

EFEKTIVITAS PEMAKAIAN PADLET SEBAGAI MEDIA KOLABORATIF DALAM *PEER RESPONSE* PADA PEMBELAJARAN SAKUBUN 1

Rina Fitriana¹, Helen Susanti²

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan

Alamat Email: rinafitriana@unpak.ac.id

Abstrak: Penelitian ini membahas mengenai peran penting aplikasi Padlet untuk meningkatkan kemampuan dan minat menulis mahasiswa pada mata kuliah Sakubun 1 di Program Studi Sastra Jepang Fisib Unpak. Urgensi penelitian ini adalah kebutuhan akan solusi untuk mengatasi masalah rendahnya minat dan kualitas hasil tulisan dalam bahasa Jepang mahasiswa Sastra Jepang Fisib Unpak, yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas Aplikasi Padlet sebagai media kolaboratif dalam *peer response* untuk meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas menulis. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat peningkatan minat menulis mahasiswa, yang diindikasikan melalui partisipasi aktif dan respons positif terhadap penggunaan Padlet. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimen. Desain yang diklasifikasikan sebagai pre-experimental adalah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol. Hasil penelitian ini adalah Penggunaan Padlet dalam pembelajaran Sakubun 1 efektif meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa. Mayoritas mahasiswa aktif menggunakannya, merasa terbantu dalam memahami struktur dan tata bahasa, serta mendapat manfaat dari umpan balik sejawat. Selain meningkatkan kualitas tulisan, Padlet juga memperkuat percaya diri, motivasi, dan keterlibatan belajar. Meski ada kendala seperti kurangnya umpan balik dan keterbatasan internet, sebagian besar mahasiswa ingin terus menggunakannya dengan perbaikan.

Kata Kunci: efektivitas Padlet, *peer feedback*, *Sakubun*, media kolaboratif.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam meningkatkan sumber daya manusia dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar dapat mencapai hasil yang maksimal (Wahyuni, 2024). Untuk menciptakan tujuan pendidikan sangat diharapkan penggunaan media sebagai bagian integral dari suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang membawa pesan dan memperjelas informasi dan meningkatkan kreativitas pembelajar sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan dan mengeluarkan ide-ide yang lebih kreatif (Arsyad, 2020). Di era digital yang semakin berkembang ini, pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif terbukti dapat meningkatkan kemampuan pembelajar secara signifikan. Metode ini memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya, serta saling memberi saran.

Dalam pembelajaran bahasa pun, pemanfaatan teknologi media pembelajaran berbasis online berupa website atau aplikasi menjadi hal yang sangat penting. Pemanfaatan teknologi dapat mendukung pembelajar untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan menulis tidak hanya untuk menyelesaikan tugas tetapi juga menjadi kegiatan menikmati berdasarkan keinginan sendiri. Pembelajar menikmati berbagai kegiatan drafting karena kegiatan menulis dengan pembelajaran kolaboratif menjadi latihan berkelanjutan untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru (Febrianti, 2021). Menulis tidak hanya membutuhkan penguasaan bahasa, tetapi juga kreativitas, pemahaman terhadap struktur teks, serta kemampuan untuk mengungkapkan ide secara jelas dan teratur. Namun, dalam pelaksanaannya, banyak pembelajar yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menulis mereka, terutama dalam menjaga konsistensi kualitas tulisan dan memupuk minat dalam aktivitas menulis.

Terdapat banyak media pembelajaran online yang digunakan guru selama melaksanakan pembelajaran daring seperti Edmodo, Google Classroom, WA, Zoom Cloud Meeting, Google Meet dan Padlet. Setiap media pembelajaran online memiliki kelebihan dan kekurangan. Dalam kondisi saat ini, pilihan media pembelajaran online bukan mencari satu yang terbaik namun mencari satu yang paling mungkin dilaksanakan sesuai dengan kondisi di sekolah masing-masing (Mahendrayana, 2022). Padlet memberikan peluang besar bagi para pengajar untuk mengatasi masalah tersebut. Padlet adalah alat kolaboratif yang memungkinkan pengguna untuk berbagi teks, gambar, dan video secara real-time, serta memberikan umpan balik langsung. Padlet adalah platform pembelajaran daring yang bisa disebut sebagai platform pembelajaran daring sinkron karena pendidik dan peserta didik hadir secara bersama pada jam yang sama. Secara sederhana, padlet bisa

disebut sebagai papan tulis online yang memungkinkan pendidik dan peserta didik menyampaikan dan membagikan ide-ide/gagasan dan pemikiran baik dalam bentuk teks, foto maupun video. Padlet ini sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi tertentu dan fitur-fiturnya mudah dipelajari. Selain itu, padlet bisa dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop dan komputer. Pengguna bisa memilih padlet versi gratis atau versi berbayar sekitar 40an ribu rupiah/bulan (Nurhayati, 2022). Melalui aplikasi padlet tersebut bisa memberikan wadah kolaborasi media pembelajaran antara pengajar dan dan pembelajar dalam berpartisipasi secara bersamaan, keduanya bisa mengirimkan dan berbagi ide maupun pemikiran baik berupa video, gambar ataupun tulisan (Sanuhung, 2022).

Penggunaan aplikasi Padlet sebagai sarana berbagi informasi antarteman dalam satu kelas merupakan hal baru yang diterapkan pada mata kuliah Sakubun (Mengarang). Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan metode ini dengan harapan dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar mahasiswa. Dengan menggunakan Padlet, mahasiswa diharapkan lebih mudah berbagi ide, saling memberikan masukan, dan memperkaya pemahaman mereka dalam menulis karangan dalam bahasa Jepang. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, serta mendorong keterlibatan aktif seluruh mahasiswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian, (1) Bagaimana efektivitas penggunaan Padlet dalam proses *peer feedback* pada pembelajaran sakubun di Universitas Pakuan? (2) Bagaimana peran Padlet dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam memberikan umpan balik terhadap tulisan sakubun? (3) Apa saja kelebihan dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam menggunakan Padlet sebagai media kolaboratif dalam pembelajaran sakubun?

Materi dan Metode

Padlet digunakan sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dalam proses menulis. Pembelajar dapat mengunggah tugas menulisnya dan mendapatkan masukan langsung dari pengajar maupun teman sekelas, serta terlibat dalam diskusi yang mendukung refleksi dan perbaikan tulisan. Rendahnya minat dan kemampuan

menulis pembelajar diatasi melalui penerapan Padlet sebagai alat bantu yang memfasilitasi interaksi dan kolaborasi secara aktif. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada peningkatan kualitas tulisan, tetapi juga pada peningkatan motivasi mahasiswa melalui pengalaman menulis yang lebih menyenangkan. Data penelitian dikumpulkan melalui pengukuran hasil tulisan dan kuesioner untuk mengevaluasi perubahan minat pembelajar sebelum dan sesudah penggunaan *Padlet*.

Teknik *Peer Feedback* atau umpan balik adalah praktik dalam pendidikan bahasa di mana umpan balik diberikan oleh satu siswa ke siswa lainnya. Umpan balik rekan sebaya digunakan dalam menulis kelas bahasa pertama dan bahasa kedua untuk memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk belajar satu sama lain (https://en.wikipedia.org/wiki/Peer_feedback). Menurut Hyland (2005:198) (dalam Mubarak, 2012), *Peer Feedback* merupakan pendekatan di mana dimensi sosial dibuat di kelas menulis, berdasarkan asumsi bahwa menulis adalah proses sosial. Strategi *peer feedback* memungkinkan siswa untuk menegosiasikan gagasan mereka, memberi komentar dan memperbaiki kesalahan terhadap hasil karangan rekan mereka, dan memberikan saran untuk pengembangan draf rekan mereka. Oleh karena itu, *peer feedback* menjadi strategi alternatif dalam penulisan pengajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Teknik ini berpusat pada kerjasama antar tutor sebaya atau disebut teman/partner dalam kegiatan menulis untuk menyempurnakan hasil tulisannya melalui evaluasi / feedback. Responden tidak hanya memberikan feedback saja, lebih dari itu, juga ada kegiatan mereviu karangan teman lalu memberikan kritik, saran dan sebagainya (Rasiban, 2018).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimen. Desain yang diklasifikasikan sebagai pre experimental adalah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kontrol. Pelaksanaan penelitian pada kelompok eksperimen awal adalah (1) kelompok tersebut diberi test awal atau pre test, (2) kemudian diberi perlakuan atau eksperimen, (3) kemudian diberikan test akhir/ post test. Untuk menganalisis hasil data empiris maka hasil test awal dan test akhir dibandingkan dengan uji hipotesis statistik dan jika hasilnya lebih tinggi post test maka

disimpulkan bahwa perlakuan atau treatment yang diberikan efektif dan jika nilai pre-test lebih tinggi disbanding post test maka dapat disimpulkan perlakuan atau treatment yang diterapkan tidak efektif berdasarkan tabel berikut ini (Rukminingsih, 2020).

Pretes	Perlakuan	Postes
Y1	X	Y2

Populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Jadi pada prinsipnya, populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terikat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, jenis tanaman hutan, jenis padi, kegiatan marketing, hasil produksi dan sebagainya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga dapat organisasi, binatang, hasil karya manusia dan benda-benda alam yang lain. Populasi merupakan keseluruhan objek/subjek penelitian, sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasi. Untuk dapat menentukan atau menetapkan sampel yang tepat diperlukan pemahaman yang baik dari peneliti mengenai sampling, baik penentuan jumlah maupun dalam menentukan sampel mana yang diambil. Kesalahan dalam menentukan populasi akan berakibat tidak tepatnya data yang dikumpulkan sehingga hasil penelitian pun tidak memiliki kualitas yang baik, tidak representatif, dan tidak memiliki daya generalisasi yang baik. Pemahaman peneliti mengenai populasi dan sampel merupakan hal yang esensial karena merupakan salah satu penentu dalam mengumpulkan data penelitian (Creswel, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 yang berjumlah 52 orang, terbagi Sampel penelitian ini diambil dari semua kelas Sakubun 1 semester 3, yang akan diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran dalam peerfeedback. Perlakuan ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar mengajar (Sakubun) dan meningkatkan kolaborasi serta interaksi antar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan selama 14 pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti menyebarkan kuesioner awal dan menjelaskan mata kuliah Sakubun 1. Pertemuan kedua hingga kelima berlangsung tanpa Padlet atau teknik Peer Feedback; mahasiswa hanya menulis esai berdasarkan tema buku *Yasashii Sakubun*, yang dikoreksi langsung oleh pengajar. Pertemuan keenam diisi dengan pre-test. Mulai pertemuan kedelapan hingga ketiga belas, mahasiswa mengunggah tulisan ke Padlet dan saling memberi masukan menggunakan teknik Peer Feedback. Pertemuan keempat belas digunakan untuk post-test dan pengisian kuesioner akhir.

Dari enam pertemuan yang diberi perlakuan, terlihat peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis mahasiswa, terutama dalam pengembangan ide dan kreativitas. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan Padlet dan Peer Feedback dalam kelompok kecil. Pengamatan juga menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran. Namun, masih ada kendala pada partisipasi dalam Peer Feedback, di mana beberapa mahasiswa kurang aktif dan hanya fokus pada perbaikan kosakata, terutama kanji.

Berdasarkan hasil pre-test, sebanyak 13 mahasiswa (25%) memperoleh nilai dalam rentang 80-90 dengan kategori baik, sementara 15 mahasiswa (29%) berada dalam rentang 70-79 dengan kategori cukup baik. Namun, terdapat 24 mahasiswa (46%) yang memperoleh nilai di bawah 70, menunjukkan adanya kesulitan dalam tata bahasa dan struktur kalimat. Rata-rata nilai pre-test mahasiswa adalah 69,33. Pada hasil post-test, terdapat peningkatan signifikan, di mana 29 mahasiswa (56%) memperoleh nilai dalam rentang 80-90 (kategori baik), 8 mahasiswa (15%) berada dalam rentang 70-79 (kategori cukup baik), dan 15 mahasiswa (29%) masih memperoleh nilai di bawah 70. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 77,08.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dan dilakukan peer feedback secara rutin di setiap pertemuan, kualitas hasil tulisan mahasiswa menunjukkan perkembangan yang konsisten. Perbaikan karangan dilakukan berdasarkan koreksi, komentar, dan saran yang diberikan oleh rekan sejawat (*peer*), kemudian hasil revisi diunggah kembali ke Padlet. Selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test sebesar 7,75, yang menunjukkan bahwa penggunaan Padlet dalam peer feedback efektif

dalam meningkatkan kemampuan menulis mahasiswa dalam mata kuliah Sakubun 1.

Analisis Kuesioner

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa aktif menggunakan Padlet dalam pembelajaran Sakubun 1. Sebanyak 94% merasa terbantu dalam memahami struktur dan tata bahasa, dan mayoritas menilai Padlet mudah digunakan. Fitur komentar dan kolaborasi dianggap efektif dalam meningkatkan kualitas tulisan. Sebanyak 86% merasa lebih percaya diri menulis setelah mendapat umpan balik, dan 80% merasa lebih termotivasi.

Meski ada kendala seperti kurang aktifnya umpan balik (56%), koneksi internet (20%), dan kesulitan fitur (10%), sebagian besar tetap ingin menggunakan Padlet di semester berikutnya. Sebanyak 65,3% merasa sangat terbantu dan 20,4% setuju jika ada perbaikan. Hanya 4,7% yang menilai Padlet kurang efektif.

Secara keseluruhan, Padlet dinilai sebagai media yang efektif dan inovatif untuk pembelajaran Sakubun. Selain meningkatkan kemampuan menulis, Padlet juga mendukung rasa percaya diri, motivasi belajar, dan kemudahan berbagi tulisan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Padlet sebagai media kolaboratif dalam pembelajaran Sakubun 1 terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa. Mayoritas mahasiswa secara aktif menggunakan Padlet dan menilai bahwa aplikasi ini membantu mereka dalam memahami struktur dan tata bahasa, serta meningkatkan kualitas tulisan melalui fitur komentar dan umpan balik dari teman sejawat. Selain itu, penggunaan Padlet juga berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dalam menulis, memperkuat motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya keaktifan dalam memberikan umpan balik serta keterbatasan koneksi internet, mayoritas mahasiswa tetap ingin menggunakan Padlet dalam pembelajaran selanjutnya dengan beberapa perbaikan. Oleh karena itu, Padlet dapat



direkomendasikan sebagai media inovatif yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif dalam pengajaran menulis bahasa Jepang.

Rujukan

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amin, N. F. (2023). JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer, 14(1).
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Febrianti, S. (2021). Penggunaan Padlet untuk meningkatkan prestasi menulis caption teks peserta didik di MAS Annajah Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3).
- Mahendrayana. (2022). Pemanfaatan Padlet sebagai media pembelajaran online dalam konteks hybrid learning. *Proceeding Senadimas Undiksha*.
- Nurhayati, N. (2022). Penggunaan media aplikasi Padlet dapat meningkatkan hasil belajar fisika kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Bangkalan pada masa pandemi. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i1.1003>
- Rasiban, L. M. (2018). Peer feedback untuk mengembangkan kegiatan menulis Bahasa Jepang di kelas menulis Bahasa Jepang (Sakubun). *Journal of Japanese Language Education & Linguistics*, 2(2).
- Rukminingsih. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanuhung, F. (2022). Penggunaan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran daring pada mata kuliah Teknologi Pendidikan (Studi kasus Universitas Ahmad Dahlan). *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 20–28. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1352>
- Wahyuni. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMAN 7 Sinjai. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2).