



Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Virtual Menggunakan Aplikasi Padlet pada Tema 8 Kelas V SD Negeri 3 Pasar Panguruan T.A. 2022/2023

Eva Betty Simanjuntak¹, Putri Julianti Naibaho²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Abstract

Received: 2 Oktober 2023
Revised: 19 Oktober 2023
Accepted: 2 November 2023

The problem examined in this research and development is that teachers rarely use learning media in teaching and learning activities in class, while the media used by teachers is media that is found around the class. This study aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of virtual wall learning media using the Padlet application on Theme 8 Sub-theme 1 Learning 4 for VB class students at SD Negeri 3 Pasar Panguruan. This type of research is a type of research and development (Research and Development) using the ADDIE development model through 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The subjects in this study were 18 students in class V B SD Negeri 3 Panguruan Market. Data collection techniques in this study used observation, interviews, questionnaires, test questions and documentation. Based on the results of this research and development includes validation from experts which is an assessment of virtual wall learning media using the Padlet application by material experts, media experts and educational practitioners. The results of the validation by material experts got a final score of 88% with the "Very Eligible" criteria. The validation results by media experts got a final score of 92% with the criteria of "Very Eligible". The results of the validation by educational practitioners, namely the homeroom teacher of class VB SD Negeri 3 Pasar Panguruan, received a final score of 95% with the criteria "Very Practical". The results of the pretest the average value of students get a value of 52, 5 with the criteria of "Less Effective" and at the posttest stage the average score of students has increased to a score of 90.8 with the criteria of "Very Effective". Student learning outcomes increased by 38.3. Because of this, it can be concluded that virtual wall learning media using the Padlet application on Theme 8 Sub-theme 1 Learning 4 for V B class students at SD Negeri 3 Pasar Panguruan are deemed feasible, practical and effective for use by students during the learning process.

Keywords: development, learning media, padlet applications

(*) Corresponding Author: putrinaibaho92@gmail.com

How to Cite: Simanjuntak, E., & Naibaho, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Virtual Menggunakan Aplikasi Padlet pada Tema 8 Kelas V SD Negeri 3 Pasar Panguruan T.A. 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 942-952. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10447892>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan di era globalisasi. Secara umum pendidikan adalah proses perubahan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham, dan sebagainya. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja, baik di sekolah, di rumah di masyarakat, yang penting adalah bagaimana cara memberikan dan memperoleh pendidikan dengan baik dan benar agar tidak terjerumus dalam hal negatif. Era modern seperti saat



ini, pendidikan dituntut berkembang mengikuti perkembangan zaman, pendidikan di Indonesia dianggap harus segera berbenah, baik dalam sektor cara pembelajaran maupun dalam kurikulum. Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 disebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam proses belajar mengajar penting untuk menggunakan mekanisme perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa karena proses belajar mengajar dan proses komunikasi saling terkait. Dalam situasi ini, media pendidikan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya media pembelajaran. Menurut Simanjuntak, Siburian dan Nainggolan (2021, h. 70) media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Jika seorang guru hanya memberikan dan menyampaikan materi saja, maka tujuan belajar siswa tidak akan tercapai sepenuhnya. Tentu saja, pendidik mengusahakan untuk menyediakan media pembelajaran di setiap pertemuan dan mempertimbangkan tujuan, isi, materi, efektivitasnya dan karakteristik siswa. Hal ini disebabkan karena fakta bahwa alat bantu guru seperti media pembelajaran menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Media sangat membantu dalam siklus belajar bagi peserta didik karena dengan media peserta didik pasti dapat menyimpan pengetahuan yang diberikan, sehingga peserta didik dapat menjadi lebih antusias, imajinatif dan dapat menyatakan sendiri apa yang diinstruksikan oleh pengajar (Nurmayani dan Meliala, 2022, h. 94).

Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saat ini. Di era modern ini sangat tepat jika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi, karena pada dasarnya generasi saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi (Simanjuntak & Hospital, 2021, h. 271). Kemajuan teknologi semakin memudahkan dalam mengakses media aplikasi pembelajaran. Komputer atau perangkat lain yang dapat menampilkan media tersebut kini dapat digunakan untuk melihat media aplikasi pembelajaran seperti Smartphone, Tablet, iPad, dan lain sebagainya.

Saat ini di sekolah dasar melaksanakan pembelajaran tematik yang membutuhkan media pembelajaran dalam pelaksanaannya (Nurmayani & Khairani, 2021, h. 233). Pada kenyataannya, para guru masih sangat jarang membuat media pembelajaran karena berbagai alasan, seperti tantangan untuk menemukan media yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan, kurangnya waktu yang tersedia untuk membuat media, biaya, dan sebagainya. Jika guru tersebut memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran, hal tersebut tidak akan terjadi.

Berlandaskan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 3 Pasar Pangururan dengan seorang guru wali kelas V. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dalam rangka mengkaji lebih lanjut permasalahan terkait media yang sering dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, seperti sejauh mana guru mengetahui tentang media pembelajaran aplikasi *Padlet*. Berdasarkan

informasi yang peneliti peroleh dari wali kelas V di SD Negeri 3 Pasar Pangururan, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, dalam penyampaian pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Dan saat proses pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran, adapun media yang sering digunakan selama pembelajaran antara lain media yang terdapat di sekitar kelas. Guru lebih dominan mengajak siswanya untuk berpikir abstrak dan menyampaikan materi tanpa penggunaan media pembelajaran, hal tersebut akan membuat siswa menjadi merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media aplikasi *Padlet*, guru tersebut belum pernah membuat dan menggunakan media tersebut sebagai media belajar di kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemajuan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti memiliki ide untuk mengembangkan media pembelajaran dinding virtual dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet*. Menurut Alghozi, dkk (2021, h. 141) aplikasi *Padlet* adalah salah satu dari sekian banyak media pembelajaran berbasis web yang memiliki kemampuan untuk berbagi informasi dalam bentuk catatan (*text*), gambar (*photo*), tautan (*link*), video dan lainnya yang disebut dengan dinding (*wall*). Adapun manfaat dari aplikasi *Padlet* menurut Handini, dkk (dalam Susanto, dkk. 2021, h. 86) yaitu, sebagai tempat berdiskusi, umpan balik, kerja kelompok dan mendokumentasikan portofolio siswa. Media aplikasi *Padlet* dikembangkan oleh peneliti untuk membuat dinding virtual pada materi pembelajaran dengan tujuan memberikan informasi yang lengkap dan mudah dipahami oleh siswa pada materi pembelajaran Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016, h. 4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan dan validasi suatu produk di bidang pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan ini dipilih yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima fase atau tahapan yang dimulai dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (Sani & dkk, 2018, h. 241). Adapun tahapan pada penelitian ini adalah, 1) *Analysis*: pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi. 2) *Design*: pada tahap ini peneliti merancang desain media dengan menyiapkan RPP, materi, gambar dan video yang akan dituangkan ke dalam media aplikasi *Padlet*, merancang kisi-kisi instrumen penelitian dan merancang soal tes. 3) *Development*: pada tahap ini proses penghasilan produk dan proses validasi produk oleh ahli instrumen angket, materi, media dan praktisi pendidikan untuk mengetahui kelayakan produk dan

melakukan validasi soal kepada ahli soal dan siswa. 4) *Implementation*: tahap pengimplementasian produk yang sudah dinyatakan layak oleh ahli siap diuji coba lapangan, pemberian kuesioner kepada praktisi pendidikan dan pemberian soal *pretest* dan *posttest*. 5) *Evaluation*: tahap menganalisis data hasil belajar siswa dari hasil soal *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Pasar Pangururan yang beralamat di Jalan Tanah Lapang, Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah satu orang ahli instrumen angket, satu orang ahli materi pembelajaran, satu orang ahli media pembelajaran, satu orang praktisi pendidikan yaitu guru kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan dan seluruh siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan yang berjumlah 18 orang. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara dan kuesioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan guru kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan pada saat uji coba lapangan dan data hasil observasi dan wawancara analisis kebutuhan terhadap masalah media pembelajaran sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran berupa angket penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan guru dan hasil belajar siswa berupa soal tes. Pada penelitian ini, jenis data kuantitatif yang digunakan adalah analisis validitas kelayakan, praktikalitas dan efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengembangkan produk media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* dengan materi yang digunakan yaitu Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS. Hal ini peneliti lakukan untuk membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih efektif. Hasil penelitian ini yaitu produk media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* yang diterapkan di kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan. Hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan informasi yang akan diperlukan peneliti dalam perancangan produk media pembelajaran di kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan. dalam tahap ini terdapat beberapa hal yang dianalisis peneliti, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Saat proses pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran, adapun media yang sering digunakan selama pembelajaran antara lain media yang terdapat di sekitar kelas. Guru lebih dominan mengajak siswanya untuk berpikir abstrak dan menyampaikan materi tanpa penggunaan media pembelajaran.

2. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut adalah Kurikulum 2013 (K13).

3. Analisis Materi

Analisis materi yang dilakukan peneliti adalah menentukan, mengidentifikasi dan menyusun materi apa yang akan digunakan. Adapun materi yang akan digunakan adalah materi pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 yaitu mata pelajaran PPKn materi “Cara Menghargai Jenis Usaha Orang Lain”, Bahasa Indonesia materi “Teks Nonfiksi dan Peta Pikiran” dan IPS materi “Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap perancangan ini terdiri atas merancang desain media pembelajaran, materi dan soal tes dan instrumen penelitian. Hasil yang diperoleh pada tahap ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Perancangan Desain Media Pembelajaran

Secara umum, yang akan ditampilkan pada media dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* ini adalah materi yang disertai dengan gambar, video dan latihan siswa.

2. Penyusunan Materi dan Soal Tes

Materi yang akan dimuat pada media pembelajaran ini adalah materi yang berasal dari buku guru dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang peneliti buat. Materi yang akan digunakan adalah materi Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS. Selanjutnya setelah menyiapkan materi, peneliti membuat soal tes sesuai kisi-kisi instrumen soal tes yang telah dibuat sebanyak 30 butir soal pertanyaan pilihan ganda.

3. Penyusunan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* ini disusun berupa lembar validasi dengan menggunakan skala *likert*. Lembar validasi tersebut terdiri dari lima pilihan jawaban yaitu 1 = Sangat Kurang Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik dan 5 = Sangat Baik yang digunakan untuk menilai kualitas kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan yang dilakukan selama tahap ini adalah membuat produk awal dan produk awal tersebut selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli dan selanjutnya melakukan revisi produk atas kritik dan saran yang telah diberikan oleh para ahli untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan saat penelitian di lapangan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada tahap ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembuatan Produk Media Pembelajaran

Media dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* yang akan dibuat berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya dan bahan yang

telah dikumpulkan dan akan dibuat sesuai dengan konsep desain yang telah direncanakan.

2. Validasi Produk dan Revisi Produk

Validasi media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* ini dilakukan oleh satu dosen ahli angket, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu dosen ahli tes. Hasil dari masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli akan digunakan peneliti sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap produk media yang dikembangkan.

a. Hasil Validasi Ahli Instrumen Angket

Ahli angket pada penelitian ini adalah Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. yaitu salah satu dosen dari prodi PGSD FIP UNIMED. Validasi angket dilakukan bertujuan untuk mengetahui valid atau tidaknya indikator pertanyaan atau pernyataan yang ada pada angket yang akan digunakan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli praktisi pendidikan dan ahli tes. Adapun hasil penilaian ahli angket adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Instrumen Angket Materi

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
46	92%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid

Tabel Hasil Validasi Instrumen Angket Media

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
47	94%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid

Tabel Hasil Validasi Instrumen Angket

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
48	96%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Vallid

Tabel Hasil Validasi Instrumen Angket Praktisi Pendidikan

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
46	92%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa instrumen angket materi, media, soal tes dan praktisi pendidikan sangat layak diberikan kepada para ahli validasi dan praktisi pendidikan.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Faisal, S.Pd., M.Pd. yaitu salah satu dosen dari prodi PGSD FIP UNIMED. Validasi materi dilakukan bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya materi yang ada pada media pembelajaran. Adapun hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
66	88%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* sangat layak diterapkan dan diuji coba lapangan. Pada saat memvalidasi materi, validator merevisi RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Try Wahyu Purnomo, S.Pd., M.Pd. yaitu salah satu dosen dari prodi PGSD FIP UNIMED. Validasi media dilakukan bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk diuji coba kepada siswa. Adapun hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
80	80%	Layak	Perlu Revisi

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
92	92%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid

Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* sangat layak diterapkan dan diuji coba lapangan setelah melalui dua tahap. Pada saat memvalidasi media, validator merevisi bentuk penugasan pada media agar siswa bisa lebih interaktif.

d. Hasil Validasi Ahli Soal

Ahli soal pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Edizal Hatmi, S.S., M.Pd. yaitu salah satu dosen dari prodi PGSD FIP UNIMED. Validasi soal dilakukan bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya butir soal yang akan diberikan kepada siswa. Adapun hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Ahli Soal

Total Skor	Persentase = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$	Kualifikasi	Keterangan
55	91,6%	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi/Valid

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa soal yang akan diuji coba oleh siswa sangat layak diterapkan dan diuji coba lapangan. Pada saat memvalidasi soal tes, validator merevisi soal dengan menambahkan soal yang menggunakan C5.

3. Uji Kualitas Butir Soal

Setelah soal dinyatakan valid oleh ahli soal selanjutnya soal tersebut harus dilakukan uji kualitas butir soal yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda soal dan uji tingkat kesukaran soal terlebih dahulu. Adapun hasil kualitas butir soal adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas Soal

Uji validitas soal dilakukan di kelas V A SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023 berjumlah 13 orang. Peneliti membuat 30 soal untuk di validasi. Dari 30 soal yang divalidasi tersebut terdapat 20 soal yang dikatakan valid dan 10 soal dikatakan tidak valid. Selanjutnya soal yang dikatakan valid dapat digunakan dan diberikan kepada kelas penelitian yaitu siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan. Sedangkan untuk soal yang tidak valid tidak perlu diberikan kepada siswa. Oleh sebab itu, soal yang diberikan kepada siswa kelas V B sebanyak 20 soal.

b. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas soal pada penelitian ini dinyatakan sangat tinggi yaitu $r_{11} = 0,829$. Dimana sesuai dengan kategori reliabilitas Guilford mengatakan bahwa jika $0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$ maka uji reliabilitas soal

dinyatakan sangat tinggi. Oleh karena itu, soal yang peneliti uji pada penelitian dapat diandalkan dan diuji coba secara berulang-ulang.

c. Uji Daya Beda Soal

Berdasarkan perhitungan dengan rumus, diketahui bahwa daya pembeda tes yang berjumlah 30 soal termasuk kedalam kategori sangat jelek, jelek, cukup, baik dan baik sekali. Jumlah soal dengan kategori sangat jelek sebanyak 6 soal, kategori jelek sebanyak 3 soal, kategori cukup sebanyak 3 soal, kategori baik sebanyak 17 soal dan kategori soal baik sekali sebanyak 1 soal.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Berdasarkan perhitungan dengan rumus, diketahui bahwa tingkat kesukaran soal yang berjumlah 30 soal termasuk ke dalam kategori mudah, sedang dan sukar. Diketahui bahwa terdapat 7 soal termasuk ke dalam kategori mudah, 21 soal termasuk dalam kategori sedang dan 2 soal termasuk dalam kategori sukar. Dapat disimpulkan bahwa keseluruhan soal memiliki indeks kesukaran yang tergolong baik karena adanya variasi pada butir soal.

D. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Adapun tujuan dari tahap implementasi ini yaitu setelah produk media pembelajaran direvisi selanjutnya akan dilakukan uji coba produk media pembelajaran di lapangan. Sebelum produk media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* ini digunakan, peneliti memberikan soal *pretest* terlebih dahulu kepada siswa untuk dijawab, selanjutnya menampilkan produk media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* untuk dijawab oleh siswa. Pada tahap implementasi ini peneliti juga memberikan angket kepada guru untuk menilai kepraktisan dari produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Adapun hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Total Skor	Persentase =	Kualifikasi	Keterangan
	$\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$		
57	95%	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi/Valid

Dari penilaian tabel di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sangat praktis diterapkan di kelas.

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Adapun tujuan dari tahap evaluasi ini untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 4 mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS dengan menggunakan produk media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet*. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan uji coba pemakaian produk media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, maka

dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* meningkat. Adapun hasil uji N-Gain pada uji coba produk media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* ini adalah sebesar 0,791 persentase 79,1 dengan kriteria sangat efektif. Oleh sebab ini, penggunaan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* dapat meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Dinding Virtual Menggunakan Aplikasi *Padlet* Pada Tema 8 Kelas V SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023 yang telah dilaksanakan diperoleh beberapa kesimpulan antara lain:

1. Kelayakan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* diperoleh melalui validasi oleh ahli materi dengan perolehan nilai akhir sebesar 88% dengan kriteria sangat layak dan validasi ahli media dengan perolehan nilai akhir sebesar 92% dengan kriteria sangat layak.
2. Praktikalitas media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* diperoleh melalui validasi praktisi pendidikan dengan perolehan nilai 95% dengan kriteria sangat praktis.
3. Efektivitas media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* diperoleh melalui hasil belajar dengan peningkatan sebesar 38,3 dengan nilai *pretest* rata-rata sebesar 52,5 dengan kriteria kurang efektif dan pada tahap *posttest* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 90,8 dengan kriteria sangat efektif. Hasil belajar yang telah dihasilkan dari proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan semangat belajar dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran tematik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* efektif digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

REFERENSI

- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan Platform Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 141 dan 149.
- Nurmayani, & Khairani, L. A. (2021). Pengembangan Media Smart Boardbook Berbasis Augmented Reality Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas II SD Negeri 104197 Desa Klambir. *School Education Journal*, 233.
- Nurmayani, & Meliala, G. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Domino Minus dan Plus Berbasis IT Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 94.
- Sani, R. A., Manurung, S. R., Suswanto, H., & Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Medan: Tira Smart.
- Simanjuntak, E. B., & Hospital, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Subtema 2

Siswa Kelas IV SD Negeri 030355 Parratusan. *School Education Journal*, 271.

Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 70.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Susanto, F. (2021). Pemanfaatan Moda Aplikasi Padlet Untuk Keterampilan Membaca dan Menulis Bagi Guru-Guru SMA/K Se-Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 86.