

PENGEMBANGAN MEDIA PADLET PADA PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI PUISI KELAS VIII UPTD SMP NEGERI 2 GUNUNGSITOLI

**Julman Happy Kurniawan Zega¹, Noveri Amal Jaya Harefa², Arozatulo Bawamenewi³,
Riana⁴**

¹²³⁴Universitas Nias, Indonesia

¹julman2407@gmail.com, ²noveriharefa@gmail.com, ³arozatulobawamenewi@gmail.com,
⁴rianampd123@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Padlet yang layak digunakan, mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons peserta didik, serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Tingkat kepraktisan memperoleh persentase sebesar 96%, sedangkan hasil uji keefektifan menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 81, 83, dan 88, seluruhnya melampaui KKTP 75 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 98%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Padlet layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Kata Kunci: *media pembelajaran, Padlet, puisi, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menganalisis karya sastra, termasuk mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi (Abduh, 2018, p. 41).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlaksana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli, khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur puisi. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan tema, majas, diksi, rima, dan amanat yang terdapat dalam puisi. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta kurang terlibat dalam kegiatan diskusi dan analisis puisi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami makna puisi secara mendalam (Wardani et al., 2022, p. 2).

Materi mengidentifikasi unsur-unsur puisi merupakan salah satu materi yang menuntut kemampuan berpikir analitis, interpretatif, dan kolaboratif. Peserta didik tidak hanya dituntut

membaca puisi, tetapi juga mampu menafsirkan makna, menemukan unsur pembangun puisi, serta menyampaikan hasil analisis secara sistematis. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan analisis, diskusi, dan interaksi peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Sadariah et al., 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tersebut adalah Padlet. Padlet merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan fitur papan kolaboratif untuk mengunggah teks, gambar, video, tautan, maupun komentar secara interaktif. Dalam pembelajaran puisi, fitur posting dan komentar pada Padlet memungkinkan peserta didik menuliskan hasil analisis unsur puisi, memberikan tanggapan terhadap pendapat teman, serta melakukan diskusi secara kolaboratif dalam satu ruang pembelajaran. Selain itu, tampilan Padlet yang fleksibel dan mudah diakses dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif (Villarama et al., 2024, p. 306).

Secara teoretis, penggunaan media digital interaktif diyakini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sastra. Akan tetapi, penerapan media pembelajaran berbasis digital pada materi mengidentifikasi puisi di sekolah masih belum optimal. Penelitian terdahulu umumnya lebih banyak membahas penggunaan Padlet pada pembelajaran umum atau keterampilan menulis, sedangkan pengembangan media Padlet yang secara khusus digunakan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur puisi di tingkat SMP masih terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara teori pembelajaran interaktif dengan praktik pembelajaran di kelas, serta masih terbatasnya penelitian yang mengembangkan media Padlet pada materi puisi (Azizah et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Padlet menjadi penting untuk dilakukan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam menganalisis unsur-unsur puisi, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan bermakna sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan (Firdos et al., 2023). Perkembangan inovasi dalam pembelajaran telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

Kurikulum sebagai pedoman utama dalam penyelenggaraan pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran. Kurikulum tidak hanya memuat seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan ajar, tetapi juga menjadi acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Kurikulum adalah kerangka kerja pendidikan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu melalui pengaturan materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Di Indonesia, perkembangan kurikulum mencerminkan adaptasi terhadap kebutuhan masyarakat, tantangan zaman, dan visi pembangunan bangsa (Zulhuda et al., 2024). Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum dalam pendidikan, maka penyusunannya harus mengacu pada landasan yang kokoh dan kuat.

Proses pembelajaran di Indonesia merupakan rangkaian kegiatan pendidikan yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan peserta didik pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai proses penyampaian informasi secara satu arah, tetapi sebagai interaksi edukatif yang memberikan

ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan kolaboratif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran diawali dengan tahap perencanaan, yang meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, strategi, model, serta media yang relevan. Perencanaan ini menjadi dasar bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik (Ergawati et al., 2023, p. 215).

Media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan secara optimal. Optimalisasi proses pembelajaran didukung oleh ketersediaan media pembelajaran yang menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Menurut (Arsyad, 2013), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar.

Padlet merupakan salah media pembelajaran yang digunakan berbasis internet dan dirancang untuk mendukung berbagai proses pembelajaran secara kolaboratif dan interaktif. Secara umum menggunakan media padlet sebagai media pembelajaran berbasis mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan berpusat kepada peserta didik. Dengan demikian padlet tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbagai informasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta kemampuan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Qulub & Fauziyah Renhoat, 2020).

Padlet merupakan salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pendidikan berbasis teknologi. Sebagai media pembelajaran digital, padlet tersedia dalam bentuk laman web (*web-based platform*). Secara konseptual, padlet dikategorikan sebagai teknologi berbasis web 2.0 yang memungkinkan terjadinya interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif antar pengguna. Padlet memberikan fasilitas kepada pengguna padlet dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi (Dewi et al., 2024).

Puisi dapat dipahami sebagai wujud ekspresi artistik yang mengutamakan pemadatan bahasa, kekuatan imajinasi, serta kedalaman makna dari puisi tersebut. Melalui bahasa yang terkesan dan sugestif, puisi mampu menghadirkan pengalaman batin yang mendalam serta membuka ruang interpretasi yang luas bagi pembacaanya (Andari, 2023).

Puisi adalah bentuk karya sastra yang menempatkan bahasa sebagai bahasa utama dalam menyampaikan ekspresi estetis dan makna yang mendalam. Sebagai karya seni verbal, puisi memanfaatkan pilihan kata (diksi) secara selektif, padat, dan konotatif, untuk merepresentasikan pengalaman batin, gagasan intelektual, maupun refleksi eksistensial penyair. Secara khusus puisi memiliki karakteristik yang membedakannya dari bentuk prosa, struktur tersebut meliputi unsur fisik dan batin.

Puisi juga bisa dipahami sebagai bentuk representasi pengalaman manusia yang kompleks, baik yang bersifat personal maupun universal. Tema-tema yang diangkat dalam puisi sangat beragam, seperti cinta, alam, kemanusiaan, spiritualitas, kritik sosial, hingga persoalan eksistensi (Launjaea, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penggunaan model tersebut dipilih karena penelitian berorientasi pada pengembangan produk media pembelajaran sekaligus pengujian kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital berbasis Padlet untuk materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kompetensi, dan materi yang akan dikembangkan. Tahap desain dilakukan dengan merancang struktur media, materi, tampilan, latihan, dan evaluasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan ke dalam platform Padlet dan melakukan validasi serta revisi berdasarkan masukan para ahli. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil, kelompok besar, dan uji coba lapangan. Tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas produk berdasarkan hasil validasi, respons peserta didik, dan hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi, respons peserta didik, dan hasil belajar. Tingkat kelayakan produk ditentukan berdasarkan hasil penilaian ahli, tingkat kepraktisan berdasarkan respons peserta didik, sedangkan keefektifan ditinjau dari pencapaian hasil belajar peserta didik terhadap KKTP yang ditetapkan sebesar 75.

HASIL

Pengembangan Media

Sesuai keseluruhan kegiatan pada tahap perencanaan, diperoleh rancangan awal media pembelajaran berbasis *Padlet* yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Rancangan tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam proses pembuatan media pada tahap pengembangan (*development*) sehingga produk yang dihasilkan diharapkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan (*development*) salah satu tahap ketiga dalam model ADDIE. Pada tahap ini, rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan diwujudkan menjadi produk yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan media pembelajaran menggunakan platform *Padlet*. Peneliti menyusun isi media yang meliputi halaman pembuka, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, contoh puisi, latihan, dan evaluasi. Materi disusun secara sistematis agar peserta didik dapat mempelajarinya dengan mudah dan berurutan.

Selain menyusun materi, peneliti juga memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada *Padlet*, seperti unggahan (*post*), komentar, gambar, video, dan tautan. Fitur-fitur tersebut digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat berdiskusi, mengerjakan tugas, dan mengunggah hasil pekerjaannya melalui satu media pembelajaran. Setelah media selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan validasi produk. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam

proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media.

Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain media. Hasil validasi menunjukkan adanya peningkatan kualitas media setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator.

Validator	Revisi I	Revisi II	Kategori Akhir
Ahli Materi	57%	95%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	89%	98%	Sangat Layak
Ahli Desain	80%	95%	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan desain. Validasi ahli materi meningkat dari 57% menjadi 95%, ahli bahasa dari 89% menjadi 98%, dan ahli desain dari 80% menjadi 95% setelah dilakukan revisi.

Kepraktisan Media

Setelah melalui tahap pengembangan dan dinyatakan memenuhi standar kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran digital berbasis *Padlet* selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk mengumpulkan data empiris mengenai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran serta menilai kepraktisan produk dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Tahapan tersebut meliputi uji coba kelompok kecil, kelompok besar, dan lapangan. Melalui ketiga tahapan tersebut, diperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan media, respons peserta didik terhadap produk, serta tingkat keterlaksanaan media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 6 peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli sebagai responden penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran digital berbasis *Padlet* melalui respons yang diberikan oleh peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Aspek yang menjadi fokus penilaian meliputi kemudahan pengoperasian media, kualitas tampilan, kejelasan penyajian materi, tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasil respons peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil disajikan secara rinci pada Tabel 4.4.

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.4, media pembelajaran digital berbasis *Padlet* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan sehingga mudah digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, media memiliki tampilan yang menarik, penyajian materi yang jelas, serta mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi puisi secara lebih efektif.

Uji coba kelompok besar merupakan tahap lanjutan dalam proses implementasi media pembelajaran digital berbasis *Padlet* yang melibatkan 14 peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli sebagai responden. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media melalui respons peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan pengoperasian media, kualitas desain tampilan, kejelasan penyajian materi, tingkat ketertarikan peserta didik

terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian peserta didik pada tahap uji coba kelompok besar selanjutnya disajikan pada Tabel 4.5.

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.5, media pembelajaran digital berbasis *Padlet* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 95% dengan kategori "Sangat Praktis". Capaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media memiliki desain tampilan yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi puisi secara lebih efektif.

Tahap uji coba lapangan dilaksanakan sebagai bagian dari proses implementasi media pembelajaran digital berbasis *Padlet* dengan melibatkan 28 peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli sebagai responden penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk mengkaji tingkat kepraktisan media melalui respons yang diberikan oleh peserta didik setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Penilaian mencakup aspek kemudahan penggunaan media, kualitas desain tampilan, kejelasan penyampaian materi, serta tingkat ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai kepraktisan produk dan disajikan secara lengkap pada Tabel 4.6.

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 4.6, media pembelajaran digital berbasis *Padlet* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Tingginya persentase yang diperoleh mengindikasikan bahwa media memiliki desain yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi puisi.

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik yang didukung oleh hasil observasi selama pelaksanaan uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *Padlet* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, media memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis *Padlet* dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat Praktis" dan layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran materi puisi pada peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Tahap Uji Coba	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Kategori
Kelompok kecil	6	85%	Sangat Praktis
Kelompok besar	14	95%	Sangat Praktis
Uji coba lapangan	28	96%	Sangat Praktis

Keefektifan Media

Keefektifan merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian dan pengembangan karena menunjukkan kemampuan suatu produk dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, memotivasi peserta didik untuk belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, uji keefektifan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis *Padlet* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Pengukuran keefektifan media dilakukan berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Padlet. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 98% dengan kategori "Sangat Efektif". Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengidentifikasi tema, diksi, majas, rima, dan amanat pada puisi. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Tingginya tingkat keefektifan media menunjukkan bahwa penggunaan Padlet mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Melalui media Padlet, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti mempelajari materi, mengamati contoh puisi, mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi, mengunggah hasil analisis, serta memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan teman. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemampuan peserta didik dalam belajar. Melalui aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung, media Padlet mampu membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap materi secara lebih mendalam.

Keefektifan media juga terlihat dari meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur pembangun puisi. Peserta didik tidak hanya membaca teks puisi, tetapi juga melakukan proses identifikasi terhadap tema, diksi, majas, rima, dan amanat berdasarkan konsep yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut membantu peserta didik memahami isi puisi secara lebih mendalam dan sistematis. Hasil ini sesuai dengan pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang mampu membantu peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, media Padlet mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang bermakna.

Keefektifan media yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan utama penelitian pengembangan, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari karakteristik media Padlet yang mudah digunakan, interaktif, kolaboratif, dan mampu mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu platform digital. Temuan ini juga sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Utari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta karakteristik media agar mampu memberikan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji keefektifan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi dengan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 98% dan termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2013), (Nurrita, 2018), Sitepu (2021), Syarifuddin dan Utari (2022), (Fadilah et al., 2023), Purba dan Saragih (2023), serta (Azizah et al., 2025) bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu,

media pembelajaran berbasis Padlet layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Tahap	Rata-rata Hasil Belajar	KKTP	Keterangan
Kelompok kecil	81	75	Melampaui KKTP
Kelompok besar	83	75	Melampaui KKTP
Uji coba lapangan	88	75	Melampaui KKTP

PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet mengalami peningkatan kualitas pada setiap tahap revisi. Validasi ahli materi meningkat dari 57% pada revisi pertama menjadi 95% pada revisi kedua dengan kategori "Sangat Layak", validasi ahli bahasa meningkat dari 89% menjadi 98%, sedangkan validasi ahli desain meningkat dari 80% menjadi 95%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan desain sehingga layak digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, media yang telah memenuhi aspek validitas akan lebih mampu menyampaikan materi secara efektif kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran berbasis Padlet telah memenuhi aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, serta karakteristik peserta didik kelas VIII. Materi disusun secara sistematis mulai dari pengertian puisi, unsur-unsur pembangun puisi, contoh puisi, hingga latihan mengidentifikasi tema, diksi, majas, rima, dan amanat. Penyajian materi secara sistematis tersebut memudahkan peserta didik memahami konsep secara bertahap. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran sehingga penggunaannya harus mampu membantu peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran secara efektif. Selain itu, Sitepu (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga mampu membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penyusunan materi yang sistematis pada media Padlet menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya hasil validasi ahli materi.

Meskipun memperoleh kategori sangat layak, validator ahli materi memberikan beberapa saran untuk menyempurnakan produk, yaitu menghapus menu apersepsi dan pengantar sebagai menu tersendiri karena apersepsi merupakan bagian dari kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran tersebut, tampilan media menjadi lebih sederhana, sistematis, dan sesuai dengan alur pembelajaran sehingga persentase validitas meningkat menjadi 95%.

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa media telah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan, menggunakan kalimat yang komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik SMP. Validator memberikan masukan berupa penggantian istilah asing "Exit Ticket" dengan padanan bahasa Indonesia serta penyempurnaan beberapa kalimat agar lebih efektif. Setelah dilakukan revisi, persentase validitas meningkat menjadi 98%. Hasil tersebut sejalan dengan

pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan secara jelas sehingga informasi yang diterima peserta didik mudah dipahami. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif dalam media Padlet menunjukkan bahwa media telah memenuhi fungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif.

Pada aspek desain, validator menilai bahwa media Padlet telah memiliki tampilan visual yang menarik, tata letak yang sistematis, pemilihan warna yang sesuai, kualitas gambar yang baik, serta navigasi yang mudah digunakan. Meskipun demikian, validator memberikan saran agar beberapa bagian media dilengkapi dengan ilustrasi yang lebih relevan dan menggunakan kombinasi warna yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian peserta didik. Setelah dilakukan revisi, persentase validitas meningkat dari 80% menjadi 95% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Utari (2022) yang menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik media, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik agar media dapat digunakan secara efektif. Selain itu, (Fadilah et al., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui perpaduan unsur visual, teks, dan teknologi sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran.

Validitas media yang tinggi juga menunjukkan bahwa Padlet telah memenuhi karakteristik sebagai media pembelajaran digital interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Purba dan Saragih (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, (Azizah et al., 2025) menjelaskan bahwa Padlet merupakan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif karena menyediakan ruang bagi peserta didik untuk berbagi informasi, memberikan tanggapan, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut telah terlihat pada media yang dikembangkan, di mana peserta didik dapat mengunggah hasil identifikasi puisi, memberikan komentar, serta berdiskusi melalui fitur yang tersedia pada Padlet.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan desain. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2013), (Nurrita, 2018), Sitepu (2021), Syarifuddin dan Utari (2022), (Fadilah et al., 2023), Purba dan Saragih (2023), serta teori mengenai Padlet oleh (Azizah et al., 2025). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Padlet dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Kepraktisan merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian dan pengembangan karena menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan suatu produk oleh pengguna dalam proses pembelajaran. Produk yang memiliki tingkat kepraktisan tinggi menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, mudah dipahami, serta mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif tanpa menimbulkan kendala yang berarti. Oleh karena itu, uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet berdasarkan respons peserta didik setelah mengikuti pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Penilaian kepraktisan media dilakukan melalui penyebaran angket respons peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan mengakses media, kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk penggunaan,

penyajian materi, tampilan media, daya tarik visual, serta manfaat media dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket, media pembelajaran berbasis Padlet memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan sehingga peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran sehingga media harus mudah digunakan oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Tingginya tingkat kepraktisan media menunjukkan bahwa peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengakses maupun mengoperasikan media Padlet. Platform Padlet memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, baik telepon pintar maupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Kemudahan tersebut memungkinkan peserta didik mengikuti pembelajaran secara lebih fleksibel serta mempelajari kembali materi tersebut di luar jam sekolah sehingga mendukung proses belajar secara mandiri. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat (Fadilah et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran karena mampu mengintegrasikan berbagai bentuk informasi dalam satu media yang mudah diakses. Selain itu, Purba dan Saragih (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Dari aspek penyajian materi, peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap sistematika penyajian materi dalam media Padlet. Materi disusun secara berurutan mulai dari pengertian puisi, unsur-unsur pembangun puisi, contoh puisi, hingga latihan mengidentifikasi tema, diksi, majas, rima, dan amanat. Penyajian materi yang sistematis tersebut membantu peserta didik memahami konsep secara bertahap sehingga mempermudah mereka dalam menganalisis unsur-unsur pembangun puisi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Penyajian materi yang sistematis dalam media Padlet menunjukkan bahwa media telah menjalankan fungsi tersebut secara optimal.

Selain itu, tampilan media yang memadukan warna, gambar, ilustrasi, serta tata letak yang proporsional memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran karena media mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa desain media yang menarik berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Hasil ini sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Utari (2022) yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik media, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik agar media dapat digunakan secara efektif. Desain media yang menarik akan meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Kepraktisan media juga terlihat dari kemudahan peserta didik dalam berinteraksi selama proses pembelajaran. Melalui fitur postingan dan komentar pada Padlet, peserta didik dapat mengunggah hasil identifikasi unsur-unsur pembangun puisi, memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan teman, serta berdiskusi secara aktif dalam satu ruang pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media Padlet tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pembelajaran kolaboratif yang mampu

meningkatkan interaksi antarpeserta didik maupun antara guru dan peserta didik. Temuan tersebut mendukung pendapat (Azizah et al., 2025) yang menjelaskan bahwa Padlet merupakan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif karena memberikan ruang kepada peserta didik untuk berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Bagi guru, media pembelajaran berbasis Padlet juga memberikan kemudahan dalam mengelola pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi, memberikan tugas, memantau aktivitas peserta didik, serta memberikan umpan balik secara langsung melalui satu platform. Dengan demikian, seluruh aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien karena terintegrasi dalam satu media pembelajaran digital. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sitepu (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi sehingga mampu membantu guru melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa penggunaan media Padlet mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan membaca materi, mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi, berdiskusi, memberikan komentar, dan menyampaikan hasil analisis secara mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Purba dan Saragih (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif membangun pengetahuan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif.

Selain memberikan kemudahan dalam penggunaan media, hasil angket juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil analisis puisi melalui media Padlet. Beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang aktif selama pembelajaran tatap muka menjadi lebih berani mengemukakan pendapat melalui media digital. Hal ini menunjukkan bahwa Padlet mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Temuan ini kembali memperkuat pendapat (Azizah et al., 2025) bahwa Padlet merupakan media yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan partisipatif karena memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif melalui fitur-fitur yang tersedia.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji kepraktisan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 96% dan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, mudah dipahami, menarik, serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan penelitian ini memperkuat teori (Arsyad, 2013), (Nurrita, 2018), Sitepu (2021), Syarifuddin dan Utari (2022), (Fadilah et al., 2023), Purba dan Saragih (2023), serta (Azizah et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui kemudahan penggunaan, interaktivitas, serta keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Padlet telah memenuhi salah satu kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Keefektifan merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian dan pengembangan karena menunjukkan kemampuan suatu produk dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Suatu media pembelajaran dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, memotivasi peserta didik untuk belajar, serta

menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, uji keefektifan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis Padlet mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Pengukuran keefektifan media dilakukan berdasarkan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Padlet. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 98% dengan kategori "Sangat Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengidentifikasi tema, diksi, majas, rima, dan amanat pada puisi. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Tingginya tingkat keefektifan media menunjukkan bahwa penggunaan Padlet mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Melalui media Padlet, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti mempelajari materi, mengamati contoh puisi, mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi, mengunggah hasil analisis, serta memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan teman. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemampuan peserta didik dalam belajar. Melalui aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung, media Padlet mampu membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap materi secara lebih mendalam.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Padlet juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tampilan media yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta tersedianya ruang diskusi menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran karena mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan materi maupun dengan teman sekelas melalui fitur yang tersedia pada Padlet. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Purba dan Saragih (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Melalui penggunaan media digital, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga motivasi belajar menjadi meningkat.

Keefektifan media juga terlihat dari meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur pembangun puisi. Peserta didik tidak hanya membaca teks puisi, tetapi juga melakukan proses identifikasi terhadap tema, diksi, majas, rima, dan amanat berdasarkan konsep yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut membantu peserta didik memahami isi puisi secara lebih mendalam dan sistematis. Hasil ini sesuai dengan pendapat (Nurrita, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang mampu membantu peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, media Padlet mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang bermakna.

Media Padlet juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara kolaboratif melalui fitur posting dan komentar. Peserta didik dapat memberikan tanggapan, masukan, maupun saran terhadap hasil pekerjaan teman sehingga terjadi interaksi akademik yang positif selama proses pembelajaran. Kegiatan tersebut memperluas wawasan peserta didik karena mereka dapat membandingkan hasil analisis dengan teman lainnya. Temuan penelitian

ini mendukung pendapat (Azizah et al., 2025) yang menyatakan bahwa Padlet merupakan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif karena memberikan ruang kepada peserta didik untuk berbagi pengetahuan, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Dari sisi guru, penggunaan media Padlet juga memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi, memberikan tugas, memantau aktivitas peserta didik, serta memberikan umpan balik secara langsung melalui satu platform pembelajaran. Seluruh aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara terintegrasi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sitepu (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi yang mampu membantu guru melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif. Selain itu, (Fadilah et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu mengintegrasikan berbagai bentuk informasi sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Keefektifan media yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi tujuan utama penelitian pengembangan, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari karakteristik media Padlet yang mudah digunakan, interaktif, kolaboratif, dan mampu mengintegrasikan berbagai sumber belajar dalam satu platform digital. Temuan ini juga sesuai dengan pendapat Syarifuddin dan Utari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta karakteristik media agar mampu memberikan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji keefektifan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memiliki tingkat keefektifan yang sangat tinggi dengan ketuntasan belajar peserta didik mencapai 98% dan termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2013), (Nurrita, 2018), Sitepu (2021), Syarifuddin dan Utari (2022), (Fadilah et al., 2023), Purba dan Saragih (2023), serta (Azizah et al., 2025) bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Padlet layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet yang dikembangkan telah memenuhi tiga aspek utama dalam penelitian pengembangan, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan secara teoretis, tetapi juga dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa pengembangan media berbasis Padlet telah sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran digital yang mampu mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli.

Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet telah memenuhi persyaratan kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan media. Temuan tersebut selaras dengan teori (Arsyad, 2013) yang

menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan kemauan peserta didik dalam belajar. Melalui penyajian materi yang sistematis, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta tampilan visual yang menarik, media Padlet mampu menjalankan fungsi media sebagai perantara penyampaian informasi yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil penelitian juga mendukung pendapat (Nurrita, 2018) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Media yang digunakan harus mampu membantu peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung secara efektif. Pada penelitian ini, media Padlet tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga menyediakan berbagai aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung, seperti mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi, memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan teman, serta berdiskusi melalui fitur komentar. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media Padlet berfungsi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat bantu penyampaian materi.

Dari aspek kepraktisan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons peserta didik. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Sitepu (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi sehingga harus mampu mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemudahan mengakses media, kejelasan petunjuk penggunaan, serta tampilan antarmuka yang sederhana menunjukkan bahwa media Padlet mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami hambatan yang berarti.

Kepraktisan media yang diperoleh dalam penelitian ini juga memperkuat teori yang dikemukakan oleh (Fadilah et al., 2023) bahwa media pembelajaran digital mampu mengintegrasikan berbagai bentuk informasi, seperti teks, gambar, dan media visual lainnya ke dalam satu platform yang mudah digunakan. Karakteristik tersebut tampak pada media Padlet yang memuat materi pembelajaran, contoh puisi, gambar pendukung, aktivitas pembelajaran, serta ruang diskusi dalam satu media sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan menarik.

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Purba dan Saragih (2023) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan peluang kepada guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan Padlet dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui kegiatan mengamati, menganalisis, berdiskusi, serta menyampaikan hasil identifikasi puisi secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Keberhasilan media pembelajaran berbasis Padlet juga berkaitan dengan teori mengenai karakteristik media pembelajaran yang dikemukakan oleh Syarifuddin dan Utari (2022). Menurut mereka, pemilihan media harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan karakteristik media itu sendiri agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Padlet dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII SMP, baik dari segi tampilan, bahasa, penyajian materi, maupun aktivitas pembelajaran. Kesesuaian tersebut menjadi salah satu

faktor yang menyebabkan media memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat teori mengenai pemanfaatan Padlet sebagai media pembelajaran digital yang dikemukakan oleh (Azizah et al., 2025). Menurut teori tersebut, Padlet merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan partisipatif karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi informasi, berdiskusi, serta memberikan tanggapan terhadap hasil belajar teman. Kondisi tersebut terlihat selama pelaksanaan pembelajaran, di mana peserta didik secara aktif mengunggah hasil identifikasi unsur-unsur pembangun puisi, memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan teman, serta berdiskusi untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana kolaborasi yang mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pada Bab II, hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan berbagai penelitian mengenai penggunaan media Padlet dalam pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menyimpulkan bahwa Padlet mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Padlet untuk materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi pada peserta didik kelas VIII SMP dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak hanya menguji penggunaan media, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang telah melalui proses validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan secara sistematis.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis Padlet yang disesuaikan dengan karakteristik materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi. Produk yang dihasilkan memadukan penyajian materi, contoh puisi, aktivitas analisis, ruang diskusi, dan evaluasi pembelajaran dalam satu platform digital sehingga pembelajaran menjadi lebih terintegrasi. Pengembangan tersebut memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengimplementasikan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat pada peserta didik, serta memanfaatkan teknologi digital.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan keterkaitannya dengan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet yang dikembangkan telah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh (Arsyad, 2013), (Nurrita, 2018), Sitepu (2021), Syarifuddin dan Utari (2022), (Fadilah et al., 2023), Purba dan Saragih (2023), serta (Azizah et al., 2025). Hal ini dibuktikan melalui terpenuhinya aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan media sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Dengan demikian, media Padlet dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Padlet pada pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memperoleh persentase kelayakan sebesar 95%

dari ahli materi, 98% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli desain dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan visual sesuai dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat pendapat (Nurrita, 2018) bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik pembelajaran agar mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Dengan demikian, media Padlet yang dikembangkan telah memenuhi fungsi media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi sekaligus sebagai pendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Praktis". Tingginya tingkat kepraktisan tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Peserta didik juga dapat menggunakan seluruh fitur media secara mandiri sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Azizah et al., 2025) yang menyatakan bahwa Padlet merupakan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, fleksibel, dan mudah diakses sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Temuan ini juga memperkuat pendapat bahwa media digital interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, memberikan tanggapan, serta membangun pengetahuan secara kolaboratif.

Berdasarkan hasil uji keefektifan, media pembelajaran berbasis Padlet dinyatakan efektif karena rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 81, 83, dan 88, yang seluruhnya berada di atas KKTP 75. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Padlet mampu membantu peserta didik memahami materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi secara lebih baik, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mempermudah mereka dalam mengidentifikasi tema, diksi, majas, rima, dan amanat. Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat (Firdos et al., 2023) yang menyatakan bahwa peningkatan kualitas pendidikan memerlukan inovasi pembelajaran melalui pengembangan media yang mampu meningkatkan mutu proses belajar. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Purba dan Saragih (2023) bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengidentifikasi unsur-unsur pembangun puisi di kelas VIII UPTD SMP Negeri 2 Gunungsitoli. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, media Padlet juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, interaktif, dan bermakna sesuai dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi pada era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, N. K. (2018). Pemanfaatan Teknik Akrostik Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP. *Retorika Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajarannya*, 11(1), 40. <https://doi.org/10.26858/retorika.v11i1.4979>

- Agustini, A., Grashinta, A., Putra, S., Sukarman, Guampe, F. A., Akbar, J. S., Lubis, M. A., Maryati, I., Ririnisahawaitun, Mesra, R., Sari, M. N., Tuerah, P. R., Rahmadhani, M. V., & Rulangi, R. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. *ANWARUL*, 1(1), 137–152. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v1i1.52>
- Andari, N. T. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Sarasvati*, 5(1), 82. <https://doi.org/10.30742/sv.v5i1.2918>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran = Edisi Revisi*. https://digilib.stkip-pgris-sumbang.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4607
- Ashfiak, R., Fuat, F., & Supriyo, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Padlet Terhadap Pemahaman Materi Matematika Di SMA Shalahuddin Kelas X. *Al-'Adad*, 4(1), 114–123. <https://doi.org/10.24260/add.v4i1.4708>
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110. <https://doi.org/10.37296/idebahasa.v7i1.301>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Cahyaningrum, A., Samanto, H., & Ningsih, S. (2024). Pengaruh Pengetahuan Akuntansi, Penghargaan Finansial, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Pemilihan Karir Menjadi Seorang Akuntan Publik. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi*, 1(4), 169–178. <https://doi.org/10.69714/vvkwdc24>
- Cahyanti, D., Rahmawati, I., & Pratama, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 115–124.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, F. F., Utomo, A. P. Y., Widyawati, T. K., Rohman, D., Pramono, D., Kesuma, R. G., & Yunanda, N. S. (2024). Padlet sebagai Media Pembelajaran Teks Kritik Sastra dan Esai di SMAN 9 Semarang. *Harmoni Pendidikan*, 1(4), 46–58. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.687>
- Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(2), 212. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42464>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Penerbit Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Firdos, I. I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan Teknologi Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series*, 6(1), 33. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71026>
- Handini, R. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Media Padlet. *KIRYOKU*, 4(2), 99–105. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i2.99-105>

- Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981–992. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kumalasari, A. Al., Wahyusari, A., & Habibah, S. (2024). Jurnal pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(1), 1–68.
- Launjaea, L. (2024). Pengaruh Deklamasi Puisi dalam Pemahaman Makna Puisi. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 55–62. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i1.14017>
- Noviyanawati, B. L., & Agung, A. A. G. (2022). Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.45667>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadist Syari ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktavia, W. (2019). Analisis Kesulitan Menulis Puisi Bebas. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 4(2), 70–75. <https://doaj.org/article/2345605f166c4c4f9f71556e53e837ba>
- Sadariah, A., Suri, M. R., & Cahyani, I. (2025). Sosialisasi Penerapan Media Interaktif Untuk Klasifikasi Puisi Indonesia Berdasarkan Gaya Bahasa. *Sevaka.*, 1(4), 201–214. <https://doi.org/10.62027/sevaka.v1i4.526>
- Villarama, J., Barcelita, K. J. C., Pilien, R. V., & Crisanto, W. A. V. (2024). Padlet: Post-Pandemic Avenue For A More Dynamic Language And Literature Learning Through Enhanced Technology Integration. *Issues in Language Studies*, 13(1), 304–321. <https://doi.org/10.33736/ils.6149.2024>
- Wardani, F. D. A., Indrariyani, E. A., & Nayla, A. (2022). Penerapan Model Experiential Learning dalam Pembelajaran Menulis Puisi Melalui Aplikasi Microsoft Teams pada Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Pati Tahun Pelajaran 2020/2021. *Sasindo*, 10(1). <https://doi.org/10.26877/sasindo.v10i1.11257>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulhuda, R., Yuri, C. O., Aldi, A., & Zora, F. (2024). Telaah Kurikulum Pendidikan di Indonesia: Evaluasi, Implementasi, dan Tantangan di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 8(3), 17–24. <https://doi.org/10.36057/jips.v8i3.695>