

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DAN PADLET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS TEKS *CAPTION*

Siti Nurul Chamidah

SMA Negeri 1 Sukomoro, Nganjuk

e-mail: zieroel81@gmail.com

Abstrak

Teks *caption* muncul seiring dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam bidang sosial media. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA, teks *caption* diajarkan secara khusus di kelas XII. Untuk mengajarkan teks *caption* kepada siswa, khususnya pada ketrampilan menulis, diperlukan beberapa strategi dan pemilihan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang mampu menunjang pengembangan literasi digital mereka guna mempersiapkan mereka menjadi bagian dari revolusi industri 4.0. Pemanfaatan media pembelajaran digital berupa aplikasi *canva* dan *padlet* sangat membantu guru dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis teks *caption* siswa. Tujuan dari penelitian studi literatur ini adalah untuk menjelaskan cara pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *canva* dan *padlet* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks *caption*. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memaparkan hasil studi literatur dan wawancara dengan responden tentang cara pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *canva* dan *padlet* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks *caption* mereka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berupa aplikasi *padlet* dan *canva* mampu memberikan rangsangan untuk meningkatkan minat, kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab siswa dalam mempelajari ketrampilan menulis teks *caption*. Penggunaan media pembelajaran digital ini dipadukan dengan kemampuan guru dalam memberikan pemahaman mengenai strategi menulis *caption* yang baik bagi siswa serta bimbingan guru dalam menulis teks tersebut akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks *caption*.

Kata Kunci: kemampuan menulis, teks *caption*, *canva*, *padlet*

Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan sebagai sarana komunikasi yang telah diterapkan dalam kurikulum di Indonesia. Bahasa Inggris dipelajari agar siswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai Bahasa Inggris sebagai sarana/ wadah berkomunikasi maupun berinteraksi terhadap warga negara asing. Ada 4 (empat) ketrampilan berbahasa yang diajarkan, yaitu *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca), dan *writing* (menulis).

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Keterampilan menulis memiliki tingkat kesulitan dan karakteristik tersendiri. Menulis mencakup beberapa keterampilan sekaligus, yakni mengidentifikasi pernyataan, mengorganisasikan pernyataan pendukung, memeriksa kembali, serta

memperbaiki tulisan (Alsamadani: 2010). Menulis adalah suatu kegiatan yang memerlukan kemampuan mengkspresikan pendapat, gagasan, ide, dan imajinasi dalam bahasa tulis. Menurut Tarigan (2008:3) menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. *Writing is an integral part of a larger activity where the focus is on something else such as language practice, acting out or speaking (Harmer, 2007:33)* Tarigan (2008:21) juga menambahkan bahwa menulis adalah kemampuan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. *Writing calls on the ability to create words and ideas out of yourself, but it also calls on the ability to criticize them in order to describe which ones to use (Elbow, 1981:9)*. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan, ide, dan perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Pada dasarnya tujuan menulis adalah sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Setiap jenis tulisan tentunya memiliki tujuan. Bagi pembelajar bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris, menulis tidak hanya menyusun kalimat namun mereka juga dituntut untuk mengintepretasikan ide melalui tulisan yang tersusun secara benar serta pemilihan kata yang tepat.

Salah satu jenis tulisan yang diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XII SMA adalah teks caption. Menurut kamus *Oxford*, *caption* didefinisikan sebagai *words that are printed below a picture, cartoon, etc. that explain or describe it*. Menurut kamus ini, *caption* didefinisikan sebagai kata-kata yang tercetak di bawah gambar, kartun, dll yang menjelaskan atau menggambarannya. Sedangkan menurut Kamus *Cambridge*, *caption is defined as a short piece of text under a picture in a book, magazine, or newspaper that describes the picture or explains what the people in it are doing or saying*. *Caption* adalah sebuah teks singkat di bawah gambar dalam buku, majalah, atau surat kabar yang berisikan gambar dan menjelaskan apa yang orang-orang lakukan atau katakan. Berdasarkan dua pengertian di atas, bisa disimpulkan bahwa teks *caption* adalah jenis teks yang digunakan

untuk memberikan deskripsi atau penjelasan tentang gambar, foto, diagram, tabel, bagan, dan sebagainya.

Dalam menulis teks *caption*, siswa juga dituntut dapat menginterpretasikan ide atau pesan dalam gambar atau foto melalui tulisan yang membutuhkan penguasaan kosa kata dan mengorganisasikannya dalam bentuk teks. Salah satu kesulitan yang dialami siswa ketika menulis teks *caption* ini adalah bagaimana menyajikan gambar atau foto yang akan ditulis *caption*nya. Siswa mengalami kesulitan apabila harus menggambar dengan tangan atau mencetak foto terlebih dahulu ketika harus membuat teks *caption* untuk menginterpretasikan atau menjelaskan keterangan/ pesan dari gambar tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk mendesain gambar atau foto yang akan diberi *caption* sehingga anak bisa fokus pada apa yang akan ditulis. Media yang mudah diaplikasikan dan fleksibel untuk keperluan ini adalah *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, dokumen A4, resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, pamflet, sertifikat, diploma, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, penanda, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper, template, pengeditan foto, thumbnail youtube, cerita Instagram, postingan twitter, dan sampul facebook (Tanjung dan Delsina: 2019). Selain untuk meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik, penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan penguasaan penggunaan teknologi informasi dan sekaligus meningkatkan literasi visual dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan *canva* pada materi *caption*, siswa dapat menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosional mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada *canva* tanpa perlu merisaukan foto atau gambar yang mereka buat.

Untuk menambah semangat siswa dalam berkarya, diperlukan pula sebuah aplikasi untuk memajang kreasi *caption* siswa yang sudah dibuat melalui *canva*, yang bisa digunakan secara interaktif guna mengapresiasi karya tersebut. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dinamakan *padlet*. *Padlet* adalah salah satu platform papan tulis digital atau papan tulis daring. *Padlet* dapat digunakan siswa dan guru untuk menulis dan mengirimkan file di halaman yang sama, sehingga *padlet* dapat digunakan untuk media kolaborasi antarsiswa

maupun antara siswa dan guru. Di halaman sebuah padlet guru bisa menuliskan materi pembelajaran, soal atau penugasan, mengunggah file, mengunggah video, gambar dan lainnya. Demikian juga siswa bisa menuliskan hasil penugasannya di sebuah halaman padlet tersebut maupun mengunggah video, gambar dan file hasil pekerjaannya. Antarsiswa bisa saling memberikan komentar sebagai wujud penilaian antar teman dan juga guru bisa memberi umpan balik setiap hasil pekerjaan siswa secara langsung di tulisan/file yang telah diunggah siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *canva* dan *padlet* secara bersamaan diharapkan mampu mengatasi permasalahan anak ketika harus menulis sebuah teks *caption* atau teks penyerta gambar serta ketika harus memberikan apresiasi, komentar, dan penilaian terhadap hasil karya mereka. Kedua aplikasi ini sangat fleksibel dan mudah digunakan. Kedua aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran daring (*online*) maupun luring (tatap muka). Siswa maupun guru bisa langsung mengakses kedua aplikasi tersebut tanpa perlu memasangnya di gawai.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana cara pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *canva* dan *padlet* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks *caption*.

Metode Penelitian

Pendekatan studi kasus yang dijalankan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode yang dipakai peneliti untuk memperoleh data yaitu menggunakan metode studi pustaka. Melalui metode penelitian tersebut penulis memanfaatkan sumber buku atau jurnal literature yang telah di pilih dan dianalisis. Subjek penelitiannya yaitu siswa SMA Negeri 1 Sukomoro yang menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *canva* dan *padlet* untuk pembelajaran menulis teks *caption*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengumpulan data dengan studi literatur dan menjabarkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *canva* dan *padlet* serta bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi menulis teks *caption*. Sedangkan instrument yang digunakan dalam mengambil data yaitu wawancara langsung dengan beberapa siswa yang sudah mempraktekkan menulis teks *caption* menggunakan aplikasi *canva* dan *padlet*. Dalam

wawancara ini, penulis memberikan kesempatan kepada responden untuk beropini tentang penggunaan aplikasi *canva* dan *padlet* untuk pembelajaran menulis teks *caption*.

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pendekatan ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai keadaan yang terjadi di lapangan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistika atau dengan cara-cara kuantifikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan cara pemanfaatan aplikasi *canva* dan *padlet* untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas XII dalam menulis teks *caption*. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *canva* dan *padlet* sebagai platform media pembelajaran Bahasa Inggris untuk materi teks *caption*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa memiliki tingkat kesulitan tersendiri, mengingat bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi siswa di Indonesia. Untuk mempermudah proses penyampaian kepada siswa, guru dituntut untuk memiliki kreativitas tersendiri agar siswa tertarik dengan pelajaran tersebut. Salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu menumbuhkan kreativitas siswa dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Ada banyak media yang bisa dipakai guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada penggunaan media digital yang lebih mengarah pada pemanfaatan teknologi informasi, yang berupa aplikasi *canva* dan *padlet*.

Canva adalah sebuah platform digital yang menyediakan banyak fitur yang bisa digunakan untuk pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan

kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Sebagai sebuah aplikasi digital, *canva* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari aplikasi *canva* adalah sebagai berikut; 1. Mudah untuk membuat desain. Aplikasi ini memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. 2. Memiliki banyak fitur menarik. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan. 3. Mudah dijangkau. Aplikasi *canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *canva* dan masuk pada aplikasi *canva* tanpa harus mendownload.

Selain memiliki kelebihan seperti tersebut di atas, aplikasi *canva* ini juga memiliki kekurangan, antara lain sebagai berikut; 1. Aplikasi *canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *canva*. *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain. 2. Dalam aplikasi *canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri. 3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda. 4. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi teks *caption*, untuk dapat membuat teks *caption* yang original, tidak hanya diperlukan kemampuan penguasaan kosakata dan tata bahasa saja, tapi juga bahan untuk menuangkan ide dari *caption* yang akan dibuat, yang akan dibuat, yang berupa foto atau gambar. Untuk menjamin originalitas dan menumbuhkan kreatifitas siswa maka foto dan gambar yang dibuat *caption* harus milik siswa sendiri. Hal ini

dilakukan untuk menjaga originalitas *caption* yang dibuat serta memperkecil kemungkinan siswa mencontek jawaban temannya. Dari hasil angket siswa diperoleh kesimpulan bahwa untuk membuat sebuah foto dan gambar memerlukan pemikiran dan menyita waktu dan tenaga tersendiri, belum lagi bila siswa harus memikirkan *caption* berbahasa Inggris yang sesuai untuk foto atau gambar tersebut. Sementara itu, siswa sudah memiliki banyak foto maupun gambar secara digital, jadi akan lebih baik jika mereka memanfaatkan hal tersebut dan membuatnya dengan media digital pula.

Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mendesain foto atau gambar mereka kemudian menambahkan *caption* yang sesuai untuk menjelaskan ataupun mendeskripsikan foto tersebut, dapat dipakai media *canva*. Siswa dapat mendownload *canva* dan melakukan kegiatan mendesain foto atau gambar di gawai mereka. Salah satu responden mengatakan bahwa mendesain foto atau gambar menggunakan *canva* merupakan suatu keasyikan tersendiri. Responden tersebut menjelaskan bahwa dia tidak perlu harus mencetak foto atau membuat gambar secara manual kemudian menulis *caption*nya secara manual. Dengan menggunakan *canva* dia bisa berkreasi dengan mudah. Dia bisa menambahkan ilustrasi maupun hiasan-hiasan yang sudah tersedia dalam *template* yang ada pada aplikasi tersebut. Dia bisa lebih fokus pada bagaimana dia menceritakan atau mendeskripsikan (membuat teks *caption*) tentang apa yang ada pada gambar/ foto daripada mendesain gambarnya.

Penggunaan aplikasi *canva* mampu membantu siswa memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan desain gambar atau foto yang hendak diberi *caption*. Selain itu, penggunaan *canva* juga mampu menumbuhkan minat anak dalam pembelajaran secara umum. Penggunaan aplikasi digital merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Kemampuan literasi digital ini sangat diperlukan dalam era revolusi industri 4.0, dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat.

Untuk menulis *caption* yang digunakan untuk menjelaskan gambar atau foto yang sudah dibuat dengan baik diperlukan strategi. Ada beberapa strategi yang perlu diperhatikan ketika menulis *caption* dan guru perlu menjelaskan kepada siswanya agar bisa memahami dan mempraktek strategi tersebut. Strategi untuk menulis *caption*, seperti yang dijelaskan oleh Guswindari dalam Kompas.com, diantaranya; Pertama, *The captions should match the*

images. Caption harus sesuai dengan gambar. Sehingga maknanya tidak akan berubah. Contoh, jangan memberi *caption* gembira untuk gambar yang sedih; Kedua, *The captions should add new information*. Pada buku atau surat kabar, informasi detail tentang sebuah foto atau gambar biasanya akan dituliskan di bagian headline atau ringkasan. *Caption* yang baik akan memuat informasi yang belum dicantumkan di bagian tersebut. Tanpa memerinci apa yang sudah tampak jelas; Ketiga, *The captions should provide context for the picture*. Sebuah *caption* juga harus mempunyai konteks, yaitu uraian atau kalimat yang mendukung atau menambah kejelasan makna. Maksudnya *caption* bukan hanya menerangkan hal yang bisa dilihat pembaca secara jelas; Keempat, *The captions should brief or shorter*. *Caption* sebaiknya ringkas, singkat, padat dan jelas. Kita bisa menggunakan bahasa percakapan yang lebih ringkas dan mudah dipahami pembaca, untuk menangkap informasi yang disampaikan di *caption*; Kelima, *The captions should draws attention*. *Caption* yang baik akan berisikan fakta, informasi yang akurat dan menarik perhatian pembaca; Keenam, *Use present tense to creates a sense of immediacy and impact*. Jika memungkinkan, gunakan *Present Tense* agar pembaca bisa merasakan kesan terkini dan dampaknya; Ketujuh, *Always identify the main people in the photograph*. Pada *caption*, selalu identifikasi orang atau obyek utama pada gambar atau foto. Hal ini membantu untuk fokus pada apa yang dideskripsikan.

Ketika siswa sudah mengetahui strategi untuk menulis *caption* yang baik, guru perlu membimbing mereka untuk memastikan bahwa siswa tersebut dapat melakukan strategi itu dengan tepat. Salah satu responden menyatakan bahwa bantuan dan bimbingan dari guru ketika menulis teks *caption* sangat mempengaruhi hasil teks yang ditulis, terutama untuk unsur gramatikalnya. Responden tersebut menambahkan bahwa masalah gramatikal membuatnya bingung dan tidak yakin dengan *caption* yang dibuat, karena dia tidak terlalu memahami ketepatan *grammar* yang harus dia pakai. Dalam hal ini, bantuan dan bimbingan dari guru sangat diperlukan. Setelah gambar atau foto yang didesain siswa dalam *canva* selesai dibuat dan ditambahkan *caption*, siswa memerlukan sebuah tempat untuk memajang hasil kreativitasnya. Mereka menginginkan sebuah media yang interaktif, yang bisa melihat karya mereka dan juga karya temannya sekaligus mengapresiasi atau bahkan menilai karya tersebut. Untuk ini, diperlukan sebuah aplikasi tambahan yang berupa papan tulis online, yang disebut dengan *padlet*.

Padlet adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang secara sederhana sering disebut papan tulis online atau yang biasa dikenal sebagai platform sinkron online. *Padlet* bisa menjadi wadah kolaborasi media pembelajaran antara guru dan siswa dalam berpartisipasi secara bersamaan, keduanya bisa mengirimkan dan berbagi ide maupun pemikiran baik berupa video, gambar ataupun tulisan. *Padlet* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk memajang karya siswa dan memberikan ruang kepada guru maupun siswa yang lain untuk mengapresiasi dan menilai karya tersebut. *Padlet* bisa digunakan sebagai media pembelajaran ketika guru harus melaksanakan pembelajaran secara daring maupun tatap muka. Sederhananya, *padlet* merupakan sebuah aplikasi online, yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk berkomunikasi dan berbagi ide/pikiran dan gagasan dalam bentuk teks, foto, dan video. Papan kecil ini sangat mudah digunakan, karena tidak perlu mengunduh aplikasi tertentu, dan fungsinya mudah dipelajari. Selain itu, *padlet* dapat dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop, dan computer (Arina Rohmatika & Putra, 2020). Beberapa kelebihan aplikasi *padlet* ini adalah; Pertama, tersedia versi gratis; Kedua, aplikasi tidak perlu didownload, jadi *memory friendly*, *Padlet* dapat menciptakan suasana kelas yang nyata (sosial dan mengajar), karena guru dan siswa ada dan dapat berinteraksi pada saat yang bersamaan; Ketiga, setiap orang dapat menyampaikan pemikiran dan ide melalui teks, audio atau video-video; Keempat, Guru dapat menampilkan perangkat pembelajaran, buku teks, lembar kehadiran, dan penilaian secara langsung di *padlet* bar; Kelima, Guru dapat menata papan tulis *padlet* online semenarik mungkin; Keenam, Guru dapat mengatur kegiatan pembelajaran yang lebih beragam berdasarkan tugas atau proyek secara individu, berpasangan atau berkelompok; Ketujuh, Guru dan siswa dapat dengan bebas bertukar peran; Kedelapan, Dinamika kelas terekam secara otomatis yang dapat diunduh melalui fitur berbagi dan ekspor.

Selain beberapa keunggulan *padlet* sebagai sebuah aplikasi digital untuk pembelajaran seperti tersebut di atas, pemanfaatan *padlet* di kelas juga akan memberikan berbagai keuntungan bagi guru dan siswa, diantaranya : 1. Memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama. 2. Siswa dapat secara aktif dan langsung memberikan pendapat. 3. Siswa dapat menghubungi siswa lain dan memberikan pendapat. 4. Guru dan siswa mendapatkan

materi umpan balik pembelajaran 5. Hasil kerja pembelajaran *padlet* dapat dibagikan ke media sosial.

Dengan menggunakan aplikasi *padlet* ini, siswa menjadi semakin bersemangat untuk menghasilkan karya terbaik mereka, karena mereka akan menampilkan karya tersebut dan rekan yang lain akan bisa melihat dan memberika apresiasi serta pengakuan terhadap karya tersebut. Salah seorang responden mengatakan bahwa dia sangat antusias untuk memajang karyanya pada media tersebut, karena ingin bisa berdiskusi tentang karyanya dengan teman yang lain dan juga guru. Apabila hanya dikumpulkan melalui media kertas, maka dia tidak akan bisa melihat ataupun mendapatkan apresiasi terhadap karya dari rekan-rekannya. Dalam hal ini, setelah siswa memajang karya mereka pada *padlet*, guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk berkomentar, mengapresiasi, atau pun memberikan semangat untuk temannya dalam bahasa Inggris. Dengan melakukan hal ini, siswa secara tidak langsung juga berlatih untuk berkomunikasi dengan bahasa Inggris walaupun secara tertulis, yang akhirnya memberikan dampak positif bagi kemajuan pembelajaran bahasa mereka. Selain itu, siswa menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran di kelas. Siswa dapat aktif secara bersama-sama dengan menuiskan ide taupun komentar mereka pada karya temannnya dari gawai yang merka miliki di tempat duduk mereka sendiri.

Simpulan dan Rekomendasi

Penggunaan media *canva* dalam pembelajaran bahasa Inggris, khususnya untuk menulis teks *caption*, dilakukan pada saat siswa mendesain gambar atau foto yang akan diberi *caption*. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa untuk belajar mendesain menggunakan media dalam rangka pengembangan literasi digital di sekolah guna mempersiapkan siswa menghadapi revolusi industri 4.0. Selain itu, dengan meminta siswa untuk membuat sebuah teks dari foto atau gambar mereka sendiri, melatih mereka untuk mandiri dalam menyelesaikan tugas menulis. Karena gambar ataupun foto itu adalah milik mereka sendiri, bila ternyata akhirnya ada yang menyamai, maka guru dapat dengan mudah mengetahui siapa yang berbuat curang. Sehingga bisa melatih siswa untuk jujur dan mandiri dalam menyelesaikan tugas mereka. Menggunakan gambar atau foto milik siswa sendiri, juga akan memudahkan mereka untuk menemukan ide apa yang akan mereka tulis berkaitan

dengan foto atau gambar tersebut, karena siswa mengetahui detail dan latar dari foto atau gambar itu, sehingga *caption* yang ditulis bukan hanya interpretasi siswa tentang sebuah foto atau gambar, melainkan deskripsi dari peristiwa atau apa yang dilakukan tokoh dalam gambar tersebut. Siswa akan menjadi lebih tertarik dan terinspirasi untuk berkarya jika karyanya memperoleh apresiasi maupun umpan balik dari pihak lain. Oleh karena diperlukan suatu media bisa memajang karya *caption* siswa yang dibuat dengan aplikasi *canva*. Dalam hal ini media yang dipakai adalah *padlet*.

Padlet adalah papan tulis digital yang bisa dimanfaatkan untuk memajang karya siswa sekaligus berdiskusi mengenai karya tersebut secara interaktif. *Padlet* sangat mudah diaplikasikan dan juga fleksibel. Selain itu pemanfaatan *padlet* ini, sama seperti *canva*, juga akan membantu siswa dalam berliterasi digital. Dengan memanfaatkan *padlet* untuk memajang karya digital siswa, dan kemudian mengajak mereka untuk berdiskusi guna mengapresiasi, mengomentari, ataupun menilai karya temannya dalam bahasa Inggris dalam bahasa Inggris, guru bisa sekaligus melatih kemampuan berkomunikasi dan kemampuan bahasa Inggris siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, minat dan kreativitas mereka lebih terasah, sekaligus kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris siswa akan meningkat. Cara ini juga bagus untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar bahasa, khususnya Bahasa Inggris.

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru harus mampu memvariasikan dan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang benar dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa akan sangat menguntungkan bagi siswa dan guru itu sendiri. Dalam penelitian ini hanya membahas studi literatur tentang manfaat, kelebihan, dan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis digital berupa aplikasi *canva* dan *padlet* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi teks *caption*. Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* dan *padlet* pada mata pelajaran atau pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi yang berbeda guna meningkatkan kemampuan belajar siswa. Selain itu hasil penelitian ini juga bisa digunakan untuk melakukan

penelitian eksperimental guna mengetahui sejauh mana efektifitas penggunaan aplikasi *canva* dan *padlet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Alsamadani, H. A. 2010. The Relationship between Saudi EFL Students' Writing Competence, L1 Writing Proficiency, and Self-regulation. *European Journal of Social Sciences*, 16(1)
- Elbow, P. 1981. *Writing with Power: Techniques for Mastering the Writing Process*. New York: Oxford University Press.
- Elizabeth Walter, 2008. *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guswindari, Risky. 2020. *Kriteria Caption yang Baik dalam Bahasa Inggris*. (online: Kompas.com), <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/05/191240269/kriteria-caption-yang-baik-dalam-bahasa-inggris?page=all>)
- Harmer, Jeremy. 2007. *The Practice of English Language Teaching, Fourth. Edition*. Harlow: Pearson Longman.
- Hornby, A.S. 1995. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English, 5th Ed*. Oxford: Oxford University Press.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rohmatika, P. A, dan Putra, R. M. 2020. Studi Penggunaan Aplikasi Padlet pada Kelas Menulis. *Jurnal Komunikasi & Bahasa*, 1(2):1–9.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tanjung, Rahma Elvira dan Faiza, Delsinta. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2):79–85.