

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI PADLET PADA MATERI INFLASI KELAS XI SMA NEGERI 6 BANJARMASIN

Annisa Norhayati Fitri¹, Muhammad Rahmattullah², Baseran Nor³, Monry Fraick Nicky Gillian
Ratumbuysang⁴

¹Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, 1810113220028@mhs.ulm.ac.id

² Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, mrahmattullah@unlam.ac.id

³ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, baserannor@unlam.ac.id

⁴ Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, monryratumbuysang@gmail.com

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>

Article history

Received

29 December 2023

Revised

25 January 2024

Accepted

31 January 2024

How to cite

Fitri, A.N., Rahmattullah, M., Nor, B., Ratumbuysang, M.F.N.G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Materi Inflasi Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 130-138.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p130-138>

Kata Kunci: Inflasi, Media Pembelajaran, Padlet

Keywords: *Inflation, Learning Media, Padlet*

Corresponding author

Annisa Norhayati Fitri

1810113220028@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media padlet dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media padlet pada materi inflasi kelas XI IPS SMA 6 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development dengan model pengembangan 4-D Thiagarajan yang dimodifikasi menjadi 3D. Adapun langkah pengembangan yang dilakukan peneliti adalah tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan, dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara sebagai data awal, kuisioner/angket serta soal tes. Validasi dilakukan oleh ahli media dan materi. Media yang dikembangkan diuji coba kepada 35 siswa kelas XI IPS 1 SMA 6 Negeri Banjarmasin dengan metode kuasi eksperimen tanpa ada kelas pembandingan. Hasil penelitian yang didapat melalui proses pendefinisian, perancangan dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran padlet sangat layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi dengan kategori sangat layak. Hasil uji t-tes menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada nilai rata-rata posttest dibandingkan nilai rata-rata pada saat pretest. Serta nilai hasil uji normalisasi score gain menunjukkan kategori tinggi.

Abstract

The learning media development research aims to determine the feasibility of padlet media and student learning outcomes after using padlet media in inflation material for class XI IPS SMA 6 Banjarmasin. This research is a Research and Development study with Thiagarajan's 4-D development model modified to 3D. The development steps carried out by researchers are Definition stage, Design stage and Development stage, with data collection techniques using interviews as initial data, questionnaires and test questions. Validation is carried out by media and material experts. The media developed tested on 35 students of class XI IPS 1 SMA 6 Negeri Banjarmasin using a quasi-experimental method without any comparison class. The research results obtained through the definition, design and development process show that Padlet learning media is very suitable for use in economic learning with media expert validation results and material expert validation results in the very feasible category. The results of the t-test show that student learning outcomes have increased in the average posttest score compared to the average score at the pretest. And the score gain normalization test results it is in the high category.

PENDAHULUAN

Inflasi merupakan salah satu materi pembelajaran ekonomi yang ada dikelas XI semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Materi ini diberikan kepada siswa pada jurusan sosial dengan maksud agar siswa dapat memahami dan mengetahui arti pentingnya inflasi dan dalam prakteknya pada kehidupan sehari-hari dapat juga mengambil makna dari materi tersebut diantaranya adalah berhemat. Menurut Sukirno (2015) dalam (Nuastiko et al., 2017:1512) inflasi adalah naiknya harga-harga komoditi secara umum yang disebabkan oleh tidak sinkronnya antara program sistem pengadaan komoditi (produksi, penentuan harga, pencetakan uang dan lain sebagainya) dengan tingkat pendapatan yang dimiliki oleh masyarakat. Materi inflasi cukup banyak pembahasan dan teori sehingga siswa harus dapat memahami materi tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 6 Banjarmasin ditemukan beberapa kendala, adapun kendalanya yaitu 1) Kegiatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan papan tulis, buku paket, dan LKS yang cukup memakan waktu sehingga materi pembelajaran kurang maksimal. 2) Penggunaan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih konvensional berupa ceramah. 3) Kesulitan siswa untuk memahami materi inflasi.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait materi inflasi terdapat kesulitan atau permasalahan yang dialami oleh guru. (Mayang Sari & Deden, 2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung permasalahan yang terjadi pada siswa yaitu materi yang kurang dimengerti membuat siswa kurang memahami dan kurangnya keaktifan dalam mengerjakan tugas saat proses KBM berlangsung sehingga menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian (Hamidah & Aeni, 2022) peserta didik mengakui bahwa pelajaran ekonomi merupakan pelajaran yang membosankan karena metode pembelajarannya kurang bervariasi, kurang menyenangkan, dan susah untuk dikuasai. Hal tersebut juga bersesuaian dengan masih adanya guru yang menggunakan metode ceramah serta masih ada guru yang kurang mengerti dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis digital. Hal ini juga dalam penelitian (Ayuningtyas et al., 2019) dalam proses belajar mengajar peserta didik menggunakan LKS dan buku paket sehingga pelajaran menjadi membosankan.

Selanjutnya dalam Penelitian (Muwallidah et al., 2017) juga mengatakan bahwa penggunaan model klasikal belum menarik perhatian peserta didik karena guru hanya berceramah menggunakan power point yang ditampilkan di depan kelas dan peserta didik hanya mencatat isi power point tersebut sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan, selain itu guru harus mengulang kembali materi yang sama untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang ada terkait penggunaan media pembelajaran dimana saat pembelajaran guru hanya menggunakan media konvensional berupa buku teks (buku paket) saja dalam proses pembelajaran dan hal ini sejalan dengan penelitian (Tarigan & Siagian, 2015:87) dengan menggunakan buku paket saja mengakibatkan memakan banyak waktu dalam penyampaian materi sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dimana dan kapanpun saja. Selain itu juga sejalan dengan pendapat (Solikah, 2021:2) dengan pembelajaran seperti itu membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi jenuh/bosan dalam belajar.

Kedudukan media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran tetapi sebagai integral dalam pembelajaran. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah meningkatkan kualitas pembelajaran oleh karena itu media pembelajaran sangat menunjang dalam kegiatan pembelajaran (Untari, 2017:260). Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar (Abdullah, 2016:35).

Menurut Arsyad dalam (Sae & Meilani, 2021:36) menyatakan media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Wati (2016) dalam (Suryadi, 2020:13) Kata media berasal dari bahasa latin *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara atau pengantar. Menurut Umar (2013) dalam (Kuswanto & Radiansah, 2018:16), menyatakan bahwa media adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Sejalan dengan pendapat Heinich, Molenda, Russel (1996) dalam (Angkowo & Kosasih, 2007:10) menyatakan bahwa " A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors. (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, computer, dan instruktur). Gerlach dan Ely (1971) dalam (Nurfadhillah & Dasar, 2021:8) Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang bertujuan untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan aktif dalam pembelajaran dikarenakan menurut Ibrahim, (2000) dalam kutipan (Mahardita, 2018) Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang minat, perhatian dan pikiran siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang berupa teknologi dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategi dalam

mempermudah dan memperlancar belajar. Penerapan teknologi pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam belajar (Jauhari & Hakim, 2018).

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Oemar Hamalik, 1994) dalam (Tafonao, 2018) adalah: Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam*, Media pembelajaran mengandung aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. *Ketujuh*, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.

Levie & Lentz dalam (Azhar, 2011) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif, Fungsi kompensatoris. Sedangkan menurut sanjaya (2005) dalam Hardianto (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu fungsi komunikatif, Fungsi motivasi, Fungsi kebermaknaan, Fungsi penyamaan persepsi, Fungsi individualitas.

Macam-macam media pembelajaran yang biasa digunakan menurut Haney dan Ullmer (1981) dalam (Ibda, 2017) membagi dalam 3 kategori utama media pembelajaran yaitu Media Penyaji, Media objek yang mengandung informasi, dan Media interaktif. Sedangkan Menurut Asep Herry Hermawan, dkk (2008) dalam (Nugroho et al., 2021:204) menjelaskan Media pembelajaran pada umumnya dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

Saat ini banyak terdapat media pembelajaran yang digunakan diantaranya yaitu *zoom, gmeet, google classroom, whatsapp group* dll. Diantara beberapa media tersebut salah satu media pembelajaran yang mendukung adalah Padlet. Menurut Haris et al Padlet adalah salah satu aplikasi Web 2.0 yang saat ini sedang booming selain Blendspace, Slideshare, Voki, Storybird dan lain-lain (Nofrion, 2021:1). Padlet menyerupai virtual wall di kelas. Menurut Jefferies, (2015) Padlet merupakan dinding *online* atau *virtual wall* yang dapat diakses oleh guru dan siswa, dimana siswa dapat memposting komentar. Menurut (Ibrahim et al., 2014) bahwa penggunaan media padlet dapat membantu proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk memperoleh tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa mampu bertukar pikiran dan perasaan mereka melalui media padlet dan mengirimkan melalui media padlet berupa teks, grafis, animasi, video dan link. Semuanya membantu siswa untuk memahami pelajaran dan mengingatkannya dengan mudah. Padlet mudah diakses oleh guru dan siswa karena tampilannya yang user

friendly. Guru dan siswa bisa menulis apa saja di Padlet secara terbuka untuk bahan simakan. Aplikasi Padlet merupakan papan tulis yang dapat menarik perhatian siswa untuk senang menuangkan ide-ide dalam bentuk tulisan dengan bebas berekspresi di dinding Padlet (Fitriani, 2021:3). Tampilan Padlet yang dilengkapi berbagai tema dan warna yang dapat disesuaikan menjadi salah satu kelebihan Padlet sebagai media pembelajaran yang atraktif. Karena berbagai tampilan yang menarik tersebut membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar.

Penelitian ini didukung oleh Agustiningrum et al., (2021:55) didapatkan bahwa multimedia interaktif berbasis padlet dengan pendekatan kontekstual ini layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi lingkaran kelas XI. Sejalan dengan penelitian Muhyidin et al., (2022) bahwa padlet salah satu aplikasi yang bisa memberi pemikiran, pendapat, argument dengan tujuan yang sama melalui sebuah virtual dan bisa di mengerti lebih cepat, padlet bisa digunakan kapan saja dan dimana pun bisa menggunakan laptop, handphone, komputer dan gadget.

Berdasarkan paparan diatas penggunaan media ini penting dilakukan karena permasalahan yang ada terkait penggunaan media pembelajaran yang konvensional, metode ceramah dan kesulitan siswa dalam memahami materi sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi bosan serta keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran untuk mengatasinya yaitu salah satunya aplikasi padlet.

Masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi padlet pada materi inflasi kelas XI SMANegeri 6 Banjarmasin?. (2) Bagaimana hasil belajar siswa terhadap materi inflasi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *padlet* ?

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) Menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* pada materi inflasi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Banjarmasin. (2) hasil belajar siswa pada materi inflasi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Aplikasi *padlet*

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* dalam proses belajar mengajar serta menjadi sumber informasi mengenai media pembelajaran yang efektif, serta dapat mengembangkan kualitas pembelajaran yang efektif, serta dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu mengatasi keterbatasan waktu dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode atau

pendekatan didalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan ialah 4-D (*Four D*) Thiagarajan yang dimodifikasi menjadi 3D karena keterbatasan waktu dan biaya. Sampel penelitian adalah seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 6 Banjarmasin. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas XI IPS 1 SMA 6 Banjarmasin.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner/angket dengan instrument penelitiannya yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media *padlet* dan soal pretest posttes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi inflasi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* melalui uji persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji t-test dan n-gain score.

Untuk mengetahui kelayakan media *padlet* data yang diperoleh dilakukan perhitungan menggunakan rumus persentase:

$$v = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Hasil kelayakan media

x = Skor rata-rata perolehan dari hasil validasi

y = Skor maksimum hasil validasi

Data kuantitatif yang didapatkan dari perhitungan persentase validasi ahli materi dan ahli media kemudian dikonversikan menurut tabel untuk mengetahui kelayakan media.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Kriteria Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
76-100	Sangat Layak
51-75	Layak
26-50	Kurang Layak
1-25	Tidak Layak

Sumber: Arikunto (2010) dalam (Hakky et al., 2018)

Sementara itu perhitungan hasil belajar siswa menggunakan uji t-test, namun sebelum itu perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu sebagai pembuktian data berdistribusi normal.

1). Uji Normalitas

Pembuktian data berdistribusi normal terhadap data dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan model uji *Liliefors* dengan bantuan software *SPSS versi 25*. Dengan kriteria:

$L_0 < L_{tabel}$: sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$L_0 \geq L_{tabel}$: sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

2.) Uji T-Test

Uji T atau *T-Test* adalah salah metode pengujian dari uji statistik parametrik.. Menurut Ghazali

uji statistik t adalah suatu uji yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independent secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Pengujian statistik t atau *t-test* ini dilakukan dengan menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05 ($\alpha=5\%$). Penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

(a) Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak.

Hal ini berarti, secara parsial variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

(b) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hal ini berarti secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

2) N-Gain Score

Data yang diperoleh dari tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan teknik *normalized gain* atau sering disebut *gain score*. Dengan mengetahui rata-rata nilai (g) maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *padlet* yang dikembangkan. Nilai g dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$g = \frac{\text{postscore \%} - \text{prescore \%}}{100 - \text{prescore \%}}$$

Keterangan :

g : Nilai *normalized gain/gain score*

Postscore % : Persentase nilai *posttest*

Prescore% : Persentase nilai *pretest*

Kriteria indeks gain menurut Hake (1998) dapat dilihat pada tabel

Tabel 2. Kriteria indeks gain

Indeks Gain	Kriteria
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* pada materi inflasi kelas XI SMA dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Produk media pembelajaran berbasis aplikasi padlet melewati 3 tahapan yaitu tahapan pendefinisian (Define), Perancangan (Design) dan Pengembangan (Develop).

Model 4-D ada 4 tahapan namun disini hanya sampai 3, yaitu define, design, develop.

1. Tahap Pendefinisian (Define)

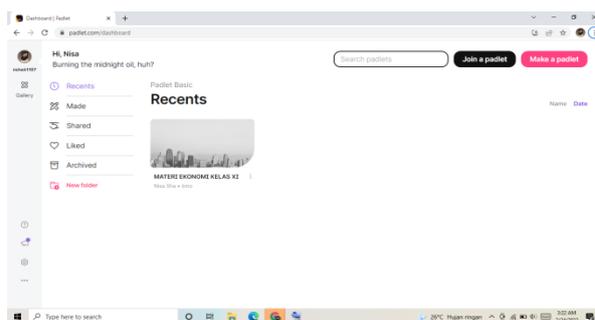
Pada tahapan ini didapatkan hasil bahwa kurikulum yang dipakai adalah kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran ditemukan masalah Define (pendefinisian), ini yaitu terbatasnya waktu dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat dan berpengaruh pada materi ekonomi yang pembahasannya banyak khususnya pada materi inflasi. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu KD 3.4 mendeskripsikan pengertian inflasi, penyebab terjadinya inflasi, jenis-jenis inflasi, menghitung laju inflasi, dampak inflasi dan cara mengatasi inflasi.

2. Tahap Perancangan (Design)

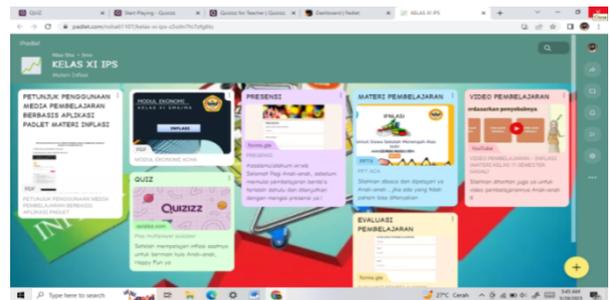
Rancangan awal media aplikasi padlet, rancangan awal aplikasi padlet terdiri dari sign in atau login. Setelah perancangan awal dilanjutkan dengan membuat perancangan login yang difungsikan untuk masuk ke aplikasi pengelolaan digital padlet. Selanjutnya perancangan input materi dengan mengklik "make a padlet". Adapun isi konten padlet berupa kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi, petunjuk penggunaan media dan modul pembelajaran dalam bentuk pdf, video pembelajaran beserta latihan dalam bentuk quiz, rangkuman, dan soal evaluasi.



Gambar 1. Proses Login Padlet



Gambar 2. Tombol make a padlet



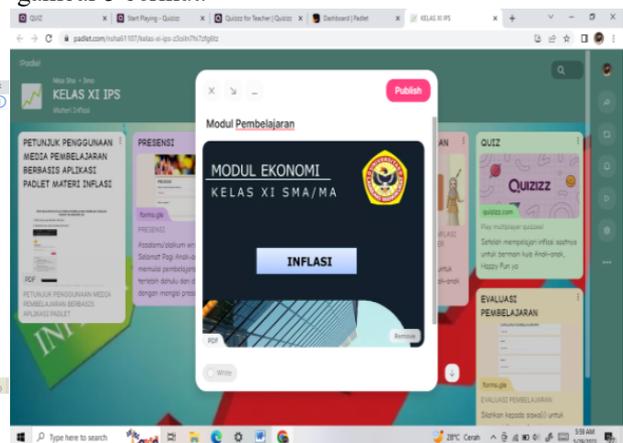
Gambar 3. Halaman awal Padlet



Gambar 4 Tombol upload dan publish materi

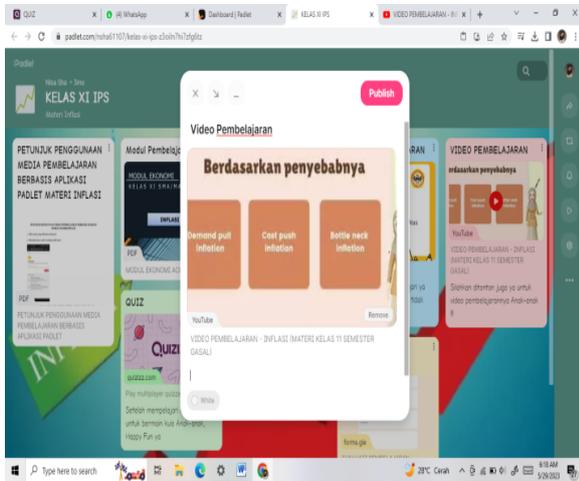
Rangkuman materi yaitu berisi ide pokok yang mewakili setiap materi sehingga dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menginput materi dengan mengklik tombol *upload* dan klik *publis* dapat dilihat pada gambar.

Petunjuk penggunaan media dan modul pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Kemudian materi dibuat dalam bentuk PPT kemudian diupload ke *padlet*. Tujuan dibuatnya petunjuk penggunaan media dan modul pembelajaran berguna sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media, serta modul berguna untuk memperjelas penyampaian materi agar tidak terlalu verbal dan membuat peserta didik belajar secara mandiri. Setelah pembuatan petunjuk penggunaan media dan modul selesai dibuat tahap selanjutnya, peneliti menginput petunjuk penggunaan media dan modul dengan mengklik tombol *upload* dan *publish* pada gambar 5 berikut.



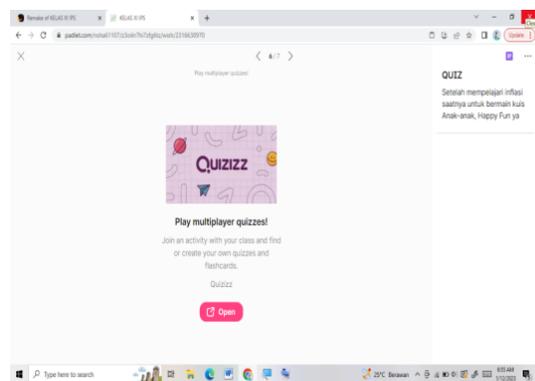
Gambar 5 Tombol upload dan publish modul

Selanjutnya video pembelajaran yang diupload pada media pembelajaran berisikan tentang materi inflasi beserta contoh konkrit dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan video pembelajaran yaitu untuk membuat siswa menjadi senang belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian peneliti mengupload video pembelajaran dengan mengklik tombol *upload* pada menu *padlet* pada gambar 6 berikut



Gambar 6 Tombol *upload* dan *publish* video pembelajaran

Setelah itu latihan soal dibuat dengan berbantuan aplikasi *quizizz*. Dimana cara kerjanya adalah dengan siswa join ke link yang diberikan oleh guru kemudian masukkan kode game selanjutnya isi nama dan klik “*start game*” dan mereka mulai bermain, jika siswa menjawab benar maka kolom jawaban akan berwarna hijau dan jika salah berwarna merah. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mempermudah guru mengetahui materi mana yang belum dipahami dan sudah dipahami oleh siswa. Setelah selesai membuat soal maka peneliti mengupload latihan soal dengan menautkan link seperti gambar 7 berikut.



gambar 7 Tombol *upload* link *quizizz*

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* dilakukan melalui penilaian validator media, validator materi dan uji pengembangan produk. Draft yang telah divalidasi

dan telah melalui tahap revisi dilakukan uji coba kesekolah. Proses validasi adalah proses penilaian terhadap media *padlet* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Adapun rekapitulasi validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Materi

No.	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Desain Media	Σ Skor	46	46
		Skor Max	48	48
		X	3,83	3,83
		X	3,83	
		Persentase	95,83%	
		Kriteria	Sangat Layak	
2	Manfaat Media	Σ Skor	52	54
		Skor Max	56	56
		X	3,71	3,80
		X	3,78	
		Persentase	94,64	
		Kriteria	Sangat Layak	
Keseluruhan	X	3,81		
	Persentase	95,24 %		

Dari tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa dari hasil validasi yang dilakukan kepada validasi ahli materi diperoleh keseluruhan persentase kelayakan dengan skor 85,46%. Sedangkan untuk validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Media

No.	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Isi	Σ Skor	49	39
		Skor Max	52	52
		X	3,76	3
		X	3,38	
		Persentase	84,61%	
		Kriteria	Sangat Layak	
2	Pembelajaran	Σ Skor	82	63
		Skor Max	84	84
		X	3,90	3,45
		X	3,47	
		Persentase	86,30 %	
		Kriteria	Sangat Layak	
Keseluruhan	X	3,42		
	Persentase	85,46%		

Dari tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli validasi media diperoleh keseluruhan persentase kelayakan dengan skor 95,24 %

Berdasarkan validasi kedua ahli dari aspek materi dan media mendapatkan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sangat media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* sangat layak untuk digunakan pada siswa.

Setelah dilakukan tahap validasi, kemudian media aplikasi *padlet* memperoleh komentar dan saran dari para ahli. Para ahli memberikan komentar bahwa media *padlet* ini sudah baik dan bisa digunakan. Namun ada beberapa saran yang diberikan oleh para ahli materi diantaranya

yaitu 1) desain pengetikan diperhatikan lagi, 2) ditambah gambar agar menarik, 3) Isi materi ditambah lagi agar wawasan anak menjadi luas.

Berdasarkan komentar dan saran di atas, maka media padlet perlu direvisi meskipun sudah layak digunakan. Adapun revisi yang telah dilakukan pada pengembangan media ini yaitu 1) desain pengetikan sudah diperbaiki 2) sudah ditambahkan gambar 3) Isi materi sudah ditambahkan beberapa.

Setelah validasi dilakukan selanjutnya yaitu uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan dikelas XI IPS 1 dengan tindakan kelas. Berdasarkan hasil uji *t-test* pretest posttest didapatkan hasil nilai rata-rata pretest yaitu 33,1909 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 80,2131. Serta nilai hasil uji normalisasi *score gain* yaitu 0,7097. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil uji normalisasi *score gain* berada pada kategori tinggi.

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Materi Inflasi

Untuk kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi padlet pada materi inflasi, berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, kelayakan dari media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* pada mata pelajaran ekonomi materi inflasi untuk kelas XI SMA yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik dan sangat layak. Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* pada mata pelajaran ekonomi materi inflasi untuk kelas XI SMA dari penilaian ahli media memperoleh kriteria sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 3,81 dengan presentase kelayakan sebesar 95,24% yang memiliki kategori sangat layak.

Kemudian, dari penilaian ahli materi memperoleh kriteria sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 3,43 dengan presentase kelayakan sebesar 85,73% yang memiliki kategori sangat layak. dan respon siswa dari hasil keseluruhan kedua aspek rata-rata dan presentase diperoleh skor rata-rata 3,51 dengan kriteria sangat baik dan presentase kelayakan 87,87% dengan kategori sangat layak. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Artanto & Khaq (2022) terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* hasil penilaian akhir yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor rerata sebesar 4,00 dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian hasil terhadap penilaian akhir yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan skor rerata sebesar 4,90 dengan kualifikasi sangat baik. Selanjutnya sejalan dengan penelitian Agustiningrum et al., (2021) berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* didapat skor rerata dari ahli media sebesar 3,1 dengan kualifikasi baik. Kemudian skor rerata dari ahli materi sebesar 3,35 dengan kualifikasi baik.

Peneliti menggunakan salah satu penelitian terdahulu dengan topik dan teori yang sama tetapi subjek penelitian berbeda sebagai referensi. Penelitian ini memiliki perbedaan pada materi yang digunakan dimana penelitian terdahulu menggunakan materi lingkaran sedangkan penelitian ini menggunakan materi inflasi dengan hasil sama-sama menunjukkan kelayakan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai masukan pada kegiatan

pembelajaran dengan materi yang berbeda untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Inflasi Setelah Penggunaan Aplikasi Padlet

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi padlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa, setelah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi padlet ini bahwa hasil belajar siswa mengalami perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil Uji Wilcoxon yang mana hasil sig $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan dimana hasil rata-rata posttest lebih tinggi dibanding rata-rata pretest dan hasil tersebut dapat dilihat dari uji *T-Test* yang mana nilai rata-rata *pretest* yaitu 33,190 sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 80,2131. Dengan demikian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi padlet terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah digunakan media pembelajaran.

Hasil uji normalisasi *score gain* yaitu 0,7097. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil uji normalisasi *score gain* berada pada kategori tinggi. Hal ini pun sejalan dengan penelitian Nurhayati (2022) menyatakan bahwa dengan penggunaan media aplikasi padlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai pada siklus 1 ke siklus 2 terjadi kenaikan yang signifikan dari 32 siswa yang mendapat nilai diatas KKM awalnya hanya 12 (37,5%) siswa meningkat menjadi 27 (84,38%) siswa begitu pula dengan nilai rata-rata kelas dari 62 menjadi 87.

Peneliti menggunakan salah satu penelitian terdahulu dengan topik dan teori yang sama tetapi subjek penelitian berbeda sebagai referensi. Penelitian ini memiliki perbedaan pada mata pelajaran yang digunakan dimana penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran fisika sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran ekonomi dengan hasil sama-sama menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat digunakan sebagai masukan pada kegiatan pembelajaran dengan mata pelajaran yang berbeda untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* pada mata pelajaran ekonomi materi inflasi untuk kelas XI IPS SMAN 6 Banjarmasin, Media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* pada materi inflasi kelas XI SMA IPS SMA Negeri 6 Banjarmasin dinyatakan sangat baik. Terdapat perbedaan hasil pretest dan post test dimana berdasarkan hasil uji *t-test* hasil rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada saat pretest. Serta nilai hasil uji normalisasi *score gain* menunjukkan kategori tinggi.

Saran dari peneliti, siswa diharapkan lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat mempelajari penggunaan media pembelajaran berbasis

aplikasi *padlet* melalui modul yang telah dibuat peneliti, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan variasi dalam pengembangan media pembelajaran. Kemudian bagi sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *padlet* dengan melakukan sosialisasi serta pelatihan kepada guru agar dapat menguasai cara penggunaan dan pembuatan media *padlet* pada mata pelajaran yang lain. Selanjutnya untuk Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *padlet* dengan materi yang berbeda dan cakupan yang lebih luas, serta jenjang kelas yang berbeda. Kemudian diharapkan untuk mengembangkan kembali desain media yang lebih menarik sehingga menambah semangat siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti sangat menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Agustiningrum, F., Sunismi, & Khairunnisa, G. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Padlet Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI. *JP3*, 16(12), 48–56.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Artanto, T. T. R., & Khaq, S. E. P. W. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Padlet Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter pada Tema 7 Sub Tema 1 untuk Peserta Didik Kelas V SD. *Journal On Teacher Education*, 4, 54–61.
- Ayuningtyas, T., Jayatri, F., & Rohmayanti, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar IPS Terpadu Berbasis 3 Dimensi di SMPN 3 Pasiran - Lumajang dengan Pendekatan Kontekstual Learning. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 225–231. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2415>
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fitriani, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Padlet Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 4(1), 1–15.
- Hakky, M. K., Wirasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Hamidah, W. N., & Aeni, C. (2022). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran model flipped classroom berbantuan learning management system(LMS) menggunakan moodle pada materi indeks harga dan inflasi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 781–785. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 96–105.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)* (H. Nashihin (ed.)). CV.Pilar Nusantara.
- Ibrahim, Z., Shing, N. K., Alias, N., & Dewitt, D. (2014). *Pembangunan Modul Pedagogi Pembelajaran Berasaskan Padlet Untuk Pelajar Pekak Di IPT* (hal. 160–172).
- Jauhari, S., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Kelas IV. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 34–40.
- Jefferies, A. (2015). *Proceedings of the 14th European Conference on e-learning University Of Hertforshire Hatfield. UK:Academic Conferences and Publishing International Limited Reading*, 196.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Mahardita, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Bingo Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Kelas X Di SMA Negeri 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6, 94–102.
- Mayang Sari, R., & Deden. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Mipa 1 Di Sma Negeri 8 Balikpapan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. *Universitas Balikpapan Jurnal Edueco*, 4(1), 74–87.
- Muhyidin, Salsabila, U., Fadillah, A. N., Rifki, M., & Natifa, T. (2022). Implementasi media platform padlet dalam pembelajaran PAI Sebagai bentuk melek digital di era 4.0. *Penelitian Guru Indonesia*, 2, 266–274.
- Muwallidah, M., Sedyati, R. N., & Ani, H. M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi KD Sistem Dan Alat Pembayaran Kelas X IPS Di Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11, 140–147. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6461>
- Nofrion, M. P. (2021). *Padlet Sebagai Platform Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi (Sebuah Panduan Sederhana)*.
- Nuastiko, R. I., Udjiyanto, D. W., & Sodik, J. (2017). Pengaruh Indikator Perekonomian di Sektor Ketenagakerjaan Terhadap Inflasi di Indonesia Tahun 1999 – 2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Nugroho, A. G., Nanda, I., Zaharah, Kurniawan, D. D., K, E. R., Irayanti, I., Purba, S., Siregar, T., Sutiyo, Prasetyo, D., Rusli, M., Yulistiyono, A.,

- Gazi, Abdurrohman, Ridho, A., Sumianto, Sina, I., Posangi, S. S., & Alimatussa'diyah. (2021). *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan*. Penerbit Insania:Anggota IKAPI.
- Nurfadhillah, S., & Dasar, 4A Pendidikan Guru Sekolah. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak:Anggota IKAPI.
- Nurhayati, N. (2022). Penggunaan media aplikasi padlet dapat meningkatkan belajar fisika Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Bangkalan Pada Masa Pandemi. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(1), 12–20.
- Sae, N., & Meilani, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Lokal Pada Materi Perkalian Bilangan Dikelas 2 SDegeri Tubun. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2004, 35–40.
- Solikah, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal UNESA*, 1–8.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1* (Ilyas (ed.)). CV Jejak,Anggota IKAPI.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Untari, E. (2017). Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(April).