



## Respon Siswa terhadap Pendekatan *Whole Language* dengan Media Pembelajaran *Padlet* pada Materi Menulis Nonfiksi

Rossida Fatma Syahrulina Mubarakah<sup>1</sup>, Miftakhul Huda<sup>2</sup>

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

[a310210048@student.ums.ac.id](mailto:a310210048@student.ums.ac.id)<sup>1</sup>, [miftakhul.huda@ums.ac.id](mailto:miftakhul.huda@ums.ac.id)<sup>2</sup>

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v10i1.3067>

First received: 19-01-2025

Final proof received: 28-02-2025

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon siswa terhadap penerapan pendekatan *whole language* dengan media interaktif *padlet* pada materi menulis nonfiksi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Desain penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif untuk menganalisis angket yang berisi respon siswa yang melibatkan 25 siswa X KCS dengan 16 pernyataan dan 5 pilihan jawaban. Hasil dari angket tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *whole language* dengan media *padlet* memperoleh persentase 82% atau dapat dikatakan memperoleh respon sangat positif dari siswa. Secara keseluruhan diperoleh bahwa penggunaan pendekatan dan media tersebut dapat memotivasi dan menarik minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, seluruh persentase tiap-tiap aspek berada di atas 61% yang artinya pendekatan dan media ini efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** aplikasi *padlet*; menulis nonfiksi; respon siswa; *whole language approach*

### ABSTRACT

This research aims to determine students' responses to the application of the whole language approach with Padlet interactive media on non-fiction writing material in Indonesian language learning. This type of research is quantitative descriptive research to analyze a questionnaire containing student responses involving 25 X KCS students with 16 statements and 5 answer choices. The results of the questionnaire stated that learning by applying a whole language approach with Padlet media obtained a percentage of 82% or it could be said to obtain a very positive response from students. Overall, it was found that the use of this approach and media can attract students' interest and motivate students to learn. Therefore, the entire percentage for each aspect is above 61%, which means that this approach and media are effectively used for learning Indonesian.

**Keywords:** non-fiction writing; padlet application; students responses; whole language approach

## 1. PENDAHULUAN

Kualitas pengajaran bahasa Indonesia saat ini memiliki urgensi yang tinggi karena bahasa berperan menjadi media berkomunikasi. Pembelajaran bidang bahasa Indonesia harus mengarah pada peningkatan kompetensi siswa sehingga dapat menerapkan bahasa Indonesia dengan kaidah yang baik dan benar dalam berkomunikasi (Alviolita & Huda, 2019). Namun, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan berbahasa, masih ditemukan tantangan yang dihadapi dalam pengajaran bahasa Indonesia yang berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Kurikulum yang tidak konsisten menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi kualitas pembelajaran bahasa Indonesia saat ini karena guru diharuskan untuk beradaptasi kembali dengan perubahan kurikulum sehingga memerlukan waktu untuk pelatihan menguasai dan memahami kurikulum baru. Selain itu kurikulum yang berubah-ubah dapat mengganggu konsistensi pembelajaran karena perbedaan struktur mata pelajaran, metode pembelajaran, dan sistem penilaian yang dilakukan guru dan dapat menyebabkan siswa mengalami kebingungan belajar. Hal ini akan berdampak pada kesenjangan pengalaman belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang kurang efektif seperti pembelajaran yang berfokus pada hafalan yang dapat ditunjukkan dengan kegiatan pembelajaran siswa yang menerapkan metode hafalan saat mempresentasikan atau praktik berbicara pada materi bermain peran dibandingkan dengan pengembangan keterampilan berbahasa. Metode pembelajaran yang tidak efektif dapat menghambat perkembangan kompetensi siswa karena siswa tidak diberikan ruang untuk memahami dan mengaplikasikan keterampilan berbahasa dalam konteks yang relevan. Pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa menjadi bosan dan mudah kehilangan fokus yang dapat berdampak pada sulinya mencapai tujuan pembelajaran (Susanti dkk, 2024). Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat membentuk lingkungan belajar yang menarik dan kondusif bagi siswa.

Pendekatan pembelajaran menjadi sebuah aspek krusial dalam dunia pendidikan yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik berperan untuk mendidik, mengajar, dan mengarahkan siswa untuk mengembangkan kognitif, psikomotorik, dan afektif (Ifrida & Huda, 2023). Guru dapat menjadi fasilitator dengan merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Salah satu pendekatan yang sesuai dalam meningkatkan keterampilan berbahasa yaitu pendekatan *whole language*. Pada penelitian yang dilakukan Refra (2024) bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan menerapkan pendekatan *whole language* mencapai 80,93, sementara kelas kontrol yang diajarkan dengan pendekatan konvensional memperoleh rata-rata hanya 68 yang menunjukkan hasil belajar siswa yang menerapkan pendekatan *whole language* lebih tinggi daripada siswa yang diajar tanpa pendekatan *whole language*. Pendekatan ini menjadi suatu metode pengajaran yang menekankan pada pembelajaran bahasa secara menyeluruh yang berfokus pada konteks dan pengalaman belajar yang selaras dengan kehidupan sehari-hari yang dialami siswa. Siswa dalam proses pembelajaran dituntut untuk aktif berpartisipasi, yang memberikan peluang siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara alami melalui interaksi sosial dan kolaborasi. Teknologi juga berperan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Siswa dalam memahami materi ditopang dengan menggunakan bahasa yang baik pada kegiatan pembelajaran dan sangat bagus dalam meningkatkan perkembangan siswa (Fitri dkk., 2022). Media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendorong kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif (Hadana dkk., 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Inayah dkk., 2023).

Keterampilan menulis sangat penting untuk dikuasai siswa dalam keterampilan berbahasa sebab memiliki peranan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemampuan ini akan berpengaruh pada penguasaan mata pelajaran lain (Kuswandi dkk., 2020). Pembelajaran menulis dapat dilakukan dengan cara menuangkan ide dan informasi ke dalam wacana tertulis (Yuana dkk., 2023). Siswa masih merasa bosan dengan pembelajaran menulis yang berakibat pada tidak berkembangnya kemampuan dan minat siswa dalam menulis (Hidayah dkk., 2020). Strategi pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan modul ajar dan media pembelajaran, karena berpengaruh terhadap hasil pembelajaran (Wicayanti & Huda, 2022). Adanya perkembangan teknologi ini memunculkan berbagai media interaktif seperti aplikasi *padlet* yang muncul sebagai salah satu solusi inovatif dalam pendidikan. *Padlet* merupakan tempat diskusi antara guru dan siswa dengan menempelkan hasil diskusinya di dinding *Padlet*, dokumen portofolio berupa kumpulan tugas siswa, umpan balik atas pencapaian kerja dan diskusi antarsiswa, dan lain-lain (Handayani, 2022).

*Platform padlet* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan mengorganisasi informasi secara visual. Adanya beberapa fitur ini dapat menjadi perantara siswa dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dengan berkerja sama dan berdiskusi saat mengembangkan proyek menulis, saling berbagi ide dan memberikan umpan balik menjadi salah satu cara mengembangkan keterampilan berbicara. Berbagai fitur yang ditawarkan seperti dinding digital berupa catatan yang diunggah pengguna untuk mengekspresikan pemikiran mengenai suatu topik. Pada papan kotak ini atau "*wall*" (dinding) menjadi media yang menggantikan papan tulis secara digital dalam pembelajaran di kelas yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan berpikir kritis (Febrianti dkk., 2021). Penggunaan media interaktif ini sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan *whole language* yang menekankan keterlibatan siswa dalam konteks nyata dan bermakna. Adanya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran formal dapat memberikan siswa kesempatan untuk saling berkolaborasi dengan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan model pembelajaran dan kebutuhan siswa (Rohmah dkk., 2022). Aplikasi *Padlet* menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis. Hal ini ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan Monika dkk (2021) bahwa pada siklus 1 terdapat 6 siswa (40%) yang mencapai KKM, pada siklus 2 meningkat menjadi 9 siswa (60%), dan pada siklus 3 terdapat 12 siswa (80%) yang mencapai KKM. Interaksi dan kolaborasi yang ditawarkan aplikasi *Padlet* berupa fitur komentar membantu siswa memperbaiki tulisan mereka secara kolbaratif, sehingga siswa dapat saling mengevaluasi satu sama lain dengan bimbingan guru.

Respon siswa terhadap penggunaan media *Padlet* dalam konteks pendekatan *whole language* menjadi aspek penting untuk diteliti. Hal ini dapat mendorong siswa dalam memahami bagaimana merespons pendekatan yang digunakan dan dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi respon siswa yaitu minat, motivasi, dan tingkat kenyamanan siswa dalam menggunakan teknologi. Adanya penelitian ini menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pengajaran yang dapat membantu guru dalam membentuk pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan standar siswa.

Pada pendekatan *whole language*, kolaborasi dan komunikasi menjadi kunci aplikasi *Padlet* dalam mendorong siswa untuk saling berinteraksi dan berdiskusi. Hal ini tidak hanya memperkuat keterampilan berbahasa siswa, tetapi juga membangun rasa percaya diri dalam berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengaitkan repons siswa terhadap pendekatan *whole language approach* dengan media pembelajaran *Padlet* pada materi menulis nonfiksi sehingga guru dapat memahami prinsip dasar dalam menerapkan pendekatan *whole language* yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana siswa merespons pendekatan ini untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran terutama pada materi menulis nonfiksi.

## 2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan dan menganalisis respon siswa terhadap pendekatan *whole language* dengan media *padlet* yang diuji dengan validitas dan reliabilitas. Respon siswa diperoleh berdasarkan data angket yang telah dilakukan setelah pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan *whole language* dengan media *padlet* pada materi menulis nonfiksi dengan rumus:

$$\text{Persentase respon} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = Banyak siswa yang memberikan respon positif

B = Jumlah siswa keseluruhan

100 = Konstanta atau ketetapan

Persentase hasil data angket respon siswa dapat dikategorikan pada tabel berikut.

*Tabel 1. Kategori persentase data respon siswa*

Interval	Kriteria
PR < 20 %	Sangat Kurang Positif
21% ≤ PR < 40%	Kurang Positif
41% ≤ PR < 60%	Cukup
61% ≤ PR < 80%	Positif
81% ≤ PR < 100%	Sangat Positif

### Responden

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan siswa SMK Batik 2 Surakarta kelas X Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan satu rombongan belajar. Berdasarkan hal tersebut maka kelas yang dilakukan penelitian yaitu X KCS dengan jumlah 25 siswa. Adanya jumlah

sampel satu kelas yang terbatas ini, mempermudah analisis yang dilakukan dengan menghitung persentase respons positif dan respons positif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Jumlah sampel ini sudah dapat memberikan gambaran yang mendalam mengenai respons siswa dengan desain deskriptif kualitatif

### Teknik Pengumpulan Data

Angket menjadi salah satu teknik pengumpulan data penelitian ini, angket yaitu data yang diperoleh dengan memberikan pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab kepada responden dalam teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2013). Bentuk angket berupa skala likert. Angket respon siswa berisi 16 pertanyaan yang memuat aspek manfaat, kemudahan, dan relevansi. Skala ini memuat lima opsi jawaban yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

### Teknik Pengolahan Data

Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Data disusun sesuai variabel
- 2) Data disajikan sesuai variabel diagram
- 3) Data pada tiap variabel dimasukkan dalam tabel
- 4) Data setiap variabel dijumlahkan
- 5) Menarik kesimpulan berdasarkan data setiap variabel dan data secara keseluruhan

## 3. PEMBAHASAN

Tahapan pertama penelitian ini yaitu mempersiapkan bahan observasi dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia SMK Batik 2 Surakarta dan mewawancarai siswa kelas X KCS. Pada tahapan pelaksanaan, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pendekatan *whole language* dan media *padlet*, setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket respon secara objektif. Pengisian angket ini dilakukan setelah siswa melakukan kegiatan menulis bebas teks laporan hasil observasi di aplikasi *padlet*, agar hasil respons siswa tetap valid berdasarkan kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Durasi yang diberikan sekitar 30 menit. Selanjutnya hasil respon siswa diolah dan dianalisis. Tahapan terakhir yaitu mendeskripsikan dan menganalisis hasil respon siswa. Angket diberikan dan diisi oleh responden sebanyak 25 siswa. Selanjutnya responden mengisi angket pernyataan dengan 5 alternatif jawaban yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Hasil respon siswa pada uji coba penerapan pendekatan *whole language* dengan media *padlet* pada materi menulis nonfiksi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

No.	Penyataan	Total	Indeks (%)	Kriteria
1.	Penggunaan aplikasi <i>Padlet</i> melalui smartphone atau laptop mudah digunakan	100	80%	Positif
2.	Tampilan yang dimiliki aplikasi <i>Padlet</i>	100	80%	Positif
3.	Perpaduan warna aplikasi <i>padlet</i>	106	85%	Sangat Positif
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi <i>padlet</i> terbaca jelas	110	88%	Sangat Positif
5.	Menu aplikasi <i>padlet</i> mudah dipahami	94	75%	Positif
6.	Hubungan media pembelajaran <i>Padlet</i> dengan pembelajaran	98	78%	Positif

7.	Memahami materi karena melihat contoh-contoh nyata dari teman-teman melalui aplikasi padlet.	108	86%	Sangat Positif
8.	Aplikasi padlet mampu merespon segala yang diperintahkan saat menulis teks nonfiksi	100	80%	Positif
9.	Aplikasi padlet memberikan semangat dalam menulis teks nonfiksi	99	79%	Positif
10	Aplikasi padlet memberikan suasana baru dalam materi menulis terutama menulis teks nonfiksi	99	79%	Positif
11.	Aplikasi padlet menambah wawasan pengetahuan dan teknologi	107	86%	Sangat Positif
12.	Aplikasi padlet sesuai dengan materi yang dipelajari	104	83%	Sangat Positif
13.	Aplikasi <i>Padlet</i> dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	105	84%	Sangat Positif
14.	Aplikasi <i>Padlet</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	98	78%	Positif
15.	Kemampuan untuk meningkatkan keterampilan menulis setelah menggunakan media interaktif <i>Padlet</i>	106	85%	Sangat Positif
16.	Aplikasi <i>Padlet</i> ini memotivasi saya untuk aktif berdiskusi di dalam kelompok	107	86%	Sangat Positif
<b>Rata-rata</b>			<b>82%</b>	<b>Sangat Positif</b>

Pada tabel 2 menampilkan bahwa pernyataan pertama mendapat respon positif dengan persentase sebesar 80%. Pernyataan ini berkaitan dengan kemudahan pengguna dalam mengakses aplikasi *padlet* untuk menulis teks nonfiksi,. Melalui kemudahan akses ini, dapat membantu siswa menyalurkan ide dan gagasan dalam mengembangkan kerangka teks nonfiksi. Pernyataan kedua mendapat respon positif dengan persentase sebesar 80% yang berkaitan dengan fitur-fitur yang ditawarkan untuk berkolaborasi dalam pembelajaran. Pernyataan ketiga menunjukkan respon sangat positif sebesar 85% yang merujuk pada warna palet yang cerah dan beragam, kombinasi yang menciptakan keseimbangan visual, tema yang unik, muah dibaca, dan latar belakang yang harmonis. Perpaduan warna yang efektif ini mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan bagi penggunanya. Pernyataan jenis huruf yang ada pada aplikasi atau keempat menghasilkan respon yang sangat positif dengan persentase sebesar 88% yang menampilkan pemilihan tipografi yang tepat sehingga aplikasi ini mampu memberikan informasi yang jelas dan menarik.

Pernyataan kelima atau pernyataan menu yang ditampilkan aplikasi memperoleh respon positif dengan persentase 75% atau dapat disebut dengan respon positif karena menu aplikasi ini dirancang dengan sederhana dan intuitif, serta menu dan fitur memiliki konsistensi dalam desain dan fungsi. Namun, masih ada keterbatasan pada aplikasi ini, yaitu terkadang keyboard mengetik secara berlawanan ketika menggunakan *smartphone*. Hal ini hanya terjadi pada beberapa siswa. Pernyataan hubungan media pembelajaran dengan pembelajaran atau pernyataan keenam memperoleh respon positif dengan persentase 78%. Media pembelajaran aplikasi padlet berfungsi sebagai media yang mendukung interaksi dan pemahaman materi secara mendalam mengenai menulis teks nonfiksi. Pernyataan ketujuh atau memahami materi dengan melihat contoh nyata teman

menggunakan aplikasi memperoleh respon sangat positif sebesar 86%. Hal ini merujuk pada pembelajaran kontekstual yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pernyataan kedelapan memperoleh respon positif sebesar 80%. Respon yang diberikan yaitu pada input pengguna seperti teks, gambar, dan video yang menjadi sarana untuk mengekspresikan ide siswa.

Pernyataan kesembilan atau pernyataan aplikasi memberikan semangat memperoleh respon positif dengan persentase 79% yang disebabkan oleh aplikasi yang menciptakan ruang yang mendukung kreativitas dan ruang kolaborasi. Pernyataan kesepuluh memperoleh pernyataan positif dengan persentase sebesar 79% yang menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran kolaboratif yang menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah. Pernyataan kesebelas memperoleh respon sangat positif dengan persentase sebesar 86% karena aplikasi *padlet* tidak hanya digunakan sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang untuk memahami dan mengeksplorasi berbagai aspek teknologi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada pernyataan kesesuai materi dengan aplikasi atau pernyataan kedua belas memperoleh respon sangat positif sebesar 83%. Hal ini menunjukkan bahwa menulis teks nonfiksi dengan menggunakan aplikasi *padlet* memiliki kesesuaian untuk mendukung dan memperkaya proses pembelajaran sesuai materi yang diajarkan di kelas. Pernyataan ketiga belas atau pernyataan motivasi belajar menggunakan aplikasi memperoleh respon sangat positif sebesar 84%. Siswa sangat antusias dalam menulis nonfiksi menggunakan aplikasi *padlet* karena memberikan suasana belajar yang interaktif dan bervariasi. Adanya media pembelajaran membuat siswa menjadi termotivasi untuk ikut serta dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam membagikan ide mereka (Nurfitriany dkk., 2022). Pernyataan keempat belas memperoleh respon yang positif dengan persentase sebesar 78% dengan berbagai fitur yang ditawarkan yang membuat siswa saling berinteraksi dengan konten pembelajaran. Pernyataan kelima belas memperoleh respon sangat positif dengan persentase 85% karena aplikasi *padlet* mampu mengorganisasikan setiap ide-ide, sehingga dapat membantu mereka menyusun tulisan dan pernyataan keenam belas memperoleh respon sangat positif dengan persentase 86% karena aplikasi *padlet* memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan bertukar pikiran yang dapat memberikan pengalaman belajar dan membuat mereka terlibat secara langsung.

Penelitian ini selaras dengan yang dilakukan oleh (Kohar, 2022) yang juga meneliti respon peserta didik. Namun terdapat perbedaan dengan yang dilakukan peneliti. Pada penelitian ini objek yang diteliti yaitu model pembelajaran dalam pembelajaran membaca pemahaman yang berlandaskan pada otak, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti objek yang dikaji yaitu pendekatan *whole language* dengan media *padlet* dalam materi menulis nonfiksi. Keterampilan berbahasa yang digunakan berbeda, namun sama-sama meneliti respon peserta didik. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hairina dkk., 2020) juga selaras dengan penelitian yang peneliti lakukan yang meneliti mengenai respon siswa yang dilakukan dengan angket. Namun pada penelitian ini, objek yang diteliti yaitu implementasi model pembelajaran *inquiry based learning* berbasis STEAM.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Arlianti dkk., 2021) juga meneliti mengenai respon siswa, namun objek yang diteliti yaitu pembelajaran daring menggunakan *Zoom*.

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa respon peserta didik dalam mengimplementasikan pendekatan *whole language* dengan media interaktif *padlet* memperoleh rata-rata nilai sebesar 82%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pendekatan *whole language* dengan media interaktif *padlet* pada materi menulis nonfiksi memperoleh respon siswa yang sangat positif dari siswa selaku responden sebagai pendekatan dan media yang efektif dalam membantu kelancaran proses pembelajaran bahasa Indonesia.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini dapat diambil kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa respon siswa terhadap pendekatan *whole language* dengan media *padlet* pada materi menulis nonfiksi memperoleh rata-rata persentase 82%. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa yang sangat positif terhadap pendekatan *whole language* dengan aplikasi *padlet* sebagai media pembelajaran. Hasilnya, teks nonfiksi yang ditulis siswa disusun berdasarkan struktur dan kebaksaannya yang telah dipelajari menggunakan pendekatan *whole language*. Siswa menuangkan segala idenya melalui aplikasi ini. Namun, masih diperlukan adanya perhatian khusus terkait dengan penyajian tulisan teks nonfiksi ini seperti penggunaan diksi, penulisan imbuhan *di-* dan *di*, dan lain-lain sehingga nantinya siswa dapat menulis teks nonfiksi dengan baik menggunakan aplikasi *padlet*.

#### 5. REFERENSI

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.30659/j.7.1.49-57>
- Arlianti, Pangestika, R. R., & Ngazizah, N. (2021). Analisis Respon dan Keaktifan Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Menggunakan Zoom. *JuDha\_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 94–103.
- Febrianti, S., Amin, F. H., & Nawir, N. (2021). Penggunaan Padlet untuk Peningkatan Prestasi Caption Teks Peserta Didik di MAS Annajah Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 29–36.
- Fitri, S. W., Wikanengsih, W., & Rostikawati, Y. (2022). Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Tiktok sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa SMP. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.22460/parole.v5i1.10781>
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 1(1), 126–142. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Hairina, D. E., Widiyowati, I. I., & Erika, F. (2020). How creativity, autonomy and visual reasoning contribute to cognitive learning in a STEAM hands-on inquiry-based



- math module. *Thinking Skills and Creativity*, 29, 153–160. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.07.003>
- Handayani, W. S. (2022). Penggunaan Padlet dalam Mereviu Buku untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 499–520. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.700>
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59–66. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6182>
- Ifrida, F., & Huda, M. (2023). Digital Learning of Euphemism and Dysphemism Based on Indonesian Literary Works. Dalam M. H. Hikmat, Y. Sidiq, N. Ishartono, Y. Sulistyono, Patmisari, & Susiati (Ed.), *Proceedings of the International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (Vol. 757, hlm. 740–760). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2\\_65](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_65)
- Inayah, N., Triana, L., & Retnoningrum, D. (2023). Pendekatan Culturally Responsive Teaching Menggunakan Media Game Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding SRADA III*. Seminar Nasional Literasi dan Pedagogi III, Tegal.
- Kohar, D. (2022). Respon Peserta Didik terhadap Model Pembelajaran Berbasis Otak (Mpbo) dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 36–51. <https://doi.org/10.33369/diksa.v8i1.22656>
- Kuswandi, S., Rudiyan, & Delia Putri, N. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 97–109. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.280>
- Nurfitriany, A., Mustika, I., & Suhara, A. M. (2022). Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Menulis Teks Deskriptif secara Daring Dengan Berbantuan Google Classroom. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(4), 243–252. <https://doi.org/10.22460/p.v5i4p243-252.11126>
- Rohmah, R. D., Mustikawati, M., Huda, M., & Syaadah, H. (2022). Identifikasi Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19422>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wicayanti, N., & Huda, M. (2022). Relevansi Strategi dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Daring di Kelas XII SMA Islam Karangrayung. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.29300/disastra.v4i1.5082>