dalam aktifitas pembelajaran Bahasa Inggris karena tidak pernah berkomunikasi aktif berbahasa Inggris. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menerapkan pembelajaran berbahasa Inggris yang lebih praktis melalui aplikasi *padlet* ketika menyampaikan materi. Metode yang digunakan dalam implementasi aplikasi *padlet* merupakan metode deskripsi kualitatif dengan mengambil sampel mahasiswa PGSD semester 1 di Umsida sebanyak 25 mahasiswa dari kelas B. Implementasi pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *padlet* dilakukan dengan memberikan pengetahuan kepada mahasiswa dan memperkenalkan cara penggunaan aplikasi *padlet*. Hasil yang diperoleh dari implementasi aplikasi *padlet* ini adalah mahasiswa menggunakan aplikasi *padlet* secara praktis dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Keywords: *Aplikasi, Padlet, Mahasiswa*

PENDAHULUAN

Implementasi media aplikasi pada materi pembelajaran memiliki peranan penting dalam suatu proses belajar mengajar untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal pada tingkat pendidikan. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling mendasar (Liansari&Untari, 2020). Saat ini masih banyak peserta

didik yang beranggapan bahwa belajar merupakan sesuatu yang sulit, membosankan, dan menjemukan, sehingga tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Berdasar survey atas pasifnya peserta didik sebanyak 60% mahasiswa PGSD semester 1 di Umsida saat menerima materi dapat diketahui bahwa penyampaian materi sangat tergantung pada bagaimana pendidik menyampaikan materi yang disampaikan. Pendidik dapat mengubah rasa takut peserta didik terhadap materi dengan cara mengusahakan agar materi pelajaran yang disampaikan pada mahasiswa lebih praktis, sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar mahasiswa. Aktivitas dan keterampilan proses peserta didik dalam mengikuti pelajaran, banyak cara yang dapat dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan membuat peserta didik merasa senang, diantaranya dengan menggunakan pendekatan yang tepat dan dibantu dengan adanya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar (Darsono, 2000). Proses pembelajaran yang secara kreatif akan membuat mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Belajar dalam pengertian yang kompleks adalah usaha sadar seorang pendidik untuk mengajarkan kepada peserta didik pendidik (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Slameto, 2003). Belajar merupakan salah satu aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak dapat dijelaskan secara tuntas. Melihat kondisi tersebut berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka implementasi pembelajaran aplikasi *padlet* agar menciptakan pembelajaran yang praktis diperlukan berbagai keterampilan mengajar khususnya Bahasa Inggris pada mahasiswa PGSD semester 1 Umsida. Pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan yang diibaratkan sebagai jantung dari keseluruhan proses pembelajaran. Pembelajaran yang baik cenderung akan menghasilkan lulusan dengan capaian belajar yang baik pula (Syarifuddin, 2000). Pembelajaran ini dirancang untuk mengaktifkan siswa, mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif terjadi dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan merupakan istilah untuk menggambarkan suatu proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Liansari&Azizah, 2022). Pembelajaran aktif dimaksudkan bahwa dalam implementasi aplikasi *padlet* menciptakan suasana aktif bertanya dan menyampaikan gagasan. Pembelajaran kreatif dimaksudkan adalah implementasi aplikasi *padlet* merupakan kegiatan pembelajaran yang beragam sehingga mengurangi metode konvensional yaitu dengan menggunakan ceramah dan soal latihan manual. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berhasil mencapai tujuan seperti yang diharapkan dengan mengimplementasikan aplikasi *padlet*. Sedangkan pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang memiliki suasana yang menggairahkan sehingga perhatian mahasiswa sepenuhnya terfokus pada materi Bahasa Inggris sehingga perhatiannya tinggi dan pencapaian tujuan dalam pembelajaran tercapai dengan baik.

Aplikasi *padlet* ini diterapkan untuk menciptakan situasi belajar yang

dialami mahasiswa lebih menggairahkan dan memotivasi untuk melakukan kegiatan belajar aktif yang pada akhirnya mencapai hasil belajar yang baik dan optimal. Artinya, proses pembelajaran aktif menuntut dosen dan mahasiswa untuk secara aktif melaksanakan tugas dan fungsinya masing-masing. Pendidik yang aktif merancang dan mengondisikan peserta didik untuk belajar, bahkan berusaha memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajarnya (Mulyasa, 2008). Peserta didik yang aktif adalah peserta didik melakukan tugasnya untuk belajar.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mempunyai nilai edukatif (Sagala, 2008). Nilai tersebut mewarnai interaksi yang terjadi antara dosen dengan mahasiswa dengan sumber belajar internal guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, karena disadari bahwa setiap mahasiswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda baik dari segi minat, potensi, maupun kecerdasan. Dengan mengimplementasikan aplikasi *padlet* pada materi Bahasa Inggris yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat terlihat jalannya pembelajaran dapat menjadikan mahasiswa aktif, tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga secara psikologis dan saling berinteraksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa, dan mahasiswa dengan sumber belajar.

METODE PENELITIAN

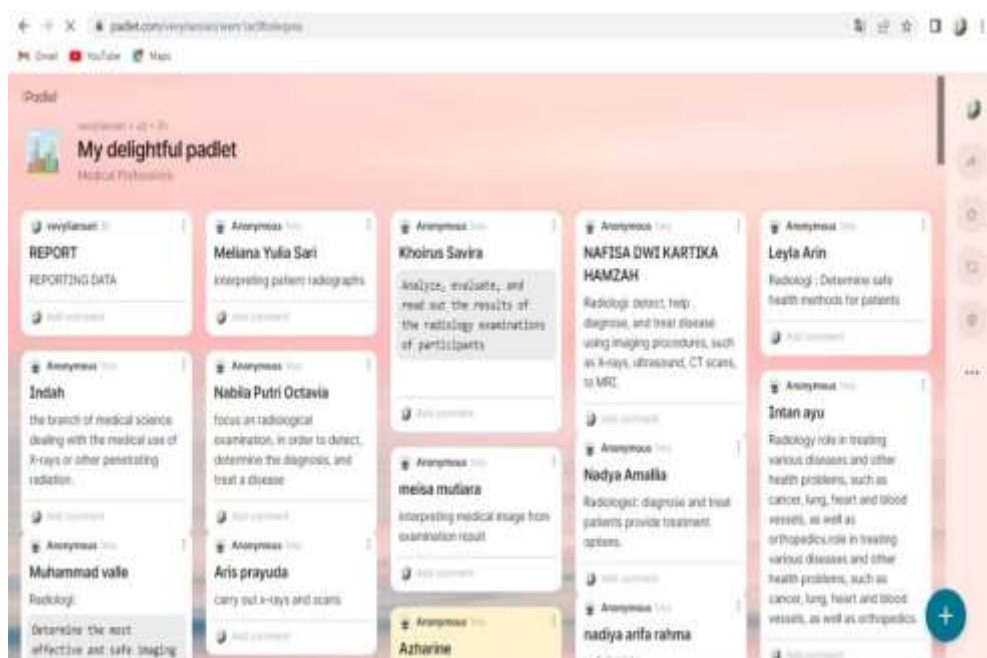
Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Artinya penelitian ini dalam proses pengolahan data sejak mereduksi, menyajikan dan memverifikasi serta menyimpulkan data yang telah diperoleh, mengumpulkan data atau suatu karya ilmiah yang ada kaitannya dengan objek penelitian, atau yang telah dan sedang dilakukan dalam memecahkan suatu masalah yang bertumpu pada bahan pustaka yang relevan, data penelitian kualitatif yang dihasilkan berupa data deskriptif yaitu berupa kata-kata, gambar (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan menggunakan penelitian kualitatif maka perlu dilakukan analisis deskriptif dengan metode analisis deskriptif memberikan gambaran dan informasi yang cukup jelas, objektif, sistematis, analitis dan kritis tentang meenerapkan aplikasi *padlet* pada mahasiswa semester 1 kelas B PGSD Umsida sebanyak 25 mahasiswa ketika belajar bahasa Inggris. Dalam penelitian kualitatif yang berdasarkan pada langkah pertama yaitu mengumpulkan data akan dibutuhkan. Yang pertama adalah observasi. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, teknik pengumpulan data dilakukan ketika penelitian berkaitan dengan perilaku manusia. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini menggunakan observasi partisipatif yaitu penelitian yang melibatkan diri dengan kegiatan yang diamati dan digunakan dalam sumber data penelitian, dengan adanya observasi ini maka data yang diperoleh peneliti akan lebih lengkap dan mengetahui tingkat kebermaknaan dari setiap perilaku siswa yang tampak dalam proses penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung dalam pengumpulan data, peneliti berfokus pada proses implemetasi pembelajaran Bahasa Inggris. Yang kedua

yaitu wawancara. yaitu suatu tindakan yang dilakukan oleh peneliti secara langsung, melakukan tanya jawab dengan tujuan untuk memperoleh data atau informasi yang diinginkan dan penting bagi peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap dalam mengumpulkan data. Dalam penelaahan setelah data diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasi deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa harus saling berinteraksi. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan mengelola secara umum komponen-komponen pembelajaran agar terjadi keterkaitan fungsional antar komponen pembelajaran (Andriani, 2021). Pemanfaatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan menuntut dosen untuk merangsang, memotivasi, dan memunculkan kreativitas mahasiswa serta melibatkan mahasiswa dalam berbagai macam kegiatan sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mahasiswa.

Dalam hal pemanfaatan media atau sumber, yang dimaksud adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar, oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan efektif dengan menggunakan media pembelajaran (Naziev, 2017).



Gambar 1 Aplikasi *padlet*

Implementasi media pembelajaran seperti media animasi, youtube, aplikasi *powerpoint*, *padlet*, *whiteboard.fi* dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran diantaranya adalah mengetahui, memilih, dan memanfaatkan media dalam pembelajaran serta mampu menciptakan media baru yang dapat berhubungan dengan materi pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan observasi kelas saat menerapkan aplikasi *padlet* pada pembelajaran Bahasa Inggris, mahasiswa menunjukkan antusias dalam belajar seperti fokus mendengarkan dosen dan bekerja sama dengan teman sebaya.



Gambar 2 Implementasi aplikasi *padlet*

Setelah itu dosen menerapkan metode pembelajaran kooperatif dan interaktif dengan menggunakan aplikasi *padlet* dengan mengamati aktivitas mahasiswa membuat pernyataan positif, dan mengambil risiko secara bijaksana seperti menjawab pertanyaan mandiri. Dalam hal pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik tidak dapat dipisahkan dari pendidik untuk mampu merangsang kreativitas peserta didik, baik dalam mengembangkan keterampilan berpikir maupun dalam melakukan tindakan (Norris, 2016). Berpikir kreatif mahasiswa harus dikembangkan dalam proses pembelajaran, sehingga mahasiswa terbiasa dengan kreativitasnya. Peserta didik yang kreatif dapat menemukan cara sendiri dalam memecahkan masalah dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu (Murcia, 1991). Artinya mahasiswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan kemampuan sendiri. Seorang pendidik yang baik harus mampu mendorong peserta didik untuk menemukan caranya sendiri dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa senang dan menyenangkan antara guru dan siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Husein, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mereka. Selain itu, pendidik juga berperan sebagai fasilitator di dalam kelas (Zaini, 2008). Dari hasil wawancara setelah jam pelajaran selesai, mereka mengatakan bahwa mereka merasa senang dan gembira ketika menerapkan aplikasi *padlet* pada materi Bahasa Inggris.



Gambar 3 Implementasi aplikasi padlet materi Bahasa Inggris

Dalam implementasi *padlet* semakin meningkatkan keinginan mereka untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dosen mendorong mahasiswa untuk menemukan cara mereka sendiri dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi aplikasi *padlet* pada mahasiswa PGSD semester 1 Umsida, dapat disimpulkan bahwa hubungan penggunaan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan siswa multidisiplin dalam pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran seperti media animasi, *powerpoint*, *youtube*, aplikasi *padlet*, dan *whiteboard.fi* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris sudah tepat, dosen melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahapan pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, dengan mengimplementasikan aplikasi *padlet* menunjukkan bahwa mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, mahasiswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat dalam penerapannya. Hal ini terbukti ketika mahasiswa melakukan penerapannya yaitu fokus mendengarkan dosen, bekerja sama dengan teman sebaya, membuat pernyataan positif, dan mengambil risiko dengan bijaksana. Dengan demikian, implementasi aplikasi *padlet* pada pembelajaran Bahasa Inggris merupakan yang praktis dan aktif bagi mahasiswa PGSD semester 1 Umsida.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani A. (2021). Teaching English Grammar in An Indonesian Junior High School. *AL ISHLAH: Jurnal Pendidikan*. (13)2,2021:1046-1056
- Darsono M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press;
- Husein, M. (2010). Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas VII MTS Yaspuri di Malang. Skripsi. Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Tidak Dipublikasikan)
- Liansari, V., & Azizah, N. L. (2022). The Relationship between the Use of Active, Innovative, Creative, and Fun Learning Techniques and Online English Learning by Multidisciplinary Students. *KnE Social Sciences*, 2022, 18-23. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i10.11205>.
- Liansari RU. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Sidoarjo, Indonesia: Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-80-3>
- Mulyasa M. (2008). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murcia MC. (1991). *Teaching English as A Second or Foreign language*. Boston: Heinle Publishers.
- Naziev A. (2017). What is an education? Conference Proceedings: The Future of Education, Libreraria Universitaria. *International Conference the Future of Education*, June 2017:436-441
- Norris I. Impact of environmental education on the knowledge and attitude of students towards the environmental. *International Journal of Environmental and Science Education*. (11)12, 2016:5367-5375.
- Sagala S. (2008). *Revised: Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto S. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono MP. (2018). *Mixed methods*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syaifuddin M. (2000). *Manajemen berbasis sekolah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zaini, Hisyam dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD UIN Sunan Kalijaga.