

GURINDAM
JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Gurindam:
Jurnal Bahasa dan Sastra
Vol. 2 No. 1 2022
e-ISSN 2798-6675

Korespondensi Penulis
candra.kartika18@mhs.uinjkt.ac.id
Candra Kartika Putri

Hak Cipta Penulis ©2022



**Instructional Development
Journal** disebarluaskan
di bawah [Lisensi Creative
Commons Atribusi 4.0
Internasional](#)

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif pada Aplikasi *Pear Deck*

Candra Kartika Putri

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aplikasi *Pear Deck* sebagai media pembelajaran yang interaktif pada pelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks deskripsi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil pada penelitian ini adalah aplikasi *Pear Deck* pada penggunaannya secara *online* maupun jarak jauh merupakan media pembelajaran yang mendukung interaksi antara guru dan siswa sehingga *Pear Deck* merupakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, aplikasi *Pear Deck* dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui fitur-fitur yang disediakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi *Pear Deck*, bahasa Indonesia

Abstract

This research aims to find out the *Pear Deck* application as an interactive learning medium on lessons Indonesian about description text. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The result of this study is that *Pear Deck* application in online and remote use is a learning medium that supports interaction between teachers and students so *Pear Deck* is an interactive learning medium. Based on the results and discussions in this study, *Pear Deck* application can be used for Indonesian language learning media because it can create interactive learning through the features provided.

Keywords: learning media, *Pear Deck* application, Indonesian

Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif pada Aplikasi Pear Deck

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses perolehan ilmu dan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik, selain itu terjadi proses penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Peran guru dalam perencanaan pembelajaran sangat penting, guru diharuskan untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses pada pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien (Sudarwan, 2010). Dengan begitu, guru memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran, di antaranya pemahaman guru mengenai sifat dan karakteristik siswa yang dapat membantu proses perancangan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran melibatkan siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Terjadinya proses belajar merupakan hal yang terpenting, sebab belajar bersifat sesuatu yang dilakukan secara sadar. Dalam hal ini, siswa pada kegiatan belajar sedang dalam keadaan sadar, kemudian dalam proses belajar tersebut timbul motivasi-motivasi untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu kegiatan belajar membutuhkan interaksi, proses pemahaman siswa dalam memperoleh pengetahuan akan lebih cepat karena bantuan dari guru. Dengan begitu proses interaksi dalam kegiatan belajar melibatkan siswa dan guru (Riyana, 2012).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang melibatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Atnazaki dalam (Ummul, 2018) tujuan dari mata pelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa dapat memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika yang berlaku, serta hubungannya dengan nasionalisme sebagai bentuk rasa cinta terhadap bangsa Indonesia. Adapun yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media yang akan digunakan agar proses pembelajaran menjadi efektif, inovatif, kreatif, dan bervariasi.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara istilah kata tersebut berarti perantara atau pengantar. Heinich menerangkan bahwa media merupakan alat saluran dalam komunikasi. Beberapa ahli mengartikan media sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau sarana berupa fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran pada umumnya terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang disampaikan (*message/software*). Hal utama yang dibutuhkan dalam media pembelajaran terdapat pada pesan atau informasi yang dibawakan oleh media tersebut, bukan terfokus pada peralatan untuk menyajikan pesan. Bentuk dari perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau materi yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan bentuk dari perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau alat untuk menyajikan pesan atau materi tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sebuah wadah untuk menyampaikan pesan atau materi dengan

memperhatikan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk tertarik dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Riyana, 2012).

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi dan informasi juga mengalami perkembangan. Mengenai hal tersebut, media pembelajaran yang digunakan pada saat ini umumnya sudah berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT adalah sebuah komponen sumber belajar yang di dalamnya terdapat materi instruksional di lingkungan siswa dan berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis ICT terdiri dari semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi atau materi dengan bantuan komputer dan telekomunikasi (Nunuk: 2015). Dengan melihat permasalahan yang terjadi pada saat ini yaitu adanya pandemi Covid-19, membuat pemerintah mengeluarkan surat edaran Kemendikbud Direktorsat Pendidikan No. 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Hal tersebut membuat proses pembelajaran harus dilakukan secara daring atau *online*, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dilakukan secara mandiri dengan mengandalkan sistem pembelajaran daring yang tepat untuk digunakan pada masa pandemi. Adapun upaya untuk membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran sangat berperan pada saat ini. Dengan begitu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik melalui media. Proses interaktif yang terjadi antara guru dengan peserta didik merupakan poin utama dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan. Permasalahan tersebut perlu diterapkan sebuah pembelajaran yang sesuai seperti pemanfaatan aplikasi Pear Deck sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran serta menumbuhkan proses kreatif serta inovasi guru dalam membuat desain pada proses pembelajaran. Manfaat pada penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu dapat menjelaskan materi kepada siswa secara efektif sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Media interaktif dapat digolongkan sebagai media dengan konstruksi yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Pengertian interaktif berkaitan dengan komunikasi dua arah. Media pembelajaran interaktif berbasis komputer melibatkan hubungan manusia sebagai pengguna dan komputer atau perangkat lunak sebagai produk (Warsita, 2002). Penelitian yang dilakukan oleh (Norma, 2017) membahas mengenai media pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan aplikasi *lectora inspire*. Penulis dalam penelitiannya melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif pada aplikasi tersebut dengan cara memberikan pelatihan. Berbeda dengan pembahasan pada penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas mengenai kegunaan serta pemanfaatan aplikasi Pear Deck sebagai media pembelajaran interaktif.

Pear Deck merupakan salah satu media pembelajaran atau platform presentasi dengan memberikan fitur-fitur yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur pada aplikasi *Pear Deck* ini dapat

dimanfaatkan oleh guru agar perhatian dan konsentrasi peserta didik tetap pada pembelajaran yang disampaikan. *Pear Deck* menghadirkan berbagai pilihan untuk proses pembelajaran secara daring seperti, penggabungan dengan fitur pada *Google Apps*. Guru dapat mengimpor presentasi atau dokumen *Powerpoint* dan dokumen lainnya. Selain itu, guru juga dapat menambahkan video *Youtube* pada sesi kelas yang sedang berlangsung atau menambahkan audio pada presentasi yang telah dibuat. *Pear Deck* dapat diakses secara gratis atau premium selama 30 hari melalui *Google search* atau pencarian lainnya. Dengan begitu, *Pear Deck* menjadi salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran interaktif antara guru dengan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan media pembelajaran berbasis ICT pada aplikasi *Pear Deck* dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan dalam pembelajaran jarak jauh yang sedang berjalan sampai saat ini sehingga dapat menimbulkan minat siswa dan memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Muhammad mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai tahap penelitian yang menghasilkan data secara deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan yang dilihat dari perilaku orang-orang yang diamati. Dalam hal ini, penelitian kualitatif ditekankan pada deskripsi objek yang akan diteliti (Muhammad, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah pengamatan atau observasi. Sudaryono (2016) menerangkan bahwa kegiatan observasi atau pengamatan merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pada proses pengumpulan data ini, peneliti berpartisipasi saat kegiatan sedang berlangsung, dapat dikatakan bahwa teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan partisipasi. Observasi partisipasi melibatkan peneliti untuk ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengadakan kelas secara *online* bersama sepuluh orang yang menjadi subjek penelitian. Pengadaan kelas *online* tersebut bertujuan untuk memberikan informasi atau materi dalam fitur-fitur yang dihadirkan pada aplikasi *Pear Deck*. Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Pear Deck* dalam pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai teks deskripsi. Wujud data yang didapatkan pada penelitian ini di antaranya, hasil pengamatan pada hasil belajar siswa serta wawancara tertulis yang dilakukan dalam aplikasi *Pear Deck*.

Hasil

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sistem yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan untuk mencapai suatu tujuan. Komponen-komponen tersebut terdiri dari tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Semua komponen itu saling berkaitan dan merupakan suatu kesatuan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berarti penyampaian pesan dari seseorang atau sumber pesan kepada seseorang atau sekelompok orang sebagai penerima pesan. Dalam hal ini, pesan yang dikirim

dari sumber pesan biasanya berupa informasi atau keterangan. Komponen yang terlibat dalam sebuah sistem komunikasi terdiri dari komunikator, komunikan, saluran, pesan, *feed back*, serta gangguan dan hambatan. Proses dalam komunikasi dimulai dari pesan yang disampaikan oleh komunikator kemudian diteruskan melalui saluran sampai kepada komunikan sebagai penerima pesan. Pesan yang diterima oleh komunikan dapat dipahami atau tidaknya tergantung dari *feed back* yang diberikan oleh komunikan. *Feed back* yang diterima oleh komunikan dibagi menjadi dua, yaitu *feed back* positif yang menunjukkan pesan tersebut dapat dipahami dengan baik, sedangkan *feed back* negatif menunjukkan kemungkinan bahwa pesan tersebut tidak dipahami dengan benar. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi saluran untuk menyampaikan bentuk pesan tersebut. Adapun faktor yang menyebabkan ketidakpahaman terhadap pesan yang disampaikan karena adanya hambatan atau gangguan yang dialami oleh komunikator atau komunikan. Dengan begitu, dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Isi dari pesan tersebut adalah suatu topik pembelajaran. Guru menyampaikan pesan-pesan tersebut kepada siswa melalui suatu media dengan penggunaan metode pembelajaran yang disesuaikan. Terdapat empat aspek yang termasuk ke dalam ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Aspek-aspek tersebut perlu didukung dengan penyampaian materi yang menarik serta terdapat proses pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa. Adapun permasalahan yang terjadi pada saat ini, siswa diharuskan untuk belajar mandiri di rumah. Dalam hal ini, kegiatan belajar tersebut diterapkan dengan pembelajaran jarak jauh. Pada prosesnya, pembelajaran jarak jauh merupakan hal baru yang harus dijalankan oleh guru dan siswa sehingga membutuhkan persiapan yang besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal yang dikeluhkan dalam pembelajaran jarak jauh adalah tidak adanya interaksi atau tatap muka secara langsung sehingga dikhawatirkan proses pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Maka dari itu, peran guru sangat penting dan dibutuhkan kreativitas serta inovasi yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan tetap dalam pengawasan guru saat pembelajaran.

Penggunaan Aplikasi *Pear Deck*: Media Pembelajaran Interaktif

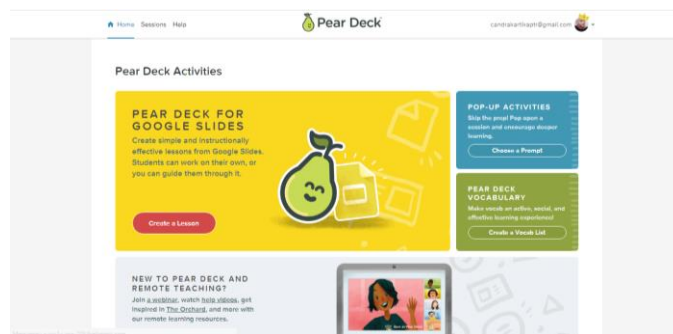
Pear Deck merupakan salah satu perangkat lunak berbasis ICT dan dapat diakses di mana saja melalui telepon seluler maupun perangkat lainnya. *Pear Deck* menawarkan fitur-fitur yang dapat membantu serta mendukung proses pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa secara *online*. Terdapat dua cara yang tersedia untuk mengakses aplikasi *Pear Deck*, di antaranya siswa pada fitur *join a session* dan guru pada fitur *teacher login*. Saat mengakses aplikasi ini, guru perlu membuat akun untuk dapat bergabung. Aplikasi *Pear Deck* terhubung dengan sistem *google* dan *office* sehingga proses untuk mengakses dalam aplikasi ini sangat mudah dan siswa juga hanya membutuhkan akun *google* untuk dapat bergabung dalam proses pembelajaran melalui *Pear Deck*.

Gambar 1



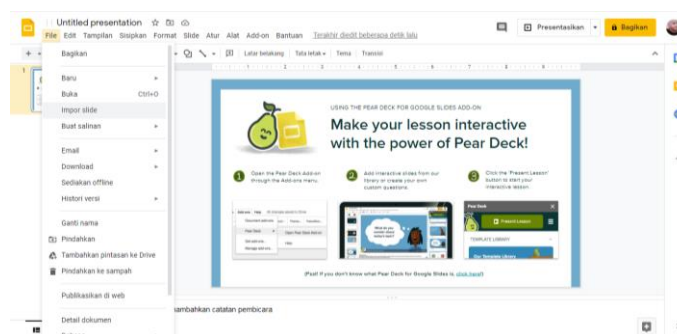
Saat mengakses aplikasi ini, siswa hanya perlu memasukkan kode *join* atau bergabung melalui link yang dibagikan oleh guru. Setelah itu masuk dengan akun *google* yang sudah dimiliki.

Gambar 2

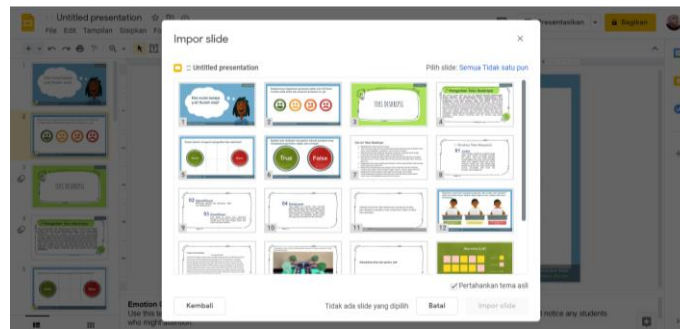


Setelah berhasil masuk pada aplikasi ini, muncul tampilan pada gambar di atas. Gambar tersebut merupakan tampilan pada akun guru. Melalui tampilan tersebut, tersedia fitur *create a lesson* yang dapat digunakan untuk guru membuat kelas serta merancang pembelajaran.

Gambar 3

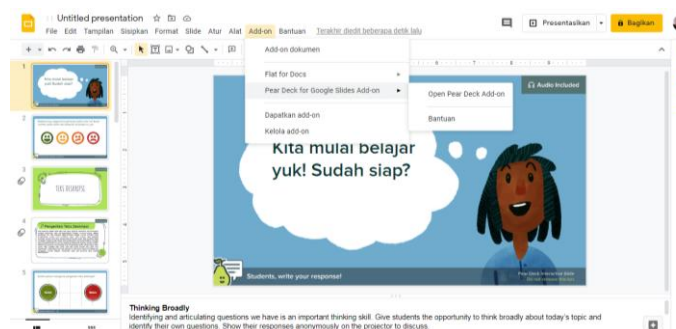


Gambar 4



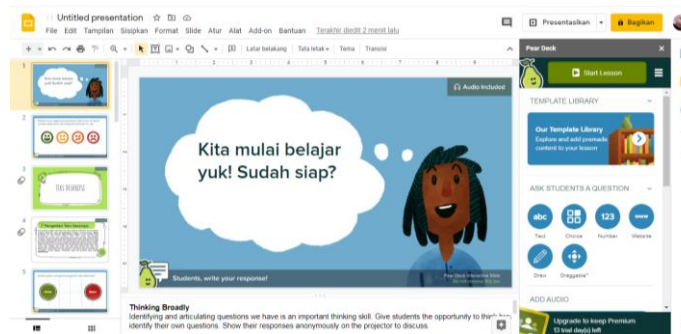
Kemudian, setelah memilih fitur *create a lesson*, guru akan diarahkan pada tampilan *google slides*, pada tampilan ini guru diberi kesempatan untuk membuat rancangan materi dengan fitur yang disediakan oleh *google slides*. Perlu diketahui, guru juga dapat memilih *impor slide* jika sudah membuat *slide* pada aplikasi lain seperti *power point*. *Slide power point* tersebut dapat diakses melalui *google drive*. Pada kesempatan ini peneliti memilih *impor slide* karena sudah membuat *slide* pada aplikasi *power point*. Salindia-salindia yang telah dibuat dapat dipilih kembali menyesuaikan kebutuhan yang diinginkan oleh guru.

Gambar 5



Setelah itu, akan muncul *slide* yang sudah dibuat sebelumnya melalui aplikasi *power point*. Salindia tersebut dapat diubah atau diedit kembali melalui *google slides* seperti, ditambahi, dikurangi, atau diperbaiki. Pada tampilan ini belum terhubung dengan fitur yang terdapat di dalam aplikasi *Pear Deck*. Maka, langkah selanjutnya adalah guru memilih *add-on*, kemudian memilih *Pear Deck for google slides add-on* untuk menambahkan fitur *Pear Deck* ke dalam *google slides*.

Gambar 6



Kemudian, akan muncul tampilan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Pear Deck*. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk membuat tampilan salindia yang berisi materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Fitur-fitur tersebut terdiri dari, fitur pertanyaan atau evaluasi siswa setelah menyimak materi. Fitur pertanyaan (*ask students a question*) memiliki bentuk yang bervariasi, seperti pilihan ganda, teks, nomor, mencantumkan jawaban dengan link yang sesuai dengan pertanyaan, menggambar, dan memilih gambar. Selain itu, tersedia fitur *add audio* atau menambahkan audio. Jika guru menambahkan fitur *add audio*, proses pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan proses pemahaman siswa menjadi lebih mudah karena tidak hanya membaca melalui *slide* saja tetapi juga mendengar suara yang berisi penjelasan mengenai materi tersebut. Selanjutnya, pada aplikasi Pear Deck juga terdapat templat yang bisa digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik yaitu dengan memilih *our template library*. Fitur ini terbagi menjadi tiga, diantaranya *lesson builders*, *learning development*, dan *subject area*. Masing-masing klasifikasi tersebut juga memiliki pilihan lain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan konten. Templat yang tersedia dapat digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa tentang perasaan dan keadaan siswa sebelum memulai dan saat pembelajaran, pertanyaan mengenai pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, games, dan lain-lain. Setelah selesai membuat rancangan serta desain pembelajaran, guru dapat memilih *start lesson* untuk memulai pembelajaran.

Gambar 7



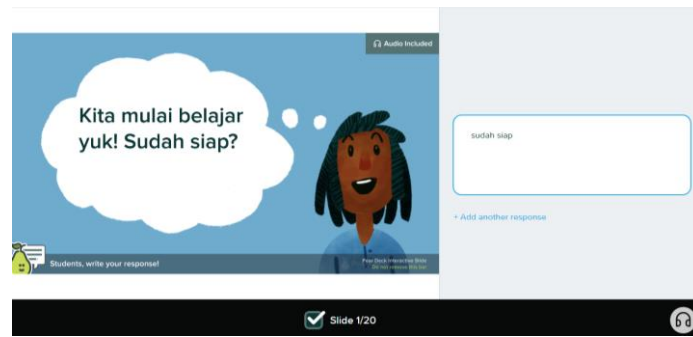
Setelah itu, akan muncul tampilan seperti pada gambar di atas, yaitu tampilan yang berisi kode untuk bergabung dengan kelas. Kemudian, kode tersebut dibagikan kepada siswa atau dengan cara *copy* link yang tersedia. Pada tampilan ini, guru dapat memantau

berapa jumlah siswa yang hadir dan sudah bergabung dengan kelas. Guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan aplikasi *Pear Deck* berperan sebagai pusat kontrol atau *operator* untuk mengganti *slides*.

Gambar 8

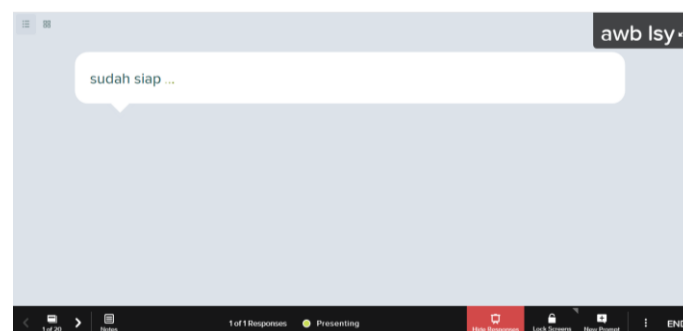


Gambar 9



Gambar di atas merupakan *slides* pertama yang dibuat oleh peneliti, dalam hal ini peneliti ingin mengetahui kesiapan siswa sebelum memulai pembelajaran. Pada tampilan siswa yang terdapat pada gambar ke dua, terdapat fitur untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Untuk melihat respon yang diberikan siswa, *Pear Deck* juga memiliki fitur tersebut yaitu dengan memilih *show responses* seperti pada gambar di bawah ini.

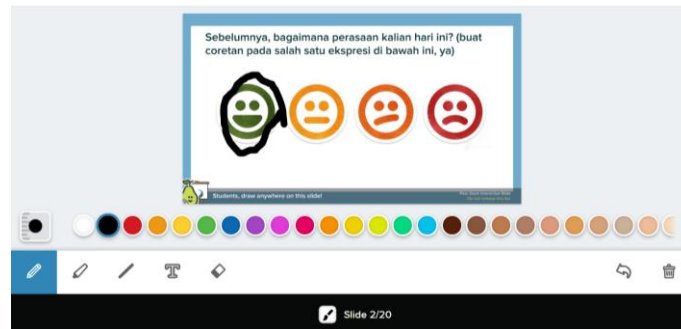
Gambar 10



Fitur ini dapat memberikan kemudahan untuk guru melihat siapa saja yang merespon pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, fitur ini tidak memperlihatkan nama yang sudah merespon pertanyaan. Kemudian, bergerak pada salindia sebelumnya, peneliti menggunakan salah satu template yaitu salah satu bagian dari *end of lesson*, penggunaan

templat ini dimaksudkan untuk mengetahui suasana hati yang dialami siswa saat itu. Templat yang disajikan berisi emoji dengan berbagai ekspresi, untuk memilih ekspresi tersebut, siswa dapat membuat coretan atau bentuk lingkaran pada emoji yang sesuai dengan suasana hati masing-masing. Pada tahap ini, tentu saja ada keterlibatan siswa untuk membuat sesuatu dalam proses pembelajarannya sehingga kesan dalam pembelajaran kali ini tidak monoton.

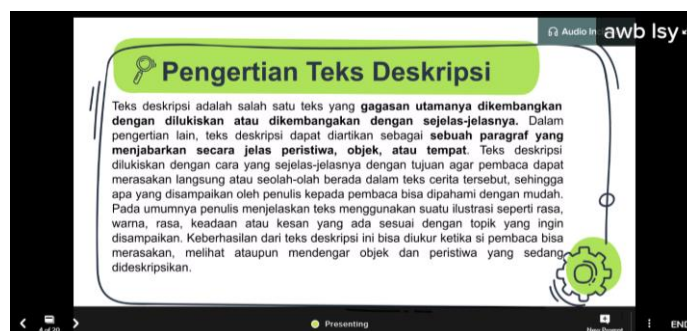
Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Penelitian ini menggunakan teks deskripsi sebagai materi pelajaran Bahasa Indonesia yang akan disimak serta dipelajari oleh subjek penelitian. Komponen-komponen teks deskripsi yang dibahas pada penelitian meliputi pengertian, struktur, dan contoh teks deskripsi. Pada salindia ini dan sebelumnya, peneliti memanfaatkan fitur *add audio* sebagai pembuka untuk memulai pembelajaran dengan tujuan untuk memancing perhatian siswa agar fokus mendengarkan suara peneliti dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang terdapat pada salindia sehingga siswa menyimak tulisan dan suara peneliti. Pada tampilan siswa untuk

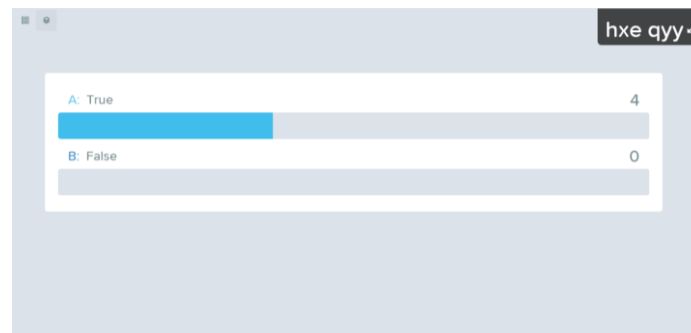
mendengar audio yang disisipkan oleh peneliti, siswa dapat memilih gambar audio pada pojok kanan bawah.

Gambar 14



Selanjutnya, pada salindia di atas, peneliti menggunakan fitur *true or false* untuk mengetahui pemahaman siswa pada pengertian teks deskripsi. Tampilan di atas merupakan tampilan yang muncul pada siswa. Fitur tersebut terdapat pada template yang disediakan dalam aplikasi *Pear Deck*.

Gambar 15



Gambar 16



Pada gambar di atas merupakan tampilan pada guru, terlihat siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Gambar di atas terdapat beberapa siswa yang sedang menjawab dan memilih jawaban sehingga guru dapat mengetahui siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar maupun salah.

Gambar 17



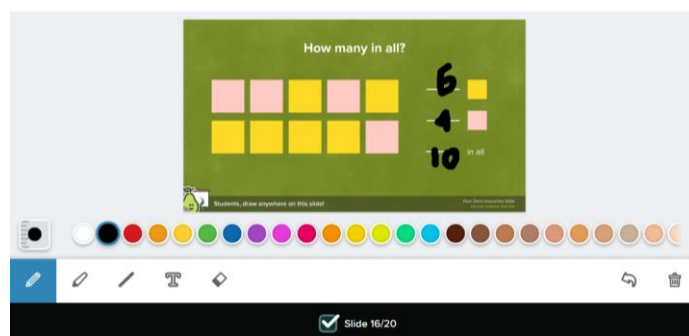
Setelah siswa menyimak beberapa salindia sebelumnya, peneliti menggunakan template *temperature check* pada gambar di atas untuk mengecek kembali pemahaman serta perhatian pada siswa. Lingkaran biru yang terdapat pada gambar dengan tulisan “terus lanjut, dapat dipahami” merupakan gambar yang dipilih siswa.

Peneliti dalam proses presentasi ini, memberikan sebuah soal untuk dilakukan dan dijawab oleh siswa yaitu dengan mendeskripsikan foto diorama sesuai dengan kaidah dan struktur dalam teks deskripsi. Hal ini merupakan sebuah evaluasi dalam pembelajaran agar siswa dapat mengingat kembali mengenai materi yang sudah disimak sebelumnya.

Gambar 18



Gambar 19



Setelah menyimak serta menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, peneliti memanfaatkan fitur *Number Blocks* untuk dijadikan sebagai konten permainan *games*. Hal tersebut bertujuan untuk tetap menciptakan suasana hati serta model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Gambar 20



Pada bagian akhir, peneliti melakukan wawancara secara tertulis mengenai pembelajaran melalui aplikasi *Pear Deck*. Hasil dari wawancara tersebut adalah siswa menjawab bahwa pembelajaran ini menarik dan menyenangkan.

Aplikasi *Pear Deck* dalam penggunaan serta pemanfaatannya tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan aplikasi *Pear Deck* meliputi, fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini sangat membantu serta mendukung proses pembelajaran jarak jauh sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tetap interaktif. Aplikasi *Pear Deck* mudah untuk diakses kapan saja dan di mana saja secara gratis. Saat pembelajaran berlangsung, guru tetap dapat memantau aktivitas siswa dalam menyimak pembelajaran dan menjawab pertanyaan. Kekurangan pada aplikasi *Pear Deck* meliputi, bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini hanya menggunakan bahasa Inggris sehingga sedikit sulit untuk memahami fungsi dari fitur yang tersedia secara menyeluruh, tidak terdapat nama siswa yang hadir dan menjawab pertanyaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil pada penelitian ini adalah aplikasi *Pear Deck* pada penggunaannya secara *online* maupun jarak jauh merupakan media pembelajaran yang mendukung interaksi antara guru dan siswa sehingga *Pear Deck* merupakan media pembelajaran interaktif. Selama proses pembelajaran atau presentasi berlangsung, terjadi komunikasi dua arah yang dikemas dalam fitur-fitur aplikasi *Pear Deck* sehingga terjadi timbal balik dalam pembelajaran tersebut.

Simpulan

Aplikasi *Pear Deck* sebagai aplikasi berbasis ICT dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Banyaknya fitur yang disediakan oleh aplikasi ini dapat membantu guru untuk memberikan materi serta mengasah kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pada aplikasi ini guru mengontrol sepenuhnya pada proses pembelajaran sehingga guru dapat memantau siswa dalam jarak jauh. Penggunaan serta pemanfaatan aplikasi *Pear Deck* sangat cocok digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia mengenai teks dekripsi. Walaupun hanya melakukan pembelajaran dengan jarak jauh, penggunaan aplikasi ini tetap membuat siswa aktif dalam merespon serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru layaknya pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas.

Testimoni

Terima kasih kepada Ibu Didah Nurhamidah, M.Pd selaku dosen di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Terima kasih kepada sepuluh siswa kelas VII yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini dan teman-teman program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia kelas B yang sudah membantu dan mendukung proses penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Danim, Sudarwan. 2010. *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi Shalikhah, Norma. 2016. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. CAKRAWALA, Vol. XI, No. 1, Juni 2016.
- Khair, Ummul. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*. Curup: AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar. Vol 2, No 1.
- Muhammad. 2014. *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Nuryani, Nunuk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*. Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Riana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Warsita, B. 2002. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.