

Sosialisasi Penggunaan Media Aplikasi *Padlet* dan Literasi Digitalisasi pada Siswa Era Utama Pancur Batu

Golda Novatrasio Sauduran¹, Jontor Nados Sihotang², Sania Sutari Br Tarigan³,
Risna Wati⁴, Rohana Dwi Nokia Sitanggung⁵

^{1,5} Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nomensen Medan
^{2,3,4} Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas HKBP Nomensen Medan

e-mail: golda.sauduran@uhn.ac.id¹, jontor.sihotang@student.uhn.ac.id²,
sania.tarigan@student.uhn.ac.id³, risna.wati@student.uhn.ac.id⁴,
rohana.sitanggung@student.uhn.ac.id⁵

Abstrak

Padlet adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan para penggunanya untuk berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan, atau konten lainnya. Setiap ruang kotak disebut wall (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi (Pramana et al., 2022; Utami, 2023). Aplikasi *padlet* ini kini banyak digunakan guru untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman siswa dalam belajar di SMA Era Utama. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PkM) maka tim mahasiswa pengabdian masyarakat Universitas HKBP Nommensen Medan akan memberikan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Padlet dan Literasi Digitalisasi Pada Siswa SMA Era Utama sebagai sarana media pembelajaran. Dalam Pengabdian Masyarakat terkategori SMA Era Utama adalaah salah satu sekolah yang terletak di tengah pemukiman rumah warga. SMA Era Utama dipimpin oleh Ibu Reulina selaku kepala sekolah di SMA Era Utama. SMA Era Utama ini beralamatkan di Jl Pembangunan No.27 Pancur Batu, Baru, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Diharapkan adanya pengetahuan dan literasi peserta didik di sekolah ini yang cukup signifikan dibandingkan dengan saat pertama kali mahasiswa datang ke sekolah ini. Media aplikasi *padlet* merupakan upaya dari interaksi yang intens antara mahasiswa dengan para peserta didik selama kegiatan les sore dan siswa juga sudah dapat mempergunakan aplikasi padlet untuk meningkatkan minat belajar, kreativitas siswa itu lebih semangat untuk berliterasi.

Kata kunci: *Media Aplikasi Padlet, Hasil Sosialisasi, SMA Era Utama*

Abstract

Padlet is an application that allows users to collaborate in the form of text, photos, links, or other content. Each box space is called a wall which can be used as a personal bulletin board (Pramana et al., 2022; Utami, 2023). This Padlet application is now widely used by teachers to help students improve digital literacy and students' understanding of learning at

Era Utama High School. Carrying out community service (PkM), the community service student team from HKBP Nommensen University, Medan, will provide socialization on the use of the Padlet application and digital literacy for Era Utama high school students as a means of learning media. In Community Service, Era Utama High School is categorized as one of the schools located in the middle of residential areas. Era Utama High School is led by Mrs. Reulina as the principal at Era Utama High School. Era Utama High School is located at Jl Pembangunan No. 27 Pancur Batu, Baru, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang Prov. North Sumatra. It is hoped that the knowledge and literacy of students at this school will be quite significant compared to when students first came to this school. The Padlet application media is an effort to provide intense interaction between students and students during afternoon tutoring activities and students can also use the Padlet application to increase interest in learning, make students more enthusiastic about literacy.

Keywords: *Padlet Application Media, Socialization Results, SMA Era Utama*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah jantung Pendidikan (*the heart of education*) yang harus dirancang sebagai suatu sistem yang membelajarkan (Hughes & Hughes, 2012 dalam Nofrion, Fitri Arsih et al., 2022) dalam format interaksi yang efektif antara guru dan siswa (Hamalik, 2010) serta melibatkan aktivitas fisik dan mental yang komprehensif (Sardiman, 2010) serta berlangsung dalam suatu lingkungan belajar yang kondusif (UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003). Pembelajaran juga harus memanfaatkan kemajuan teknologi dan disesuaikan dengan kemajuan yang ada (Rahim et al., 2019). Ketepatan pendidik memilih model, media dan sumber belajar akan mengoptimalkan tumbuh kembangnya potensi peserta didik sebagai pembelajar (Joyce & Weil, 2012 dalam Nofrion et al., 2019).

Seiring dengan perkembangan IPTEK yang melanda dunia indonesia telah meaksa pendidik melakukan transformasi pembelajaran dari pembelajaran tatp muka menjadi pembelajaran tatap maya (jayawardana, 2017 dalam Aprianis, 2022). Mau tidak mau, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi suatu “optional” saja melainkan sudah menjadi suatu kebutuhan. Peran guru dalam pembelajaran memang tidak akan pernah tergantikan oleh teknologi namun pembelajaran yang efektif dan efisien juga ditentukan oleh dukungan fasilitas, sumber dan media pembelajaran yang tersedia (Hanum, 2013 dalam Nofrion, Fitri Arsih et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan disekolah yaitu *padlet*. *Padlet* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan para penggunanya untuk berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan, atau konten lainnya. Setiap ruang kotak disebut *wall* (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi (Pramana et al., 2022; Utami, 2023). Kelebihan dari padlet yang dapat digunakan sebagai media, antara lain: 1) mudah digunakan dan tidak butuh waktu lama untuk memahami cara kerjanya. Selain itu, padlet juga memiliki tampilan yang menarik; 2) memiliki ruang untuk berkreasi dengan menambahkan gambar (*picture*) suara (*voice*), catatan (*note*), dan video; 3) dapat diakses melalui Laptop/ PC dan *smartphone*; 4) hasil pembelajaran berupa penjelasan materi dengan padlet ini dapat

diekspor menjadi gambar (dengan format .jpeg) atau pdf; 5) memiliki fitur *comment* yang bisa diaktifkan sehingga dapat terjadi interaksi dua arah; dan 6) live chat (Susanto et al., 2021).

Hasil wawancara dari Tim Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di sekolah SMA Era Utama Pancur Batu dimana media pembelajaran masih jarang digunakan di kelas dan banyak diantara guru-guru kurang memahami bagaimana cara menerapkan media atau aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *padlet*. Oleh karena itu, banyak diantara kalangan siswa cenderung bosan untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran di sekolah mulai menurun atau bosan. Penerapan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas, dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pendidikan saat ini juga tidak asing dengan literasi, literasi kemampuan seseorang dalam mengolah informasi yang didapatkan. Mungkin literasi yang kita pahami hanya membaca tetapi saat ini literasi sudah terbagi salah satunya literasi digital. Literasi digital menurut Paul Gilster (1997) dalam Krismonica, D. (2023). Mengatakan “ literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan informasi melalui digital.”. Kemajuan teknologi saat ini merupakan salah satu faktor yang mengakibatkan berkembangnya literasi digital, saat ini informasi sudah semakin cepat untuk didapatkan seperti buku yang saat ini sudah dapat dipakai melalui aplikasi *padlet* dan masih banyak lagi.

Literasi digital bukan hanya untuk kalangan mahasiswa, pelajar, guru, tetapi literasi digital diterapkan disemua kalangan. Literasi digital sangatlah perlu di terapkan agar tidak terjadi kesalahan dalam menggunakan digital, literasi digital akan berefek positif jika digunakan sewajarnya tetapi akan berakibat salah jika salah menggunakan. Literasi digital sangat penting dikalangan masyarakat desa mulai dari anakanak sampai orang tua. dengan literasi digital maka masyarakat akan terbantu di kehidupan sehari-hari mulai dari mencari tentang masakan, tentang perkembunan, dan lain-lain.

Di sekolah SMA Era Utama merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Pancur Batu dimana siswa-siswinya masih kurang dalam literasi digital dan minim dalam penggunaan media aplikasi pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat guru dan siswa dalam mendapatkan informasi dari media sosial dan lain-lain sebagainya, contohnya kurangnya minat para staf dan guru-guru di sekolah dalam mencari tahu seputar media aplikasi pembelajaran. yang terbukti pada saat sosialisasi penggunaan aplikasi *padlet* dalam literasi Digital banyak siswa yang tidak tau apa itu media pembelajaran dan banyak juga pelajar yang tidak menggunakan alat digital sebagai sumber pembelajaran mereka lebih condong menggunakan gawai sebagai sarana bermain game. Sehingga literasi digital di SMA Era Utama sangat diperlukan untuk memanfaatkan sarana yang sudah ada, untuk mendapatkan keefektifan dari digital.

Berdasarkan penjelasan di atas sehingga pengabdian akan melakukan pengabdian di Sekolah Sma Era Utama Pancur Batu dengan judul “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Padlet* dan Literasi Digitalisasi Pada Siswa SMA Era Utama”. untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi digital dengan menggunakan aplikasi *padlet* di sekolah SMA Era Utama Pancur Batu”

METODE

Sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah masyarakat di sekolah Sma Era Utama , JL Pembangunan No.27 Pancur Batu, Baru, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Adapun masyarakat yaitu peserta didik SMA Era Utama.

HASIL PENELITIAN

Selama berlangsungnya pengabdian terdapat beberapa hal yang telah dicapai disekolah SMA Era Utama Pancur Batu. Diantaranya sebagai berikut:

Tercapainya Tujuan

Guru-guru dan siswa di sekolah SMA Era Utama Pancur Batu sangat berantusias dalam menyambut dan mengikuti kegiatan dari para mahasiswa PKM seperti kegiatan sosialisasi literasi, dan cara penggunaan aplikasi padlet serta tambahan les sore di sekolah SMA Era Utama Pancur Batu, Tujuan dari pengabdian ini untuk meningkatkan literasi digital siswa SMA Era Utama dan tujuan ini dapat dicapai dengan beberapa kegiatan seperti,

a. Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah SMA Era Utama terkhususnya anak SMA kelas 12 dan paling sering dilaksanakan pada saat belajar mengajar di sekolah. Dengan tema literasi digital, para siswa SMA Era Utama sangat berantusias untuk mengikuti kegiatan ini yang mana berguna untuk menambah wawasan dalam menggunakan teknologi serta bijak dalam menggunakan digital di kehidupan sehari-hari. Sosialisasi yang dilaksanakan di sekolah mengantisipasi anak-anak dalam penggunaan gawai dan teknologi lainnya.

b. Kegiatan Les Sore

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah Sma Era Utama terkhususnya anak SMA kelas 12 dan dilakukan pada saat les tambahan sepulang sekolah atau les sore. Dengan tema literasi digital, para siswa SMA Era Utama sangat berantusias untuk mengikuti kegiatan ini yang mana berguna untuk menambah wawasan dalam menggunakan teknologi serta bijak dalam menggunakan digital di kehidupan sehari-hari. Sosialisasi yang dilaksanakan di sekolah mengantisipasi anak-anak dalam penggunaan gawai dan teknologi lain.

Pembahasan

Literasi merupakan kemampuan berbahasa individu dalam berkomunikasi. Literasi juga dibagi menjadi beberapa bagian salah satunya adalah literasi digital, literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam mendapatkan informasi dalam digital atau teknologi. Kemajuan digital saat ini harus ditanamkan sejak kecil sehingga dapat menumbuhkan generasi yang berkarakter serta dapat berguna dalam masyarakat. Mahasiswa PKM berharap dapat meningkatkan literasi digital di sekolah SMA Era Utama terkhusus siswa kelas 12 dengan berbagai kegiatan. berdasarkan data yang telah didapatkan dari lapangan maka mahasiswa PKM menemukan yakni sebagai berikut :

Kegiatan Sosialisasi Padlet

Kegiatan sosialisasi temuan dari pengabdian berupa peningkatan kemampuan menggunakan digital dari segi manfaat, tujuan, dan kegunaannya. Manfaat dari kegiatan

sosialisasi ini adalah lebih baik dan bijaknya nya siswa dalam menggunakan literasi digital. Tujuan dari sosialisasi ini adalah agar siswa mampu menggunakan teknologi dengan baik dan siswa menggunakan digital ataupun internet secara sehat dan aman, terutama pada kalangan zaman canggih pada saat ini. di sosialisasi ini para pengabdian menjelaskan pemahaman tentang teknologi dan digital, pengabdian juga memberikan edukasi ataupun pemahaman mengenai penggunaan internet secara bijak sehingga menghasilkan sesuatu yang berdampak positif dan meminimalisir dampak negatif dari digital ataupun internet. Mahasiswa PKM juga menjelaskan tentang bermacam macam kegunaan teknologi bagi para siswa. Mahasiswa PKM juga menjelaskan tentang kegunaan internet sebagai media akses informasi, pengetahuan, alamat dan pemetaan, kemudahan berbisnis dan terakhir sebagai hiburan. dikalangan anak muda yang lainnya juga mendapatkan informasi lebih luas mengenai literasi digital dan juga penggunaan teknologi. Setelah pelaksanaan dari kegiatan sosialisasi ini, kami merasakan adanya peningkatan dalam penggunaan teknologi ataupun digital pada kalangan siswa di SMA Era Utama terkhususnya siswa kelas 12 . Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti sosialisasi dan juga keseharian siswa yang mulai berhati hati dan menggunakan internet. Kami juga melihat beberapa perubahan bagi siswa yang lain ketika mereka mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut

SIMPULAN

Secara garis besar, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar, dan tujuan dari pengabdian ini pun tercapai, meskipun ada beberapa kegiatan yang tidak dapat dilaksanakan karena keterbatasan waktu. Literasi digital di SMA Era Utama telah meningkat di kalangan peserta didik, yang dicapai melalui kegiatan sosialisasi dan Les sore. selain itu, terjadi peningkatan literasi peserta didik di sekolah ini yang cukup signifikan dibandingkan dengan saat pertama kali mahasiswa datang ke sekolah ini. Hal ini terlihat dari interaksi yang intens antara mahasiswa dengan para peserta didik selama kegiatan les sore dan siswa juga sudah dapat mempergunakan aplikasi *padlet* untuk meningkatkan minat belajar, kreativitas siswa itu lebih semangat untuk berliterasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi,D.A., dkk. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*. 5(6) 5249-5257.
- Krismonica, d. (2023). Pengaruh literasi digital, literasi keuangan, dan norma subjektif terhadap keterampilan wirausaha (survei pada anggota komunitas umkm pondok melati di kecamatan pondok melati kota bekasi) (doctoral dissertation, universitas siliwangi).
- Nofrion, N., Febriani, R. D., Utomo, E. P., Al Aziz, S., Yuca, V., & Purwanto, S. (2022). Pelatihan untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Mengelola Interaksi dan Aktivitas Belajar Daring Menggunakan Aplikasi Padlet. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2(2), 281-294.
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi. (2022). Pengaruh Metode Mind Map dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87

- (Pramana et al., 2022; Utami, 2023). (Wood, 2016). (Sumiati & Wijonarko, 2020): (Haris,2017:783-788)
- Rahim, F R et al. (2019b). A Preliminary Investigation Into Critical and Creative Thinking Skills of University Students in Integrated Science Class 7 Course. *Journal of Physics: Conference Series*. 1185012131
- Rohmatika, A., Arianto,P., & Putra, R.M. (20220). Studi Penggunaan Aplikasi Padlet Pada Kelas Menulis. *Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 1(2) 2723-7664.
- Suparlan. (2020). Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 298-311
- Susanto, F., Rahayu, E. M., Hidayat, R., Hertiki., & Nungki, A. (2021). Pemanfaatan Moda Aplikasi Padlet untuk Keterampilan Membaca dan Menulis bagi Guru-guru SMA/K Se-Kabupaten Sidoarjo. *Kanigara : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 84-95.783-788).