



## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* BERBANTUAN MEDIA *PADLET* TERHADAP HASIL BELAJAR TEKS DEBAT

Alfira Rara Sukma Mawarni<sup>1</sup>, Aida Sumardi<sup>2</sup>

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, JL KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Ciputat, Jakarta Selatan  
Email: driverara106@gmail.com, aidasumradi@umj.ac.id

Diterima Redaksi: 18-10-2022 | Selesai Revisi: 25-11-2022 | Diterbitkan: 29-12-2022

**Abstrak:** Penulisan skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks debat. Penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajarannya mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan media *padlet* terhadap hasil belajar teks debat di SMAN 12 Kota Tangerang Selatan, pada kelas X MIPA 3 dan X MIPA 4. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan desain penelitian *Nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan media *padlet* terhadap hasil belajar teks debat. Berdasarkan hasil uji hipotesis kelas eksperimen diperoleh (t hitung)  $-13,857 < 0,05$  (t tabel) 1,703, Berdasarkan kriteria tersebut bahwa t hitung < t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis kelas kontrol diperoleh (t hitung)  $-3,307 < 0,05$  (t tabel) 1,703 Berdasarkan kriteria tersebut bahwa t hitung < t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol secara keseluruhan.

**Kata-Kata Kunci :** *Model pembelajaran Everyone Is A Teacher Here, Media Padlet, Hasil Belajar Teks Debat, Media Padlet*

**Abstract :** The background of the thesis writing is the low learning outcomes of students in the Indonesian language subject matter of debate texts. The application of learning models and learning media that are not appropriate in learning results in low student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of the *Everyone Is A Teacher Here* learning model assisted by the media *padlet* on the learning outcomes of debate texts at SMAN 12 Tangerang Selatan City, in class X MIPA 3 and X MIPA 4. The method used was quantitative with a nonequivalent control group research design. The results showed that there was an influence of the *Everyone Is A Teacher Here* learning model assisted by the media *padlet* on the learning outcomes of the debate text. Based on the results of the experimental class hypothesis test obtained (t count)  $-13.857 < 0.05$  (t table) 1.703, Based on these criteria that t count < t table then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Based on the results of the control class hypothesis test obtained (t count)  $-3.307 < 0.05$  (t table) 1.703 Based on these criteria that t count < t table then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be stated that there is a difference between the average value of the results overall control class student learning.



Key Words : *Everyone Is A Teacher Here learning model, Debate Text Learning Outcomes.*

## A. PENDAHULUAN

Kondisi darurat (*force majeure*) yang melanda dunia dengan ditetapkannya virus COVID-19 sebagai pandemi, pembelajaran dialihkan dari tatap muka (*luring*) menjadi jarak jauh. Penyesuaian di berbagai hal pun dilakukan, mulai dari penyiapan gawai, data internet, media pembelajaran, materi pembelajaran, hingga persiapan pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh era pandemi COVID-19 ini pengajar diarahkan untuk menggunakan model yang tepat agar proses pembelajaran tetap dapat dilakukan. Proses pembelajaran jarak jauh memiliki banyak kendala atau tantangan yang salah satunya adalah kurangnya pembelajaran yang interaktif.

Kegiatan pembelajaran yang interaktif salah satunya ialah kegiatan berdiskusi karena dalam proses pembelajarannya mengharuskan keterlibatan peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan materi namun kenyataannya terhambat dengan adanya penerapan pembelajaran jarak jauh. Maka dengan adanya tantangan dalam proses pembelajaran daring ini perlu adanya pemanfaatan media pembelajaran daring atau digital yang dapat memberikan jalan keluar dari suatu permasalahan yang terjadi. Media pembelajaran memiliki banyak jenis. Qulub dan Renhoat (2020:3) menyatakan bahwa *padlet* merupakan salah satu dari media pembelajaran yang berbasis internet yang berfungsi sebagai tempat berbagi informasi berupa teks, foto, *link*, video, dan lain-lain yang disebut dinding (*wall*).

Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berbagi catatan dengan orang lain dalam bentuk *link*, gambar, video dan dokumen serta diharapkan dapat memberikan semangat belajar bagi peserta didik. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S An Nahl ayat 78 yang berbunyi:

﴿ضَرَبَ اللَّهُ مَثَلًا عَبْدًا مَمْلُوكًا لَا يَقْدِرُ عَلَىٰ شَيْءٍ وَمَن رَزَقْنَاهُ مِنَّا رِزْقًا حَسَنًا فَهُوَ يُنْفِقُ مِنْهُ ۗ وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ﴾

**Artinya:** *“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur”.*

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa terdapat tiga pokok penting dalam diri manusia yang telah dibawa sejak dalam kandungan yaitu pendengaran, penglihatan, serta hati. Ketiga hal tersebut sudah pasti memiliki fungsinya masing-masing. Ketika ada penjelasan mengenai pendengaran selalu disandingkan dengan penglihatan dan *qalbu* sebagai satu kesatuan dalam usaha dalam meraih ilmu. Ketika ketiga komponen ini telah dimanfaatkan dengan baik dalam usaha meraih



ilmu yang bermanfaat maka insya Allah dengan ilmu itu akan tercipta banyak manfaat yang akan dirasakan oleh diri sendiri maupun sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Kota Tangerang Selatan, diperoleh informasi bahwa Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan selama masa pandemi dilakukan model pembelajaran ceramah melalui *daring*. Hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran debat di kelas X berada pada taraf rendah yaitu berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan nominal KKM normal 70. Sehingga penggunaan model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.

Model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* diharapkan dapat meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi serta meningkatkan motivasi peserta didik. Model pembelajaran ini dapat memberikan semangat, menambah keaktifan dan menghilangkan kejenuhan bagi peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar teks debat yang mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan kurikulum 2013 Bahasa Indonesia terdapat pembelajaran yang membahas mengenai debat pada tingkat SMA/SMK sederajat. Pembelajaran teks debat yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari KI 3 dan 4 serta KD 3.12 dan 4.12 yang berisikan permasalahan atau isu argumen dan simpulan dari debat untuk menentukan esensi debat, menganalisis isi debat, mengontruksi permasalahan atau isu sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan dari debat secara lisan maupun tulisan untuk menunjukkan esensi dari kegiatan debat.

Sebagai bentuk pemecahan masalah di atas, pentingnya dilakukan penelitian agar mengetahui "Pengaruh Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* berbantuan media *padlet* terhadap hasil belajar teks debat". Adapun kelebihan dari media *padlet* itu yaitu media pembelajaran mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, memiliki ruang berkreasi dengan menambahkan gambar, suara, catatan maupun video. *Padlet* pula dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks debat peserta didik karena dapat memberikan ruang belajar *online* yang menarik dan memiliki fitur yang dapat diakses oleh siapapun.

## B. LANDASAN TEORI

### 1. Model Pembelajaran

#### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka pembelajaran karena berisikan perencanaan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan guru.



Gaya belajar ini tergambar dari awal hingga akhir secara sistematis proses pembelajaran itu berlangsung. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman atau petunjuk untuk merencanakan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Zubaedi dalam Mirdad (2020, p.2) mengatakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan member petunjuk bagi guru di kelas. Sedangkan Suprijono (dalam Muizadin, 2016, p.3) model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis.

Menurut Istingsih, Minchah dan Priharlina (2018, p.2) model pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar, dimana dalam kegiatan tersebut melibatkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan dari kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pola atau petunjuk yang disusun untuk membantu memberikan gambaran dalam penyusunan kurikulum, materi, dan kegiatan pembelajaran di kelas yang akan dikelola oleh guru dengan harapan dapat menjadikan peserta didik ikut andil dalam proses pembelajaran yang aktif. Melalui pembelajaran yang aktif peserta didik diajak untuk ikut serta dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif ialah model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

## 2. *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*

### a. Pengertian *Everyone Is A Teacher Here (ETH)*

*Everyone Is A Teacher Here* ialah model pembelajaran yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Model ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai pendidik bagi kawan-kawannya. Model pembelajaran ini membuat peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Menurut Khanifah (2014, p.7) *Everyone Is A Teacher Here* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang diharapkan dapat membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif.

Sedangkan menurut Setianingrum, Efendi dan Agustin (2020, p.3) model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* merupakan suatu model yang diharapkan dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran serta



mendorong peserta didik untuk lebih mendalami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar akan meningkat.

Menurut Husna, Khairunnisa dan Husniati (2021, p.2) *Everyone Is A Teacher Here* merupakan model pembelajaran untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Model ini memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Model *Everyone Is A Teacher Here* merupakan salah satu langkah untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak sekedar tahu namun juga ikut menyampaikan pendapatnya dalam sebuah topik pembahasan, sehingga pembelajaran bermakna bagi setiap peserta didik berdasarkan pengetahuan yang telah diterimanya saat proses pembelajaran. Model pembelajaran aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran peserta didik, dan dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.

Selain hal tersebut, model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dapat melatih peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya secara individu dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu secara tidak langsung peserta didik juga akan belajar mengerjakan atau melakukan sesuatu (*learning to do*), seperti merumuskan ide, membuat simpulan, memecahkan masalah, dan lain sebagainya, hal ini juga akan membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai pengajar terhadap peserta didik lain. Beberapa ahli percaya bahwa materi pembelajaran akan benar-benar dikuasi oleh peserta didik apabila mampu mengajarkannya kepada peserta didik lain.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* yang memiliki "setiap orang adalah guru" merupakan cara tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individual. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya.

b. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

Menurut Silberman dalam Asiza dan Irwan (2019, p.80) memaparkan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik membagikan kartu kosong kepada setiap peserta didik. Pendidik meminta para peserta didik menulis sebuah pertanyaan tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.



- 2) Pendidik mengumpulkan kartu, mengocok dan membagikan satu pada setiap peserta didik. Pendidik meminta peserta didik membaca diam-diam pertanyaan yang ada pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
- 3) Pendidik memanggil sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang didapatkan dan menjawab pertanyaan yang diterimanya.
- 4) Pendidik meminta kepada peserta didik yang lain untuk menambahkan jawaban yang diberikan.
- 5) Pendidik melanjutkan ke peserta didik lain bila waktu masih memungkinkan.

c. Manfaat Penerapan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

Sekarningrum dalam Asiza dan Irwan, (2019, p.81) menjelaskan bahwa manfaat dari penerapan model *Everyone Is A Teacher Here* sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan individual.
- 2) Mengaktifkan peserta didik.

Sedangkan Rahayu dalam Asiza dan Irwan (2019, p.81) menjelaskan bahwa manfaat penerapan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, sebagai berikut.

- 1) Menggali informasi seluas-luasnya baik administrasi maupun akademis
- 2) Mengecek atau menganalisis pemahaman peserta didik tentang pokok bahasan tertentu.
- 3) Membangkitkan respon peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat penerapan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* adalah sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual.
- 2) Mengaktifkan peserta didik.
- 3) Menggali informasi seluas-luasnya baik administrasi
- 4) maupun akademis.
- 5) Mengecek atau menganalisis pemahaman peserta didik tentang pokok bahasan tertentu.
- 6) Membangkitkan respon peserta didik.

d. Kendala-kendala Penerapan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

Widiyanti dalam Asiza dan Irwan (2019, p.82) menjelaskan bahwa kendala-kendala penerapan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, sebagai berikut.

- 1) Pertanyaan yang diajukan peserta didik tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Peserta didik merasa takut ketika tidak bisa menjawab pertanyaan.

e. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

- 1) Kelemahan model pembelajaran *ETH*



Menurut Widiyanti dalam Asiza dan Irwan (201, p.82) menjelaskan bahwa kelemahan-kelemahan model *Everyone Is A Teacher Here*, sebagai berikut.

- a) Memerlukan penjelasan materi diawal oleh pendidik agar soal yang dibuat peserta didik tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.
  - b) Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan untuk kelas besar.
- 2) Kelebihan model pembelajaran *ETH*

Silberman dalam Asiza dan Irwan (2019, p.83) menjelaskan bahwa kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, sebagai berikut.

- a) Strategi ini dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran peserta didik.
- b) Strategi ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran.
- c) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat.
- d) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis masalah.
- e) Meningkatkan kemampuan peserta didik menuliskan pendapat-pendapatnya.
- f) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membuat simpulan.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, (2013, p.3) Secara bahasa kata media berawal dari Bahasa latin *medius* yang memiliki arti tengah atau perantara suatu kabar dari satu sumber ke sumber lainnya. Penjelasan tersebut maka media lebih ditekankan sebagai perantara dimana berfungsi untuk menghubungkan informasi antar sesama pihak. Adapun dalam dunia pendidikan kata media disebut dengan istilah media pembelajaran. Adanya media belajar dalam suatu proses pembelajaran membuat minat dan perhatian peserta didik dalam belajar mudah terangsang. Faznur dan Khaerunnisa dan Sumardi (2020, p.2) Media diartikan sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu.

Selain itu, Wati (2016, p.2) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dengan peserta didik. Sedangkan menurut Umar dalam Kuswanto dan Radiansah (2018, p.3) Media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dengan murid dalam rangka menjalankan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan



pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam proses belajar ditentukan oleh media pembelajaran sebagai faktor eksternal. Hal ini karena peran penting dari media tersebut yang dapat digunakan pada saat dilaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media sebagai perantara dapat digunakan untuk memberikan kemudahan dalam menyalurkan pesan ketika terdapat kesulitan dan ketidakjelasan dalam materi yang diajarkan.

#### b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Adapun karakteristik dari media pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam mengaplikasikannya seperti yang dijelaskan oleh Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2013, p.15) sebagai berikut.

##### 1) Ciri Fiksatif ( *Fixative Property* )

Seseorang memiliki keterampilan untuk Kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan dan mengonstruksi suatu kejadian atau objek yang dapat digambarkan dalam ciri fiksatif. Dengan kata lain, media merupakan hal terpenting dalam belajar karena objek atau peristiwa yang telah didapatkan dapat dipergunakan setiap saat. Dalam hal ini sangatlah penting bagi pendidik dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran dengan cara mengembangkan kedalam beberapa jenis media seperti fotografi, video tape, audio tape, CD dan film.

##### 2) Ciri Manipulatif ( *Manipulative Property* )

Transportasi pada suatu peristiwa atau objek yang memungkinkan digunakan dalam media merupakan ciri manipulatif. Dalam menyajikan kejadian dalam kurun waktu yang lama kepada peserta didik dapat dilakukan dengan cara mempersingkat waktu menjadi beberapa menit dengan teknik pengambilan gambar seperti *time-lapse recording*. Pendidik dapat mengedit media seperti video atau audio rekaman sehingga menampilkan bagian terpenting dari pidato dan menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan. Pendidik dapat menghemat waktu dengan cara mengedit hasil peristiwa atau objek tersebut. Dari hal tersebut maka penggunaan media perlu diperhatikan dengan seksama karena ketika pengaturan dalam penggunaannya yang tidak sesuai dengan urutan kejadian maka akan terjadi kesalahan dalam menafsirkan. Hal tersebut yang akan berakibat salah penafsiran serta kurangnya pemahaman yang akan menjadikan perubahan sikap ke arah yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

##### 3) Ciri Distributif ( *Distributive Property* )

Ciri distributif dapat dikatakan sebagai suatu peristiwa atau objek dalam sebuah media dapat diubah melalui ruang. Selain itu, kejadian tersebut secara bersamaan dapat disajikan pada peserta didik dengan cara memberikan stimulasi pada kegiatan yang hampir sama dengan peristiwa ini. Saat suatu data atau berita dilakukan proses perekaman, dalam penyajiannya konsisten dan bisa dipakai secara bersamaan atau berulang-ulang di berbagai tempat dengan berbagai macam format.

#### c. Macam-macam Media Pembelajaran



Asiza dan Irwan (2019, p.71) menyatakan macam-macam media pembelajaran berdasarkan jenisnya, sebagai berikut.

- 1) Media auditif (suara), seperti radio, kaset *recorder*, piringan hitam.
- 2) Media visual (mengsiswakan indra penglihatan), seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan.
- 3) Media audiovisual (memiliki unsur suara dan gambar), seperti film rangkai suara, film *video cassette*.

#### 4. *Padlet*

##### a. Pengertian *Padlet*

Alghozali, Salsabila, dan Sari (2021, p.3) mengungkapkan *Padlet* adalah *platform* pembelajaran berbasis *web* dan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam 2 versi yaitu gratis dan berbayar. Menurut Algraini dalam Vivianti (2021, p.9) *padlet* merupakan salah satu situs jejaring sosial media gratis yang dapat digunakan untuk berdiskusi mengenai suatu topik tertentu dengan mudah.

Sedangkan menurut Rachmadyanti (2021, p.3) *Padlet* merupakan aplikasi daring gratis yang diilustrasikan seperti papan tulis daring, dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. papan tulis yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk senang menuangkan ide-ide dalam bentuk tulisan dengan bebas berekspresi di dinding *padlet*.

*Padlet* menyediakan dinding rumah multimedia gratis yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi dan penilaian seluruh kelas secara *rel-time*. Untuk menggunakan *Padlet* secara efektif dan efisien seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa baik guru maupun peserta didik dapat mengunggah catatan berisi tautan, video, gambar, dan file dokumen. Seperti unggahan peserta didik menanggapi unggahan guru, email akan dikirim ke email guru sebagai pemberitahuan. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik dan guru untuk bertanya, menyampaikan jawaban, memberikan komentar, dan saling mengevaluasi.

Selain itu, penggunaan *padlet* dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat guru mengumpulkan ide-ide peserta didik dengan mudah. Pasalnya setiap peserta didik dalam diskusi *padlet* dapat berpartisipasi dengan memberikan pendapat secara anonim. Jadi, para peserta didik akan melakukannya lebih percaya diri dalam mengajukan argumen atau pendapat. Selain itu, aplikasi ini dapat bekerja dengan baik dalam kegiatan pengaturan kelas seperti diskusi dan pengerjaan tugas.

Secara sederhana, *padlet* bisa disebut sebagai papan tulis online yang memungkinkan pendidik dengan peserta didik menyampaikan dan membagikan ide-ide atau gagasan atau pemikiran baik dalam bentuk teks, foto maupun video. Selain itu, *padlet* bisa dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop dan komputer.

##### b. Langkah-Langkah Penggunaan *Padlet*



Menurut Budi Prasetya dalam Ratnasari (2021, p.15), berikut adalah langkah-langkah penggunaan *Padlet*.

- 1) Buka <http://padlet.com> dan klik-*Daftar* "jika ingin membuat akun atau- *login*" jika sudah memilih akun.
- 2) Pada *website Padlet*, daftar terlebih dahulu, dengan akun *Google, Facebook atau Microsoft*. Dalam hal ini guru menggunakan akun *gmail*.
- 3) *Padlet* memberikan dua pilihan akun, gratis atau berbayar. Tentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sebagai contoh, guru lebih memilih akun gratis meskipun fasilitas yang diberikan juga terbatas.
- 4) Setelah proses pendaftaran selesai, pada halaman *dashboard*, mulailah untuk membuat kanvas pertama.
- 5) Siswa bisa memilih beragam tipe dari format yang disediakan sesuai.
- 6) Pada halaman berikut, silahkan *setting* tampilan format kanvasnya baik judul, tampilan gambar, *font*, privasi pengguna, pada langkah ini, dapat mengundang siswa untuk berkontribusi pada dinding.
- 7) Setelah mengatur privasi, pengguna dapat dimulai *memposting* dinding kosongnya. Pengguna dapat menyematkan link, video, file, dokumen, atau gambar *dipostingnya*. Beberapa tindakan seperti membuat ulang berbagai, dan *mengedit postingan* dapat dilakukan jika perlu.

#### c. Manfaat Penggunaan *Padlet*

Menurut Siti Masriah dalam Ratnasari (2021, p.19), terdapat beberapa manfaat penggunaan *padlet* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sebagai berikut.

- 1) Ide tentang teknologi sebagai penyeimbang yang hebat, terutama ketika peserta memiliki opsi untuk tidak menyebutkan nama ini dapat membantu peserta didik yang tidak memiliki kepercayaan diri untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya.
- 2) Peserta didik tertarik ada kebaruan teknologi dan tampaknya ingin berpartisipasi hanya untuk mendapatkan kesempatan menggunakannya ini dapat memberikan guru gambaran yang lebih lengkap tentang pembelajaran diri semua peserta didik, dari pada dari segelintir peserta didik yang paling vokal atau paling percaya diri.

## 5. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Winkel dalam Purwanto (2014, p.45) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang dapat memberikan pengaruh tingkah laku lebih baik dari sebelumnya.

Sedangkan menurut Widoyoko (2014, p.1) hasil belajar adalah komponen penting dalam kegiatan pembelajaran serta upaya untuk meningkatkan kualitas



pembelajarannya. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sedangkan menurut Brigg dalam Mansyur (2015, p.5) hasil belajar ialah seluruh kecakapan dan hasil yang diraih dari proses pembelajaran di sekolah yang ditetapkan dengan angka-angka yang diukur melalui tes. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu alat ukur dalam mengetahui seberapa jauh kemampuan yang diraih peserta didik setelah mengalami proses kegiatan belajar mengajar dalam waktu tertentu dan sesuai tujuan yang akan dicapai.

#### b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun berkaitan dengan Keberhasilan belajar serta hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Slameto dalam Raresik, Dibia, dan Widiana (2016, p.3) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, meliputi faktor internal dan faktor eksternal, di antaranya sebagai berikut.

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu secara fisiologis dan psikologis. Secara umum kondisi fisiologis siswa dengan kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima pelajaran kemudian perlu ditanamkan pada peserta didik bahwa edukasi belajar merupakan suatu kebutuhan baginya. Selanjutnya secara psikologis, setiap siswa memiliki kondisi psikologis berbeda-beda yang turut mempengaruhi hasil belajarnya.

Faktor-faktor psikologis meliputi minat, bakat, motivasi, dan intelegensi (IQ). Sebuah minat harus lebih awal dimunculkan dalam diri peserta didik agar dapat diarahkan oleh guru sesuai kebutuhannya. Jika guru sudah mengetahui kebutuhan peserta didik maka akan diketahui bakat dan motivasi belajarnya melalui kecakapan peserta didik ketika belajar. Kecakapan tersebut terbagi dalam kelompok cepat, sedang, dan lambat sesuai dengan kemampuan penerimaan peserta didik pada proses pemahaman belajar maka hal itu menjadi dasar pada IQ yang dimilikinya.

##### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terbagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar yang meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah semua keadaan di sekitar tempat hidup baik secara langsung maupun tidak langsung yang berpengaruh pada peserta didik contohnya yaitu lingkungan rumah dan sekolah termasuk suasana belajar di kelas (menyenangkan). Jika diilustrasikan, belajar pada tengah hari di ruangan dengan kurangnya sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan sangat berpengaruh berbeda ketika belajar pada pagi hari di ruangan dengan sirkulasi udara yang masih segar.



Sedangkan lingkungan sosial adalah tempat bagi peserta didik melakukan interaksi. Komponen-komponen pada lingkungan sosial di antaranya guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah. Kemudian faktor-faktor instrumental berupa kurikulum dan sarana prasarana sebagai penunjang belajar bagi peserta didik dan guru. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar peserta didik sebab memiliki peran dalam menyampaikan pengetahuan dan mengelola kelas serta secara ideal, guru harus menguasai kompetensi dasar sesuai profesi guru.

## 6. Hakikat Teks Debat

### a. Pengertian Teks Debat

Menurut Gemesis (2018, p.24) debat merupakan kegiatan adu argumen antara dua pihak atau lebih baik itu perorangan ataupun kelompok dalam mendiskusikan dan memutuskan masalah dan perbedaan. Menurut Puspita, dkk. (2021, p.3) debat adalah suatu kegiatan mengadu argumentasi antara dua pihak atau lebih yang bersifat perorangan ataupun kelompok dengan saling mempertahankan pendapat masing-masing. Sumiarti, Putrayasa dan Wendra (2018, p.2) mengatakan debat ialah kegiatan beradu argumen dalam membicarakan masalah demi sebuah solusi.

### b. Ciri-ciri Teks Debat

Selain memiliki tujuan, Gemesis (2018, p.25) menyebutkan ciri-ciri debat sebagai berikut:

- 1) Memiliki dua tim yang berbeda sudut pandang, yakni tim afirmasi (tim yang menyetujui mosi) dan tim negatif (tim yang menentang mosi).
- 2) Terjadi proses di mana kedua belah pihak berusaha mempertahankan pendapat mereka.
- 3) Terjadi adu argumentasi yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kemenangan.
- 4) Hasil debat diputuskan lewat voting atau keputusan dari pihak juri.
- 5) Terdapat sesi tanya jawab yang bersifat bebas.

### c. Manfaat Teks Debat

Gemesis (2018, p.25) menyebutkan terdapat manfaat dari kegiatan debat sebagai berikut:

- 1) Alat untuk merangsang seseorang untuk berpikir secara kritis dengan berbagai cara
- 2) Alat untuk merangsang argumen pada topik kontroversial
- 3) Dengan berdebat *bisa* menyimak dan mencari tahu sisi positif dan negatif dari suatu isu yang sedang hangat.



- 4) Ajar berpikir dengan sistematis dan analistis
- 5) Alat komunikasi dari menghasilkan pemikiran pada orang lain.

d. Unsur- unsur Teks Debat

Adapun unsur-unsur dalam debat yaitu:

- 1) Mosi, yang yakni hal topik atau tema untuk bahan yang diperdebatkan.
- 2) Peserta, yang terdiri dari:
  - Tim afirmatif, yakni tim yang setuju atau menyetujui hal yang diperdebatkan (mosi).
  - Tim negative atau oposisi, yakni tim yang tidak setuju atau menentang mosi.
  - Tim netral, yakni tim pendengar yang memberikan dua sisi baik dukungan ataupun sanggahan terhadap mosi.
- 3) Moderator, yakni orang yang memandu/memimpin dan membantu jalannya perdebatan.
- 4) Penulis, yakni orang yang menulis kesimpulan suatu debat.

e. Tujuan Teks Debat

Menurut Gemesis (2018, p.24) tujuan teks debat ialah sebagai berikut:

- 1) Memantapkan pemahaman seseorang terhadap materi atau pelajaran yang telah diberikan.
- 2) Melatih seseorang untuk bersikap kritis terhadap semua teori yang telah diberikan.
- 3) Melatih seseorang untuk berani mengemukakan pen**bisa**.
- 4) Melatih seseorang untuk mematahkan pen**bisa** lawannya.
- 5) Meningkatkan keahlian merespon terhadap suatu masalah dikarenakan terjadi adanya sebuah proses saling mempertahankan pendapat di kedua belah pihak.

f. Macam-Macam Teks Debat

Gemesis (2018, p.25) menyebutkan macam-macam teks debat dasarkan bentuk, maksud, dan metodenya, debat dibagi menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Debat tentang MP Majelis (Diskusi Perakitan atau Majelis Nasional). Tujuan dari perdebatan ini adalah untuk menyediakan dan menambah dukungan untuk hukum tertentu dan semua anggota mengklaim bahwa pandangan mereka dan pendapat mereka adalah yang terbaik.
- 2) Ulangi perdebatan pada tes untuk menentukan kebenaran evaluasi sebelumnya (Discarks Detarks). Tujuan dari perdebatan ini adalah untuk mengirim serangkaian pertanyaan bersama-sama untuk ditautkan secara ketat yang akan memberikan undangan untuk mendukung posisi untuk dihormati dan diperkuat oleh penanya.
- 3) Debat resmi biasa atau pendidikan. Maksud dan tujuan dari debat formal ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada kedua tim pembicara untuk menyampaikan kepada audiens beberapa argumen yang mendukung atau menentang suatu proposisi. Masing-masing pihak memiliki jumlah waktu yang sama bagi pembicara untuk menguraikan dan membantah.



#### g. Struktur Teks Debat

Gemesis (2018, p.28) menyatakan struktur teks debat terbagi menjadi:

- 1) Pengenalan, pada pengenalan moderator menyampaikan salam pembuka dan memperkenalkan tim.
- 2) Penyampaian argumentasi, penyampaian argumen disampaikan oleh tim afirmasi, tim oposisi, dan tim netral.
- 3) Debat, debat pada struktur ini, tim afirmasi dan tim oposisi saling memberikan sanggahan, lalu ditengahi oleh tim netral.
- 4) Simpulan, pada struktur ini, tim afirmasi, tim oposisi, dan tim netral menyampaikan simpulan terkait mosi, pendapat, dan sanggahan dari tim lain.
- 5) Penutup, pada struktur ini, moderator memberikan simpulan secara keseluruhan tanpa berpihak, kemudian menutup kegiatan debat dengan salam.

#### C. METODE

Menurut Sugiyono (2015:6) metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah untuk mengetahui atau mendapatkan apakah data tersebut valid atau tidak valid. Dalam sebuah metode ada beberapa langkah yang sistematis yang harus ditempuh supaya penelitian benar-benar dapat dipercaya.

Langkah-langkah Penelitian:

##### a. Pencarian Data

Pencarian data dilakukan melalui wawancara bebas atau tak berstruktur kepada guru Bahasa Indonesia bernama bapak Robby Maulana, S.Pd. di SMA Negeri 12 Kota Tangerang Selatan.

##### b. Perolehan Data

Ada beberapa cara yang dilakukan untuk memperoleh data penelitian yang telah peneliti lakukan.

- 1) Memberikan pembagian soal *pretest* kepada peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mendapatkan data tentang pengaruh model pembelajaran *everyone is a teacher here* berbantuan media *padlet* terhadap hasil belajar debat.
- 2) Melakukan tanya jawab tak berstruktur atau bebas kepada seluruh siswa mengenai materi teks debat.
- 3) Melakukan proses pembelajaran daring dengan menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* berbantuan media *padlet* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran daring menggunakan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol,
- 4) Memberikan soal *posttest* sebagai bentuk evaluasi akhir pembelajaran selama proses penelitian



#### D. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat 30 Nilai siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *pretest* 26,66 yang menunjukkan kemampuan awal siswa. Kemudian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat nilai rata-rata *posttest* menjadi 73,33. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat ada peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 46,67.

Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 73,33 sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 27,16. Selisih nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 46,17.

Nilai terendah *posttest* pada kelas eksperimen adalah 50 sedangkan nilai terendah *posttest* pada kelas kontrol adalah 15. Kemudian nilai tertinggi *posttest* pada kelas eksperimen adalah 95 sedangkan nilai tertinggi *posttest* pada kelas kontrol adalah 40. Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat memberikan hasil belajar peserta didik pada pelajaran bahasa Indonesia pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat.

Pengaruh Model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat terhadap Hasil Belajar Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat terlihat bahwa hasil belajar kedua kelas tersebut berpengaruh.

Selain itu hasil perhitungan uji hipotesis kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t pada data *posttest* tersebut maka diperoleh t hitung adalah -13,85. Pada taraf signifikan 5% (taraf kepercayaan 95%) yang menunjukkan angka -39,77, maka dapat dilihat bahwa hasil t hitung *Posttest* lebih besar dibandingkan t tabel, yaitu (t hitung)  $-13,85 < 0,05$  (t tabel) 1,703. Berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan yaitu: t hitung < t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Sedangkan hasil perhitungan uji hipotesis kelas kontrol dengan menggunakan uji-t pada data *posttest* tersebut maka diperoleh t hitung adalah -3,30. Pada taraf signifikan 5% yang menunjukkan angka -197,08, maka dapat dilihat bahwa hasil t



hitung *Posttest* lebih besar dibandingkan t tabel, yaitu (t hitung)  $-3,30 < 0,05$  (t tabel) 1,703. Berdasarkan kriteria pengujian yang telah ditetapkan yaitu: t hitung  $<$  t tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

Secara keseluruhan berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *everyone is a teacher here* dengan bantuan media *padlet* pada materi teks debat terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menyebabkan hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol

#### E. PENUTUP

Berdasarkan Hasil Penelitian yang dilakukan tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Berbantuan Media *Padlet* Terhadap Hasil Belajar Teks Debat, didapatkan keputusan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran *everyone is a teacher here* berbantuan media *padlet* terhadap pelajaran Bahasa Indonesia materi teks debat menunjukkan hasil bahwa siswa mendapatkan nilai yang rendah sebelum penggunaan model pembelajaran *everyone is a teacher here* berbantuan media *padlet*, kemudian nilai siswa meningkat setelah penggunaan model pembelajaran *everyone is a teacher here* berbantuan media *padlet*.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis kelas eksperimen yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *everyone is a teacher here* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar teks debat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X MIPA 3 dan 4 SMA Negeri 12 Kota Tangerang Selatan setelah diperoleh (t hitung)  $-13,857 < 0,05$  (t tabel) 1,703. Berdasarkan kriteria tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen.
3. Berdasarkan hasil uji hipotesis kelas kontrol yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *everyone is a teacher here* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa kelas X MIPA 3 dan 4 SMA Negeri 12 Kota Tangerang Selatan setelah diperoleh (t hitung)  $-3,307 < 0,05$  (t tabel) 1,703. Berdasarkan kriteria tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol secara keseluruhan.

#### DAFTAR PUSTAKA



- Alghozi, A. A., dkk. (2021). Penggunaan platfoam padlet sebagai media pembelajaran daring pada perkuliahan teknologi pendidikan islam di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah ANWARUL*. Vol 1, No 1.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asiza, N. dan Muhammad I. (2019). *Everyone is a teacher here*. Jakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Faznur, L.S., dkk. (2020). Aplikasi kahoot sebagai media dalam evaluasi pembelajaran bahasa indonesia pada guru sma di sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*. Vol. 2, No. 2.
- Gemesis, Tim. (2018). *Modul bahasa indonesia*. Jakarta: Gemesis Betasampura
- Husna, dkk. (2021). Pengaruh model pembelajaran everyone is a teacher here terhadap hasil belajar ppkn SD kelas V. *Jurnal Ilmiah Renjana Pendidikan Dasar*, Vol. 1. No. 3.
- Istiningsih, dkk. (2018). Pengembangan model pembelajaran “promister” untuk meningkatkan hasil belajar wayang pandhawa pada siswa sekolah dasar. *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol. 2 No 2.
- Khanifah, M. N. (2014). Penerapan model pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas xi ips 1 SMA negeri 1 pejagoan tahun pelajaran 2013/2014 , Vol 1, No 2.
- Kuswanto, J. & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem oprasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. Vol 14, No 1.
- Mansyur, N. (2015). Pencapaian hasil belajar ditinjau dari sikap belajar mahasiswa. *Jurnal Lantanida*. Vol 3, No 2.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran empat rumpun model pembelajaran. *Jurnal Indonesia Sakinah*. Vol 2, No 1.
- Muizaddin, R. & Santoso, B. (2016). Model pembelajaran core sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 1, No 1.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, R, dkk. (2021). Pembelajaran debat bahasa indonesia pada siswa kelas x mipa SMA negeri 2 kota bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. Vol 5, No 1.



- Qulub, T. dan Renhoat S. F. (2020). Penggunaan media padlet untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. *Prosiding Samasta Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jakarta, 03 Juni 2020.
- Rachmadyanti, P. (2021). Persepsi mahasiswa pgsd tentang penggunaan *padlet* pada pembelajaran *microteaching*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. Vol 9, No 2.
- Raresik, Kd A., dk. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas v SD gugus VI. *Jurnal PGSD Ganesha*. Vol 4, No 1.
- Ratnasari, D. Y. (2021). *Pengaruh model pembelajaran flipped classroom menggunakan aplikasi padlet terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik kelas 10 SMA*. Skripsi Program Studi Ilmu Fisika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Setianingrum, T, dkk. (2020). model pembelajaran kooperatif tipe everyone is a teacher here untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas XII teknik konstruksi batu beton SMK N 5 Surakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Surakarta*. Vol 1, No 2.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi penelitian lengkap, praktis, dan mudah dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sumiarti, N, dkk. (2018). Penggunaan metode problem solving dalam pembelajaran debat di kelas X SMA 1 Sawan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra UNIDKSHA*. Vol 8, No 1.
- Sutrisno, M. (2021). Pengaruh kompensasi dan budaya organisasi terhadap kinerja melalui kepuasan kerja sebagai variabel intervening yayasan X. *Cerdika Jurnal Ilmiah Indonesia*. Vol 1, No 3.
- Suwarno & Aeni, C. (2021). Pentingnya rubrik penilaian dalam pengukuran kejujuran peserta didik. *Jurnal Edukasi*. Vol 19, No 1.
- Taniredja, T & Mustafidah, H (2012). *Penelitian kuantitatif sebuah pengantar*. Bandung: Alfabeta.
- Vivianti, A. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi padlet terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo. *Skripsi*. Program Studi



## Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Widoyoko, S, dan Eko S. (2014). *Penilaian hasil pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.