

PEMANFATAN *PADLET DIGITAL LIBRARY* DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPA 3 SMA NEGERI 1 BONTANG

Oleh:

Ni Made Adnyani, S.Ag., M.Pd
SMA Negeri 1 Bontang
Nimade.adnyani@gmail.com

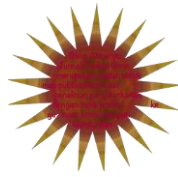
Abstrak

Pembelajaran adalah apa yang pada akhirnya membuat perbedaan dalam pikiran pelajar, dan dengan demikian mempengaruhi pengetahuan, keterampilan, sikap dan kapasitas kaum muda untuk berkontribusi pada masyarakat kontemporer (Dahl, 2018). Perbedaan dalam pikiran pelajar ini mendorong guru untuk memperkenalkan metode pengajaran dan pembelajaran yang memanfaatkan *Padlet digital library*. *Padlet* adalah aplikasi daring gratis yang paling tepat diilustrasikan sebagai papan tulis daring. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah berkomunikasi melalui aplikasi ini baik di dalam atau di luar kelas, juga peserta didik dan guru dapat mengumpulkan dan memberi informasi masing-masing (Biggs, 2020). Penelitian mengenai partisipasi peserta didik dengan memanfaatkan *Padlet Digital Library* ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang berfokus pada perbaikan kualitas belajar peserta didik. Berdasarkan hasil olah data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan menunjukkan bahwa *Padlet Digital Library* dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik seperti keterlibatan Peserta didik untuk mengembangkan ide dan pengetahuan baru dalam kegiatan pembelajaran, berbagi ide dengan teman, berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman.

Kata Kunci: Padlet, Digital Library, Partisipasi siswa

I. Pendahuluan

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang paling vital dalam setiap masyarakat maju. Seberapa baik sebuah sekolah dijalankan menjadi perhatian bagi guru, siswa, orang tua, dan masyarakat. Untuk alasan ini, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, keterampilan mengajar yang efektif dan proses pembelajaran yang efisien sangat dibutuhkan. Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila adalah tujuan utama dari pendidikan di sekolah. Mengajar dan mendidik adalah cara utama untuk mencapai ini. Pengajaran dan pembelajaran adalah apa yang pada akhirnya membuat perbedaan dalam pikiran pelajar, dan dengan demikian mempengaruhi pengetahuan, keterampilan, sikap dan kapasitas kaum muda untuk berkontribusi pada masyarakat kontemporer (Dahl, 2018). Itulah mengapa perlu memperkenalkan metode pengajaran dan pembelajaran yang memanfaatkan *Padlet digital library*. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah berkomunikasi melalui aplikasi ini baik di dalam atau di luar kelas, juga peserta didik dan guru dapat

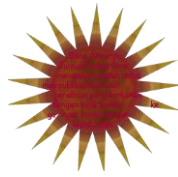


mengumpulkan dan memberi informasi masing-masing (Biggs, 2020). Sistem *digital library* membawa perpustakaan ke ujung jari peserta didik melalui jaringan, sehingga membuat informasi dan pembelajaran lebih menarik dan mudah diakses pada waktu tertentu. *Best practice* ini melengkapi upaya tersebut dengan memperkenalkan teknologi yang tepat sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih baik dan membangun partisipasi belajar peserta didik.

Seperti banyak guru lainnya, ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring karena pandemi tahun lalu, saya menemukan diri saya menjelajahi berbagai alat online yang dapat saya gunakan untuk terhubung dengan peserta didik. Salah satu dari banyak alat yang saya coba dan nikmati adalah Padlet. Papan berbasis *cloud* interaktif ini memungkinkan pengguna untuk berbagi berbagai konten. *Padlet* berbasis web maupun aplikasi dapat digunakan pada *smartphone* dan *tablet*. Owner *Padlet* mengatakan bahwa, "Dari hobi mejadi karir, catatan kelas dapat digunakan untuk ujian akhir, papan tulis digital yang sesuai dengan suasana hati tersedia pada *padlet*. *Padlet* membantu mengatur kelas Anda." Sebagaimana dikatakan oleh Owner *Padlet* tersebut, saya menggunakan *Padlet* dan mengimprovisasinya sebagai *digital library* karena *Padlet* berbentuk papan tulis digital dengan ruang tak terbatas – dan kemungkinan tak terbatas. Saya menikmati *Padlet* karena penggunaannya sebagai informasi dan juga interaktif. *Padlet* mudah digunakan dan mudah disesuaikan. Ada begitu banyak potensi dalam penggunaan *Padlet*.

Platform *Padlet* sangat cocok digunakan untuk peserta didik pada jenjang menengah. *Padlet* adalah papan buletin online digital, di mana pengguna dapat dengan mudah memposting dan mempublikasikan materi multimedia menggunakan drag-and-drop. Dinding *Padlet* untuk seluruh kelas dapat menjadi tempat untuk mengumpulkan dan berbagi ide peserta didik tentang topik tertentu dan berfungsi sebagai gudang umpan balik, diskusi terbuka, dan pertukaran ide secara interaktif. Media yang dapat diunggah pada *Padlet* dapat berupa Video, teks, rekaman, link, gambar, dokumen, file dan lainnya. Catatan, lukisan, konstruksi, sampul buku favorit, lagu-lagu hyperlink, gambar dapat ditambahkan ke papan tulis digital ini dan diatur, seperti kita mengaturnya pada papan tulis biasa. Isi *Padlet* dapat dibagikan melalui jejaring sosial, diekspor sebagai file, disematkan di blog dan lainnya. Tentu saja, ada kemungkinan untuk memeriksa privasi dinding dan opsi untuk tampilan pribadi atau terbatas.

Rancangan *Padlet* sebagai *digital library* adalah upaya saya dalam menjawab keluhan peserta didik. Dalam suatu sesi refleksi disampaikan bahwa peserta didik kesulitan menemukan sumber belajar yang relevan. Hal ini dikarenakan sumber belajar Pendidikan Agama Hindu cukup terbatas di internet, walaupun tersedia hanya dalam Bahasa Inggris atau dalam kemasan yang sulit dipahami oleh peserta didik. Secara perlahan-lahan peserta didik menjadi kehilangan minat dan ketertarikan terhadap pembelajaran karena kekurangan sumber belajar. Ketika mereka mencari suatu definisi tentang sesuatu mereka mendapatkan informasi yang sama dengan temannya, sehingga diskusi kurang menarik karena kurang luasnya sumber belajar tersebut. Selain masalah sulitnya peserta didik menemukan sumber-sumber belajar yang mudah dan relevan, partisipasi peserta didik dalam belajar juga



rendah. Sehingga perlu sebuah upaya untuk mendorong pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Partisipasi yang rendah juga mengakibatkan rendahnya pencapaian belajar peserta didik. Partisipasi belajar peserta didik adalah sebuah strategi untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar. Dengan terlibat dan mengalami peserta didik akan merasakan proses pembelajaran yang memiliki ownership, rasa kepemilikan proses. Hal ini akan membantu murid menemukan cara belajar yang paling menyenangkan dan memerdekakan. Kesempatan untuk menunjukkan keterlibatan peserta didik perlu di fasilitasi.

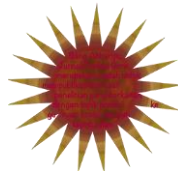
II. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian yang pelaksanaannya dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah di dalam proses pembelajaran dan langkah-langkah yang dapat digunakan guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas juga merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga terjadi perbaikan kinerja guru dalam proses belajar mengajar yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. PTK ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Padlet Digital Library* dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik dan manfaatnya bagi peserta didik di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Bontang. Manfaat yang diperoleh dalam penulisan *PTK* ini adalah meningkatkan kreativitas dan produktivitas dalam menuliskan praktik baik yang dilakukan; meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang penggunaan *Padlet Digital Library* dalam pembelajaran; meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat *Padlet Digital Library* bagi peserta didik; media belajar dan berbagi praktik baik kepada sesama rekan guru dan menambahkan literatur tertulis tentang praktik baik dari guru. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPA 3. Tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Bontang. Siklus penelitian terdiri dari 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.

III. Pembahasan

Padlet adalah alat online gratis yang memungkinkan pengguna dengan mudah mengekspresikan pemikiran dan membaca apa yang orang lain katakan dalam *Padlet* tersebut. *Padlet* pada dasarnya adalah papan virtual, di mana kolaborator dapat membuat dan mengatur posting dari jenis konten apa pun, baik teks, dokumen, gambar, video, atau tautan. Tujuan dari penggunaan *Padlet Digital Library* ini adalah untuk menyelidiki apakah *Padlet Digital Library* dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Juga diinginkan untuk melihat apakah informasi yang diperoleh dengan menggunakan *Padlet Digital Library* ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pembelajaran pada suatu topik tertentu. Jika demikian, maka guru dapat menyesuaikan isi pelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam pemilihan aplikasi yang akan digunakan, saya juga mempertimbangkan bahwa aplikasi yang digunakan tidak memerlukan instalasi yang rumit, pendaftaran akun yang sulit, atau pun persyaratan tertentu yang



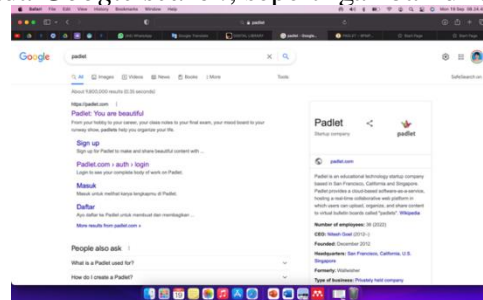
mempersulit peserta didik. Selain itu, pertimbangan lain yang menjadi perhatian adalah aplikasi yang mudah digunakan dimana tata letak yang berbeda dengan mudah dapat digunakan kembali, dan aplikasi tersebut dapat digunakan secara *real-time* di kelas.

Pemilihan penggunaan *Padlet* sebagai strategi mengatasi masalah rendahnya partisipasi peserta didik ini diputuskan setelah penulis membaca sebuah artikel yang diunggah oleh seorang peneliti di Universitas Bergen. Universitas ini menguji 200 mahasiswa mengikuti ujian philosophicum di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam ujian yang dilaksanakan di auditorium itu, mahasiswa diminta menjawab suatu permasalahan, permasalahan tersebut harus dikerjakan secara individu, namun jawaban dari permasalahan tersebut akan dibahas dalam pleno. Mahasiswa menuliskan masing-masing jawabannya pada papan *padlet*, dimana pemikiran mereka dapat dibaca oleh pengguna lain dan memungkinkan terjadi diskusi. Penggunaan *Padlet* membuat mahasiswa yang tidak berani berbicara dalam kelas besar, tetap dapat berdiskusi di ruang *padlet*.

1. Pembuatan Digital Library

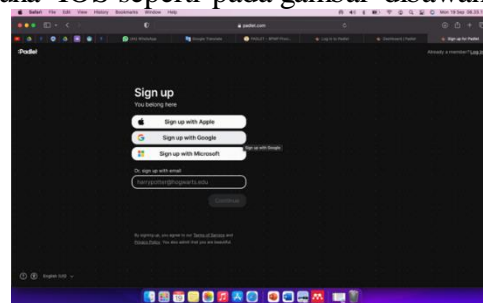
Cara Pembuatan *Padlet* mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- a. Cari *Padlet* pada *Google search*, seperti gambar di bawah ini :



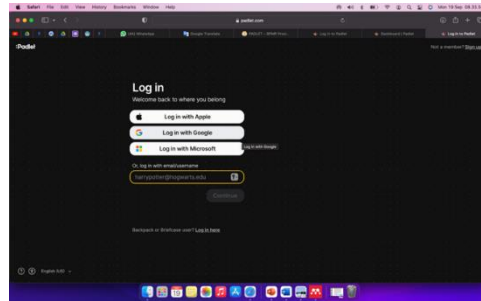
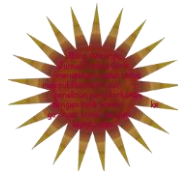
Gambar 2. 1 Pencarian *Padlet* pada google

- b. Setelah muncul *Padlet* di *google search*, lakukan pendaftaran atau sign up. Anda dapat menggunakan akun google, akun microsoft ataupun akun apple id bagi pengguna IOS seperti pada gambar dibawah ini:



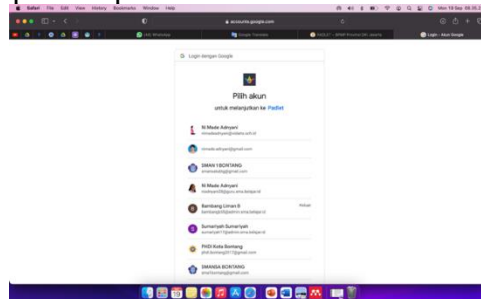
Gambar 2. 2 Proses sign up pada *padlet*

- c. Setelah menyelesaikan proses sign up, pilih fitur *login* seperti pada tampilan berikut ini



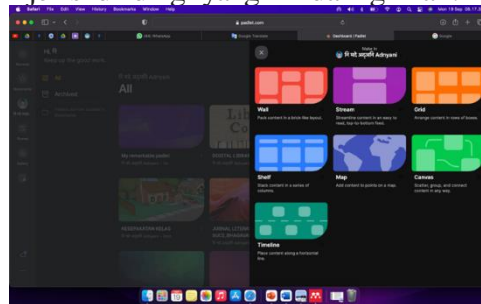
Gambar 2. 3 Proses login pada padlet

- d. Setelah *Login Padlet*, pilih *Akun Google*, lalu pilih email anda akan muncul tampilan seperti berikut ini:



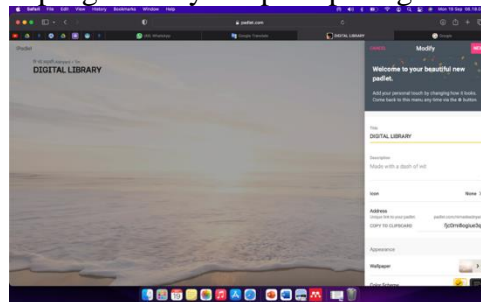
Gambar 2. 4 Memilih akun untuk login pada padlet

- e. Setelah Anda klik *email* Anda, maka muncul seperti ini, Anda tinggal menentukan jenis dinding yang Anda inginkan.

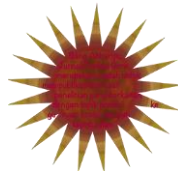


Gambar 2. 5 Memulai membuat padlet

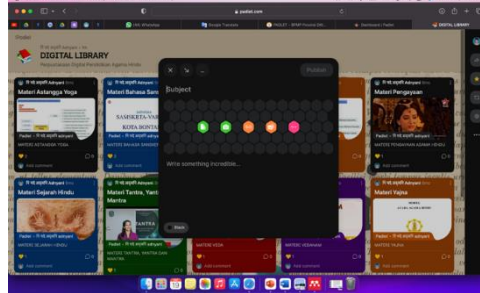
- f. Anda sudah memiliki papan virtual *Padlet* yang siap untuk di isi, tampilan dan pengaturannya seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. 6 Padlet siap diisi

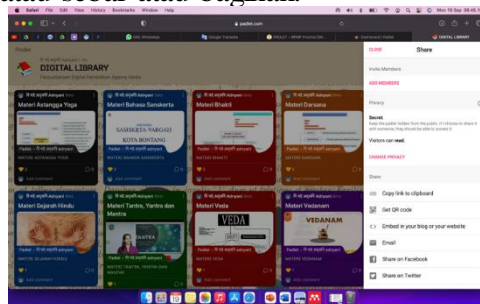


- g. Di *Padlet* ini, Anda bisa meletakkan materi apa saja disini, bisa berupa materi *Word*, *Pdf*, *Ppt*, *Video Pembelajaran*, dan *Suara Pembelajaran*, Anda tinggal *double click* saja, sebagai contoh seperti ini:



Gambar 2. 7 Padlet dapat diisi dengan berbagai bentuk dokumen

- h. Jika Anda sudah selesai mengaturnya, maka langkah terakhir, Anda klik *share* atau sebar atau bagikan.



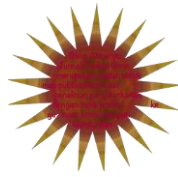
Gambar 2. 8 cara mendapatkan link untuk membagikan padlet

- i. *Copy Link in Clipboard* : untuk membagikan link kepada yang Anda tuju, misalnya di *WAG*, *Email*, *Facebook*, *twitter* atau *Google Classroom*. Untuk penyimpanan, bisa klik gambar, pdf, csv atau excel.
2. **Penggunaan Padlet Digital Library dalam Pembelajaran**

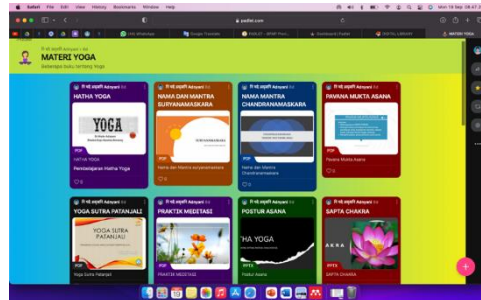
Terdapat banyak sekali penggunaan *Padlet* dalam pembelajaran. Dalam kesempatan ini, penulis hanya memfokuskan penggunaan *Padlet Digital Library* ini sebagai perpustakaan digital, dimana di dalamnya memuat Kumpulan Materi Kelas X, XI, XII, Kumpulan bacaan umum, Kumpulan Refleksi, Kumpulan tugas Peserta didik dan Jurnal Pembelajaran. Berikut ini diuraikan penggunaan *Padlet Digital Library* dalam pembelajaran Pendidikan agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI IPA 3 sebagai berikut:

- a. *Padlet Digital Library* sebagai wadah penyimpanan materi digital



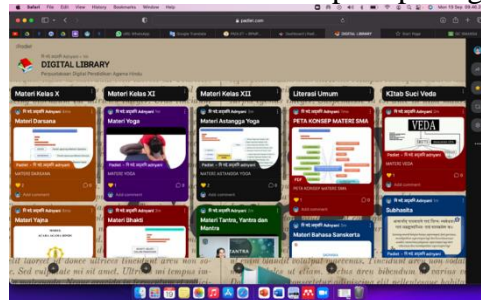


- b. *Padlet Digital Library* sebagai tempat penyimpanan materi yang sudah dikelompokkan secara spesifik yaitu materi Yoga seperti pada gambar berikut:



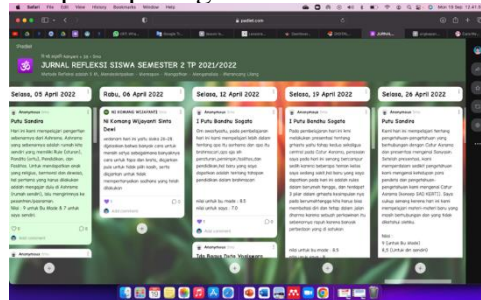
Gambar 2. 10 Pengelompokan Materi dalam Padlet

- c. *Padlet Digital Library* sebagai tempat penyimpanan materi yang sudah dikelompokkan berdasarkan kelas seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. 11 Pengelompokan materi berdasarkan kelas

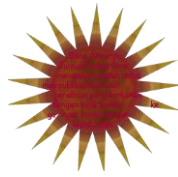
- d. *Padlet Digital Library* sebagai tempat menuangkan ide-ide refleksi peserta didik seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. 12 Padlet tempat menuangkan ide-ide refleksi dan berbagi refleksi

3. Manfaat Penggunaan *Padlet Digital Library* bagi Peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, penulis menemukan beberapa manfaat penggunaan *Padlet* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti kelas XI IPA 3 yaitu *Padlet Digital Library* sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya. Dalam *Padlet*, terutama pada papan refleksi, mereka dapat membaca kembali catatan pertemuan sebelumnya. Disana terdapat ringkasan pembelajaran sebelumnya. Sebagai tempat peserta didik memprediksi aktivitas yang akan dilakukan pada pembelajaran selanjutnya. Peserta didik akan melihat secara keseluruhan dinamika



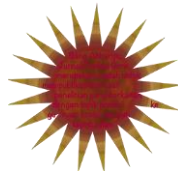
belajar setiap minggunya. *Padlet Digital Library* sebagai tempat menyimpan catatan kolaboratif. Saat mendengarkan presentasi, peserta didik dapat bekerja sama untuk menambahkan catatan ke *Padlet* untuk menghasilkan sumber daya yang dapat mereka rujuk nanti. Sebagai tempat menyimpan perencanaan kegiatan pembelajaran. Seperti misalnya rencana kunjungan lapangan, semua informasi dapat dimuat di *Padlet*, termasuk foto tujuan, daftar siapa yang membawa apa, dan banyak lagi. Dapat berguna sebagai *living web*, web yang hidup, dimana Peserta didik dapat membuat tautan baru ditambahkan terus-menerus. Guru juga dapat membuat pertanyaan di akhir aktivitas ke tautan yang tersedia saat itu. Sebagai tempat menjawab pertanyaan-pertanyaan refleksi. Apa yang telah anda pelajari hari ini? Apa yang tidak masuk akal? Pertanyaan apa yang masih Anda miliki? Peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut di *Padlet* dan merujuknya nanti.

Padlet Digital Library memiliki fasilitas membuat barcode. Peserta didik dapat membuat *Padlet* dengan informasi/gambar/link tentang topik tertentu. Setelah selesai, mereka dapat mencetak kode QR (gunakan tombol “Bagikan/Ekspor” di sebelah kanan) dan gambar dan/atau judul terkait. Tempatkan kode QR itu di sekitar ruangan sehingga peserta didik dapat melihat pekerjaan satu sama lain. *Padlet Digital Library* dapat digunakan untuk berbagi ide, meminta saran guna meningkatkan komunikasi dengan orang tua ataupun teman. Digunakan sebagai Pusat dokumen kelas. Peserta didik dapat mengunggah file kelas ke dalam *Padlet* kemudian bila file itu diperlukan, peserta didik dapat mengunduhnya kapan saja. Dapat digunakan sebagai tempat untuk menuliskan jawaban atas pertanyaan, Kemudian, dengan menggunakan kamera di HP mereka, mereka dapat mengambil foto diri mereka sendiri yang memegang papan tulis (atau selembar kertas) dan mempostingnya ke *Padlet*. *Padlet Digital Library* dapat digunakan untuk menyimpan dokumentasi kunjungan lapangan/tour ataupun kegiatan bhakti sosial. Jika memiliki akses ke wi-fi atau data seluler, unggah foto-foto itu dengan cepat.

Padlet Digital Library dapat berguna sebagai alat presentasi poster. Peserta didik dapat menambahkan gambar, informasi, dan tautan. Sebagai tempat penyimpanan sumber daya penelitian. Mereka dapat menyimpan ide, sumber, dan lainnya untuk penelitian. Dengan begitu, mereka tidak akan kehilangan surat-surat penting dan semua orang akan memiliki akses jika ada yang tidak hadir! Dapat menjadi tempat untuk menyimpan kumpulan video untuk dibagikan di kelas. Semua video yang ingin ditampilkan di kelas berada di satu papan. Video tersebut dapat diklik dan dilihat dari *Padlet*. Dapat menjadi ruang bercerita interaktif. Guru dapat membuat sebuah cerita dan kemudian meminta peserta didik melanjutkan cerita tersebut. Peserta didik dapat mengetikkan ide-ide mereka ke dalam *Padlet*. Dapat digunakan untuk catatan pengenalan.

IV. Hasil yang Dicapai

Untuk menyajikan hasil yang dicapai dalam penggunaan *padlet digital library* dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan selama periode Februari sampai mei 2022, dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Tabel 1
Partisipasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA 3

Kelas XI IPA 3	Februari 2022				Maret 2022				April 2022				Mei 2022			
	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
Jumlah Peserta Didik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Partisipasi Peserta didik	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4

Pada tabel tersebut menjelaskan tentang jumlah partisipasi belajar peserta didik. Secara sederhana dapat dilihat pada diagram berikut:



Diagram 1: Tingkat Partisipasi Belajar Peserta didik Kelas XI IPA 3
Untuk mengetahui prosentase partisipasi belajar peserta didik, digunakan rumus:

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2
Prosentase Partisipasi Belajar Peserta didik Kelas XI IPA 3

Kelas XI IPA 3	Februari 2022				Maret 2022				April 2022				Mei 2022			
	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
Jumlah Peserta Didik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Partisipasi Peserta didik	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Prosentase	25%	25%	50%	50%	50%	75%	75%	75%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Pada tabel tersebut menjelaskan tentang prosentase partisipasi belajar peserta didik. Secara sederhana dapat dilihat pada diagram berikut:

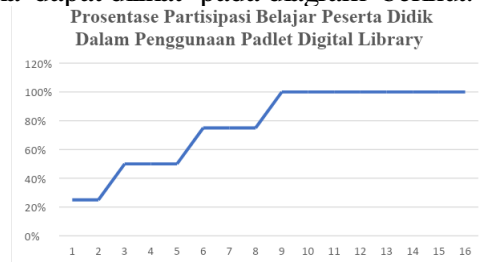
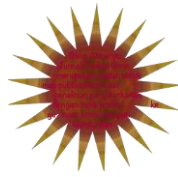


Diagram 2: Prosentase Partisipasi Belajar Peserta didik Kelas XI IPA 3

V. Faktor-faktor Pendukung

Faktor-faktor pendukung keberhasilan penggunaan *Padlet Digital Library* untuk meningkatkan partisipasi peserta didik adalah, 1) Menyiapkan *Padlet* memerlukan pendaftaran tetapi mudah dilakukan. Terdapat tiga *Padlet* secara gratis yang dapat didaur ulang. Menyiapkan *Padlet* hanya membutuhkan satu klik tombol. Membagikan tautan dengan hanya dengan mengetuk atau mengklik dua kali, baik di kelas atau di rumah. Ini sangat mudah digunakan. *Padlet* adalah alat yang dapat dimanfaatkan guru dengan semua tingkat pelajar. 2) Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan menulis (misalnya menulis deskripsi singkat tentang orang yang Anda kagumi) atau keterampilan berbicara (merekam diri Anda menceritakan sebuah anekdot). Mereka juga dapat melakukan brainstorming



kosakata yang terkait dengan suatu topik untuk mengaktifkan pengetahuan yang ada sebelum membaca atau mendengarkan teks. Karena semua peserta didik mengetik ide mereka pada saat yang sama, ini adalah cara yang inklusif dan efisien untuk mengumpulkan ide. 3) *Padlet* tidak menyediakan konten apa pun untuk guru atau peserta didik. Sebaliknya, ini memberikan kesempatan bagi guru untuk berbagi konten dalam bentuk tautan, mis. ke video atau artikel online untuk ditonton/dibaca. Hal ini juga memungkinkan peserta didik untuk berbagi konten yang dibuat peserta didik dalam bentuk posting teks, rekaman audio, video atau dokumen. *Padlet* sangat baik untuk umpan balik rekan, karena peserta didik dapat membaca atau mendengarkan satu sama lain dan memberikan umpan balik dalam komentar. *Padlet* memungkinkan terjadinya kolaborasi. Peserta didik dapat berbagi ide, materi, audio dan video. Mereka kemudian dapat mengomentari ini. Peserta didik dapat menggunakan *Padlet* untuk berbagi ide.

VI. Faktor-faktor Penghambat

Faktor-faktor penghambat dalam keberhasilan penggunaan *Padlet Digital Library* untuk meningkatkan partisipasi peserta didik adalah, 1) Beberapa peserta didik mengatakan bahwa *Padlet* sulit digunakan. 2) *Padlet* sebagai platform online yang membuat peserta didik merasa tidak nyaman dan malu jika banyak kesalahan tata bahasa atau kesalahan ejaan. 3) *Padlet* memang dapat menambahkan foto, tautan video, dokumen, dan file audio ke postingan. Semua sangat menarik, tetapi tidak semua orang di kelas berkontribusi untuk itu. Dari 16 peserta didik yang dibagikan *Padlet*, 9 peserta didik berkontribusi.

1. Tidak semua peserta didik belajar dengan cara yang sama.
2. Tidak semua peserta didik ingin membagikan catatan mereka
3. Meskipun pengoperasian *Padlet* terlihat mirip dengan Google Documents, aplikasi ini tidak begitu familiar bagi kebanyakan orang

VII. Alternatif Pengembangan

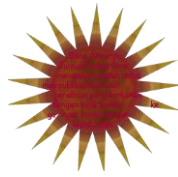
Alternatif pengembangan penggunaan *Padlet Digital Library* ini dapat diubahkan sebagai berikut:

1. *Padlet Digital Library* sebaiknya dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik baik yang visual, auditori maupun kinestetik.
2. Pemanfaatan digital library perlu dioptimalkan. Penambahan konten-konten atau materi materi pelajaran perlu terus ditambahkan.

VIII. Kesimpulan

Berdasarkan hasil olah data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan tentang penggunaan *Padlet Digital Library* untuk meningkatkan partisipasi peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Bontang dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Padlet* adalah aplikasi daring gratis yang paling tepat diilustrasikan sebagai papan tulis daring. *Padlet Digital Library* dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Partisipasi peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik



percaya dengan menggunakan *Padlet* sebagai digital library, mereka telah mengembangkan ide dan pengetahuan baru kegiatan pembelajaran, berbagi ide dengan teman, berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman.

2. *Padlet* sangat bermanfaat bagi peserta didik diantaranya adalah 1) *Padlet Digital Library* sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengingat kembali pembelajaran sebelumnya. *Padlet Digital Library* sebagai tempat peserta didik memprediksi aktivitas yang akan dilakukan pada pembelajaran selanjutnya. Sebagai tempat menyimpan catatan kolaboratif. sebagai tempat menyimpan perencanaan kegiatan pembelajaran. 2) *Padlet Digital Library* dapat berguna sebagai *Living Web*. sebagai tempat menjawab pertanyaan-pertanyaan refleksi. memiliki fasilitas membuat barcode. 3) *Padlet Digital Library* dapat digunakan untuk berbagi ide, meminta saran guna meningkatkan komunikasi dengan orang tua ataupun teman, digunakan sebagai Pusat dokumen kelas. Dapat digunakan sebagai tempat untuk menuliskan jawaban atas pertanyaan, Dapat digunakan untuk menyimpan dokumentasi kunjungan lapangan/tour ataupun kegiatan bhakti sosial. 4) *Padlet Digital Library* dapat berguna sebagai alat presentasi poster. Sebagai tempat penyimpanan sumber daya penelitian. Dapat menjadi tempat untuk menyimpan kumpulan video untuk dibagikan di kelas. Dapat menjadi ruang bercerita interaktif. *Padlet Digital Library* dapat digunakan untuk catatan pengenalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, A. Dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah*. Jurnal UNS, (4).
- Marfu'ah, S. 2015. *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog Oleh Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Islam Hidayatullah Semarang*. Jurnal Pendidikan Tarbiah
- Nisa, H. 2016. *Komunikasi Yang Efektif Dalam Pendidikan Karakter*. Universum, 10 (No.1 Januari), 49–63.
- Rumainur. 2016. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI Ma Bilingual*. Jurnal Pendidikan
- Setiawan, Ebta. 2019. *KBBI Online*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kemdikbud (Pusat Bahasa). <https://Kbbi.Web.Id>. 26 Januari 2019
- Sri Hermuningsih, & Kristi Wardani. 2016. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Simulasi Online Trading Di Bursa Efek Indonesia Di Fakultas Ekonomi*. Ekonomi & Bisnis, 17(2), 199–207.