



PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP NEGERI 3 KISARAN

Gusti Yanda

Email: gustiyanda328@gmail.com

Universitas Asahan

Rina Hayati Maulidiah

Email: rinahayati.maulidiah@gmail.com

Universitas Asahan

Isnaini

Email: isnainiisma36@gmail.com

SMP Negeri 3 Kisaran

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan merupakan pengaruh dari perkembangan zaman saat ini. Era digital mengharuskan pendidik untuk dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas untuk menciptakan pembelajaran yang dekat, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan aplikasi digital dalam proses pembelajaran adalah bentuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi apa saja yang digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat studi literatur dengan metode wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidik dapat mengaplikasikan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi dari awal hingga akhir pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun aplikasi-aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu: (a) *Canva* dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran secara menarik, (b) *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat *games* edukatif atau kuis sesuai dengan materi pembelajaran, (c) *Random Name Picker* dapat digunakan untuk menentukan urutan presentasi diskusi kelompok, (d) *Mentimeter* dapat digunakan untuk melakukan refleksi pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berpihak pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata kunci: *Teknologi, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia*

Abstract

The use of technology in the field of education is influenced by current times. The digital era requires educators to be able to utilize technology as a learning medium in the classroom to create close, interesting, and fun learning for students. The use of digital applications in the learning process is a form of technology-based learning media. This study aims to describe the use of technology as a learning medium in Indonesian Grade VII SMP Negeri 3 Kisaran. This is qualitative research, which is a literature study with interview and observation methods. The results showed that educators can apply several technology-based learning media from the beginning to the end of Indonesian learning. The applications that can be used as learning media are: (a) *Canva* can be used to make interesting learning materials; (b) *Wordwall* can be used to make educational *games* or quizzes according to learning materials; (c) *Random Name Picker* can be used to determine the order of group discussion presentations, (d) *Mentimeter* can be used to reflect on learning. By utilizing these applications, learning activities become more efficient and effective and create a fun learning environment that favors students so that they can foster the enthusiasm and activeness of students in following the learning process.

Keywords: *technology, learning media, Indonesian*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 seperti sekarang ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Dalam hal ini menyebabkan pergeseran paradigma dan praktek pendidikan yang awalnya bersifat menyajikan informasi (*ready to use*) sekarang menjadi membekali peserta didik dengan kemampuan mencari tahu, *digital literacy*, penyelesaian masalah, dan kreativitas (Oktariyanti et al., 2021). Tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan dari cara belajar, pola berpikir serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang. Pendidikan pada era ini bercirikan dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Surani, 2019).

Sebagai fasilitator guru harus memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan tuntutan zaman. Guru harus memiliki kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) untuk dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang materi yang diajarkan dan cara mengajarkannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini dalam bidang pendidikan, menuntut guru untuk juga memiliki pengetahuan tentang teknologi dan penggunaannya dalam belajar dan pembelajaran (Rahmadi, 2019). Guru dituntut untuk bisa menciptakan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk menjadikan generasi yang melek teknologi. Menggunakan teknologi sebagai media sarana dalam proses pembelajaran merupakan suatu cara untuk mewujudkan hal tersebut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki materi pembelajaran yang bervariasi dan berbasis teks yang panjang. Guru harus menggunakan dan memilih media pembelajaran yang bervariasi dan tepat sesuai dengan materi. Tanpa media pembelajaran yang bervariasi, maka pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik menjadikan peserta didik merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas. Penggunaan media menjadi pilihan atau sarana yang termasuk dalam kategori penting dalam meningkatkan keikutsertaan dan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini memberikan dampak dalam keterlibatan belajar peserta didik dan proses berinteraksinya kepada guru (Saelan Malewa & Al Amin, 2023).

Membuat media pembelajaran bukan suatu hal yang sulit untuk dilakukan guru di era sekarang ini. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan bagi guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang atau mendesain media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Banyak aplikasi-aplikasi yang tersedia secara gratis dan mudah untuk diakses oleh guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media pembelajaran interaktif dan inovatif dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar mereka.

Beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti *Quiziz, Wordwall, Educandy, Baamboozle, Blooket, Quizwhizzer, Kahoot, TikTok Puzzle.org, Youtube, Quizlet, Random Name Picker, Mentimeter, liveworksheet, Crossword labs, Screencast matic, Google Forms, Sway* dan aplikasi lainnya. Banyak peneliti yang telah melakukan riset terhadap aplikasi-aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran. Hasil dari riset-riset tersebut menunjukkan bahwa aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan memiliki efektivitas terhadap proses pembelajaran.

Guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Template dan fitur yang tersedia dapat didesain dan digunakan sesuai dengan kondisi dan karakter peserta didik. Kemampuan guru dalam mengaplikasikan beberapa aplikasi dalam proses pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Banyaknya aplikasi-aplikasi gratis yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pendukung dalam pembelajaran maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi apa saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat studi literatur dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran. Wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia dan beberapa peserta didik digunakan untuk menggali informasi tentang pemanfaatan dari penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia. Metode ini diawali dengan mengumpulkan data dan informasi dari narasumber maupun sumber bacaan (jurnal-jurnal ilmiah) yang relevan dengan apa yang diteliti. Data yang diperoleh dari wawancara maupun sumber bacaan tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sangat mendukung keberlangsungan interaksi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran juga dapat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Sesuai dengan hasil wawancara bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu kategori mata pelajaran yang membosankan bagi peserta didik karena pembelajarannya berbasis teks-teks yang panjang. Rendahnya minat baca peserta didik yang menyebabkan mereka tidak menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengubah pandangan peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dekat dengan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang tersedia secara gratis sangat membantu guru. Beberapa aplikasi berbasis web yang dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu *Canva*, *Wordwall*, *Random Name Picker*, dan *Mentimeter*.

1. *Canva*

Canva merupakan salah satu aplikasi desain berbasis online yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik sebagai media pembelajaran. *Canva* menjadi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menyampaikan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan kepada peserta didik dengan menggunakan fitur, template, dan kategori yang tersedia berbasis online (Idawati et al., 2022). Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual

menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali *template* yang dapat digunakan dengan mudah yakni *template* untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, power point, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menggunakan aplikasi canva yaitu: *Pertama*, buka browser lalu masuk ke laman resmi canva <https://www.canva.com/>. *Kedua*, daftar akun dengan menggunakan akun google maupun facebook. *Ketiga*, Setelah daftar pengguna dapat menggunakan semua template dan fitur yang tersedia dan dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. *Keempat*, menyimpan hasil desain yang telah dibuat dengan cara mengklik *share* lalu pilih download dan desain akan tersimpan di penyimpanan.

Guru dapat menggunakan *canva* sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik di kelas. Dengan mengembangkan media-media pembelajaran yang menarik seperti *powerpoint* dan video pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Guru dapat merancang kegiatan pembelajaran berbasis *games* edukatif melalui *wordwall*. Fitur-fitur yang tersedia pada *mentimeter* sangat mudah digunakan oleh guru. Ada 18 fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut yaitu: 1) *Match Up* game yang ditujukan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi; 2) *Open the Box* game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia; 3) *Random Cards* game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis; 4) *Anagram* yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya; 5) *Labelled Diagram* game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag; 6) *Categorize* yaitu mengkategorikan di kolom-kolom yang tersedia; 7) Quiz yaitu game pilihan ganda; 8) *Find the Match* game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia; 9) *Matching Pairs* yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai; 10) *Missing Word* yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia; 11) *Wordsearch* game yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid; 12) *Rank Order* permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar; 13) *Random Wheel* yaitu permainan memutar bola; 14) *Group Sort* yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban 15) *Unjumble* yaitu permainan drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar, 16) *Gameshow Quiz* yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus; 17) *Maze Chase* yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh; 18) *Airplane* yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah (Mujahidin et al., 2021)

Cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat media pembelajaran games edukatif melalui *wordwall* yaitu: *Pertama*, buka browser lalu masuk ke laman resmi *wordwall* <https://wordwall.net/myactivities>. *Kedua*, klik sign up atau daftar akun dengan menggunakan akun google atau gmail. *Ketiga*, klik *create activity* untuk memilih berbagai fitur yang ingin digunakan sesuai dengan karakter peserta didik. *Keempat*, setelah memilih fitur lanjut untuk membuat soal sesuai dengan materi pembelajaran. *Kelima*, langkah terakhir setelah membuat soal klik share lalu copy linknya untuk dibagikan di group whatsapp untuk di akses oleh peserta didik melalui smartphonenya masing-masing.

Penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran membuat peserta didik merasa senang mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang dilaksanakan berbasis games edukatif sehingga mereka semangat dan antusias dalam pembelajaran. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan berbasis *games* dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik karena mereka merasa bahwa pembelajaran yang dilaksanakan terasa dekat dengan mereka sesuai dengan karakter anak yang suka belajar sambil bermain agar pembelajaran tidak membosankan.

3. *Random Name Picker*

Random Name Picker merupakan merupakan salah satu aplikasi online yang sangat mudah digunakan dan gratis tanpa berbayar. Aplikasi ini merupakan aplikasi pengacak nama. Guru dapat menggunakannya sebagai media atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk memilih nama peserta didik, memilih tema atau topik pembelajaran, memilih urutan presentasi diskusi kelompok. Aplikasi ini menyediakan berbagai animasi untuk menampilkan hasilnya. Ada animasi *magic*, *mechanical*, *animal*, dan *skill based*.

Langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk menggunakan aplikasi ini yaitu pertama buka browser lalu cari *random name picker*. Kemudian pilih animasi yang ingin digunakan sesuai dengan keinginan. Selanjutnya, masukan semua daftar yang akan diacak (sesuai dengan kebutuhan bisa nama, angka, gambar) pada *add names/entries*. Kemudian, klik tombol *start* untuk mengacaknya lalu hasilnya akan terlihat. Dengan menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran peserta didik merasa adil karena sistem langsung yang menentukan hasilnya. Tidak ada pilih kasih dalam melakukan pembelajaran. Seperti penentuan urutan presentasi diskusi kelompok dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik merasa pembelajaran menjadi seru karena fitur-fitur yang tersedia pada *Random Name Picker* memiliki berbagai karakter yang lucu.

4. *Mentimeter*

Mentimeter merupakan aplikasi online yang sangat mudah untuk diakses melalui *smartphone* maupun laptop oleh guru dan peserta didik. *Mentimeter* adalah media visual dalam bentuk software yang memiliki fungsi sebagai penyalur informasi dari pengirim ke penerima secara daring (Lusiani, 2021). Menu dan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut dapat digunakan untuk survey, kuis, cloud kata, presentasi gambar dan grafik. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini salah satunya untuk melakukan refleksi pembelajaran. Refleksi pembelajaran merupakan salah satu

kegiatan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi sangat penting dilakukan dalam pembelajaran agar guru dan peserta didik menjadi tahu bagaimana hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dengan melakukan refleksi guru dan peserta didik dapat terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran berikutnya.

Untuk melakukan refleksi pembelajaran guru dapat menggunakan salah satu fitur andalan mentimeter yaitu pertanyaan interaktif. Guru dapat mengumpulkan polling, data, dan opini peserta didik secara langsung dan anonim. Ketika peserta didik memberikan jawaban, guru dapat langsung mengetahui hasil rekapitulasi jawaban para peserta didik melalui layar. Ada berbagai macam tipe pertanyaan yang dapat guru manfaatkan untuk polling atau jajak pendapat dalam rangka mendapatkan *feedback* yaitu: a) *Multiple choice* untuk pertanyaan pilihan ganda dengan memberikan opsi >5 jawaban; b) *Wordcloud* menampilkan jawaban (idealnya satu kata atau frasa pendek) menurut frekuensinya semakin tinggi frekuensi jawaban audiens maka visualisasi teks jawaban akan semakin besar (daripada teks lainnya); c) *Open-ended* jika guru ingin mendapatkan jawaban terbuka dari peserta didik hingga 250 karakter atau huruf; d) *Scale* jika guru membutuhkan pertanyaan tipe skala Lickert hingga delapan pernyataan; e) *Ranking* untuk menanyakan opsi berdasarkan ranking atau prioritas; f) *Q & A* bisa dimanfaatkan untuk sesi tanya jawab. Pertanyaan peserta yang telah terjawab dapat ditandai sehingga tidak muncul lagi; g) *Traffic Lights* mengadaptasi dari lampu lalu lintas yang dapat digunakan untuk tiga opsi jawaban dan hasilnya nanti dalam bentuk persentase (Sumiasyih et al., 2023).

Cara yang dapat dilakukan guru untuk menggunakan *mentimeter* dalam melakukan refleksi pembelajaran yaitu: *pertama*, buka browser lalu masuk ke laman resmi *mentimeter* <https://www.mentimeter.com/>. *Kedua*, buat akunnya bisa menggunakan akun google maupun facebook. *Ketiga*, untuk membuat pertanyaan guru dapat memilih *template* jenis pertanyaan yang diinginkan. *Keempat*, tuliskan pertanyaan sesuai dengan tujuan. Untuk melakukan refleksi pembelajaran guru dapat menulis beberapa pertanyaan seperti bagaimana perasaan kalian dalam mengikuti pembelajaran hari ini, apakah kalian sudah paham dengan materi pembelajaran hari ini dan Bagian mana dari pembelajaran hari ini yang sulit kalian pahami, dan pertanyaan lainnya yang dapat mendorong untuk meningkatkan proses pembelajaran. *Kelima*, setelah selesai guru dapat membagikannya kepada peserta didik dengan klik *share*. Guru dapat membagi pertanyaan tersebut dengan kode maupun link. Setelah itu, peserta didik dapat langsung menjawab pertanyaan tersebut dari link atau kode yang diberikan oleh guru tanpa harus mengunduh aplikasinya. *Keenam*, langkah terakhir ketika peserta didik tersebut menjawab pertanyaannya guru langsung mengetahui hasil rekapitulasi jawaban dari peserta didik secara anonim.

Refleksi pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif dengan menggunakan *mentimeter* karena guru dan peserta didik bisa mendapat *feedback* secara langsung. Peserta didik menjadi lebih berani dan jujur untuk menyalurkan aspirasi mereka dengan menjawab pertanyaan sesuai dengan pengalaman belajar yang mereka rasakan karena nanti hasilnya tidak tertera nama mereka atau anonim. Sehingga refleksi pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan dampak positif bagi guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi penyampaian materi, metode maupun strategi melalui respon peserta didik mengenai kelemahan dan kekurangan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Contoh Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Puisi Rakyat Kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran

Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton merupakan suatu kewajiban bagi guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Adelina & Amin, 2022). Sesuai dengan era digital saat ini guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi seperti aplikasi-aplikasi yang tersedia secara gratis sebagai sarana untuk media pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengaplikasikan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran mulai dari awal hingga akhir dapat membuat pembelajaran terlaksana dengan efisien dan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam bernalar, melatih berfikir kreatif, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran



Materi Ajar
dengan *Canva*



Games Edukatif
dengan *Wordwall*



Cabut nomor
dengan *Random
Name Picker*



Refleksi dengan
Mentimeter

Pada awal pembelajaran guru dapat memanfaatkan *canva* untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti contoh pembelajaran Bahasa Indonesia teks puisi rakyat. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran mengenai puisi rakyat secara menarik melalui video pembelajaran interaktif yang didesain melalui *canva*. Menyayangkan video pembelajaran interaktif di kelas dapat menarik perhatian dan mengarahkan peserta didik untuk lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka dapat memahami pembelajaran dengan baik.

Pada kegiatan inti guru dapat melaksanakan proses pembelajaran berbasis *games* edukatif dengan memanfaatkan *wordwall* dan *random name picker*. Setelah penyampaian materi yang menarik. Untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi guru dapat memanfaatkan *wordwall* untuk membuat kuis berbasis *games* agar peserta didik lebih semangat dan antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Seperti gambar di atas guru menggunakan fitur *Open the Box* pada *wordwall* dalam membuat kuis materi teks puisi rakyat. Selain itu, sesuai dengan kurikulum merdeka bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kolaborasi dengan membentuk kelompok diskusi dalam pembelajaran. Untuk menentukan sesuatu secara adil dalam proses pembelajaran yang berkelompok guru dapat memanfaatkan *random name picker*. Media ini membantu guru dalam menentukan pilihan seperti untuk

menentukan nomor urut presentasi diskusi kelompok dan lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Pada akhir pembelajaran guru dapat melakukan refleksi dengan memanfaatkan *mentimeter*. Guru dapat menuliskan pertanyaan-pertanyaan refleksi pembelajaran menggunakan salah satu fitur pertanyaan yang ada di *mentimeter*. Seperti pada gambar di atas guru menggunakan fitur *Wordcloud* pada pembelajaran Bahasa Indonesia teks puisi rakyat. Aplikasi interaktif ini dapat memberikan *feedback* langsung secara anonim. Sehingga kegiatan refleksi dapat berjalan dengan efisien. Media *mentimeter* membantu partisipasi aktif peserta didik dalam melaksanakan refleksi pembelajaran.

PENUTUP

Penggunaan aplikasi *canva*, *wordwall*, *random name picker*, dan *mentimeter* dalam pembelajaran merupakan bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran. Membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan interaktif guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi-aplikasi tersebut. Guru dapat mengembangkan kreativitasnya dan bereksplorasi untuk menggunakan *canva*, *wordwall*, *random name picker*, *mentimeter*. Guru dapat memanfaatkan aplikasi *canva* untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Untuk membuat peserta didik merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan aplikasi *wordwall* dengan membuat *games* edukatif. Aplikasi *random name picker* dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran untuk menentukan urutan presentasi diskusi kelompok. Untuk melakukan refleksi dan mendapatkan *feedback* secara langsung dari peserta didik guru dapat memanfaatkan aplikasi *mentimeter* sebagai mediana. Dengan mengaplikasi beberapa media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran terlaksana dengan efisien dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, Y., & Amin. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, Hal. 325–1334.
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., & Salfiyad, T. 2022. Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No. 1, Hal.745–752.
- Lusiani. 2021. Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai upaya motivasi belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, Vol. 12, No. 2, Hal.151–158.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol. 1, No. 2, Hal. 552–560.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5, No. 5, Hal. 4093-4100.
- Rahmadi, I. F. 2019. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 1, Hal. 65-74.

- Saelan Malewa, E., & Al Amin, M. 2023. Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Journal Educandum*, Vol. 9, No. 1, Hal. 22–30.
- Sumiasyih, Okimustava, & Sharfina. 2023. Pemanfaatan Mentimeter pada Pelajaran IPA dengan Cooperatif Learning. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, Vol. 4, No. 1, Hal. 19–27.
- Surani, D. 2019. Studi Literatur: Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Banten. Vol. 2, No. 1, Hal. 456–469.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol.2 No. 1, Hal. 102–118.