

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS PADLET DALAM PELAJARAN IPA SISWA KELAS V SDN SIPALA 1 MAKASSAR

Muh Saiful Perdana S¹, Maman A Majid Binfas², Andi Adam³, Wahyuddin⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Teknologi Pendidikan,

FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹muhsaifulps@gmail.com, ²mabunfas01@gmail.com, ³And.adam@unismuh.ac.id,
⁴wahyuddin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Padlet media is a digital learning tool that teachers and students can easily use for distance learning. Research on the Use of Padlet-Based Media in Science Lessons for Grade V Students at SDN Sipala 1 Makassar, this study aims to determine the effect of using Padlet-Based Learning Media on student learning outcomes with material let's get acquainted with our earth. This research method is quantitative experiment (true experimental) using pretest-posttest control group design. The results showed a fixed effect of Padlet-Based Learning Media on Science Learning Outcomes as from the results This is shown through descriptive statistical analysis. This can be seen in the average value of the control class posstest of 76.40, while the average value of the experimental class posstest is 78.00. The results of the infrential analysis obtained $t\text{-table} = 1.667$ with the results of the calculation of $t\text{-count} > t\text{-table } 2.310 > 1.667$. Thus H_0 is rejected and acceptance of H_1 occurs. So, the result is that there is a significant effect on the use of Padlet-based learning media on the science learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Sipala 1 Makassar.

Keywords: The Influence of Padlet Media, Lessons, Science, Grade V SDN

ABSTRAK

Media *Padlet* adalah alat pembelajaran digital yang dapat digunakan guru dan siswa dengan mudah untuk pembelajaran jarak jauh. Penelitian Penggunaan Media Berbasis *Padlet* Dalam Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SDN Sipala 1 Makassar, ini Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Padlet* Terhadap Hasil Belajar siswa dengan materi mari berkenalan dengan bumi kita. Metode penelitian ini bersifat kuantitatif eksperimen (*true eksperimental*) dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh tetap Media Pembelajaran Berbasis *Padlet* Terhadap Hasil Belajar IPA sebagaimana dari hasil Hal ini ditunjukkan melalui analisis statistik deskriptif. Hal tersebut, dapat dilihat pada nilai rata-rata *posstest* kelas kontrol sebesar 76.40, sedangkan nilai rata-rata

posstest kelas eksperimen sebesar 78.00. Hasil analisis infrensial diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1.667$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} 2.310 > 1.667$. Dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Jadi, hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri Sipala 1 Makassar.

Kata kunci: Pengaruh Media padlet, Pelajaran, IPA, kelas V SDN

A. Pendahuluan

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, telah mempengaruhi penggunaan alat peraga di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pendidikan sebagai, kegiatan belajar mengajar di sekolah, termasuk sekolah dasar. Tentu memiliki standar *output* yang harus dicapai oleh setiap siswa, sesuai dengan program yang diterapkan. Menjadi instrumen utama di dalam meningkatkan sumber daya manusia dengan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar dapat mencapai hasil yang maksimal (Agustini, 2024:807-814), termasuk, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan

dalam kehidupan, serta untuk meningkatkan kesadaran peserta didik agar ikut serta dalam menjaga, memelihara, melestarikan, dan menghargai alam sekitar sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar, sebaiknya difokuskan pada kemampuan berfikir dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran IPA dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswa (Irawati, 2021:44-45). Melalui ragam perogram diterapkan, termasuk media pembelajaran.

Di dalam pembelajaran IPA, memang memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar bagi peserta didik. Materi-materi IPA mestinya bersifat sederhana dan praktis, dengan bantuan sebuah media pembelajaran sehingga dapat diharapkan menjadi nyata, sederhana, mudah, dan praktis

(Salsabila, 2022:6090). Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, yaitu keinginan yang dapat menimbulkan perhatian akibat dari adanya suatu hal yang menarik (Karina 2017:61). Media pembelajaran merupakan alat bantu di dalam proses belajar mengajar, guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan, Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan proses pembelajaran (Daulae, 2019:54). Hal itu berguna untuk membawa pesan dengan memperjelas informasi dan meningkatkan kreativitas sehingga dapat mempermudah proses transformasi pengetahuan dan mengeluarkan ide-ide yang lebih kreatif dari siswa (Wahyuni, 2024:616). Media pembelajaran, menjadi sarana sebagai fasilitas di dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menciptakan kondisi yang melibatkan siswa agar dapat memperoleh pengetahuan dengan sikap yang baru. Oleh karena itu, hendaknya guru menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran agar tujuan

pembelajaran tercapai sebagai mana esensi dari *padlet*.

Padlet merupakan teknologi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah digunakan oleh guru untuk siswa. Media *Padlet* adalah alat pembelajaran digital yang dapat digunakan guru dan siswa dengan mudah untuk pembelajaran jarak jauh. Selain itu, *Padlet* dapat digunakan sebagai sistem operasi yang maksimal dengan koneksi internet, memiliki penyimpanan *cloud*, dan antar muka media sosial, sehingga mudah dipahami, terutama saat memilih *template* daftar (Wahyuni, 2024:616). Di sini, guru dan siswa dapat dengan bebas berkomentar, mengobrol, dan mengirim konten seperti gambar, video, audio, dan tautan. Program ini terjangkau dan bebas biaya untuk digunakan dan hampir semua perangkat jaringan. Segala sesuatu yang ditulis atau buat dinding dayung virtual yang dapat disimpan atau disalin. Dengan aplikasi *padlet*, dan bisa mengirim *file*, dokumen atau *file* multimedia lainnya (Anunpattana et al., 2021) dalam (Twingsih, 2023:2). Aplikasi *padlet* juga bisa menjadi alat yang sangat baik untuk pembelajaran kolaboratif antar siswa. Selain itu, *padlet*

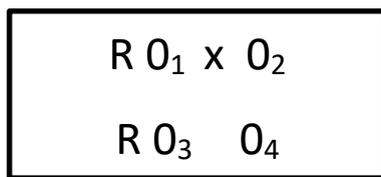
menawarkan multimedia atau dinding *virtual* gratis yang dapat digunakan untuk mendukung kehadiran kelas penuh dan penilaian waktu nyata (Twiningsih, 2023:2). Aplikasi *padlet* juga dapat memberi siswa pengalaman menulis yang menarik dan lebih baik. Dalam hal ini guru dan siswa dapat membagikan teks mereka melalui *padlet*. Aplikasi *padlet* juga dapat menjadi alat penilaian kelas yang sangat interaktif dan sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi khusus. Pengaplikasiannya bisa dioperasikan melalui *smartphone*, *tablet*, *laptop* dan *komputer*. Bahkan pengguna bisa memilih *padlet* versi gratis atau versi berbayar (Sukabumi, 2022:2). Oleh itu, topik ini sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Eksperimen menurut Kerlinger (1986) dalam Setyanto (2006:39), adalah sebagai suatu penelitian ilmiah di mana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat

untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut. Dalam penelitian ini akan menggunakan rumus variabel X dan Y yang dikembangkan oleh Douglas McGregor (1960) dalam Maman A Majid Binfas [2024]. Variabel yang diteliti dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: (1) Variabel bebas (*independent variable*), yakni variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya (X) adalah penggunaan media *Padlet*, (X = *Padlet*). (2) Variabel terikat (*dependent variable*), yakni variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel (Y) adalah hasil belajar IPA Siswa SDN Sipala 1 Makassar, (Y = Hasil Belajar Siswa) Jadi, eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true-experimental design*, di mana masih terdapat variabel eksternal yang juga mempengaruhi variabel kontrol serta sampel yang tidak dipilih secara acak. Model desainnya adalah tipe *pretest-posttest control group design*,

di mana kelas eksperimen menerima tes pra-perlakuan (*pretest*), kemudian tes setelah diberikan perlakuan (*posttest*), dan kelas kontrol menerima *pretest* dan *posttest* tanpa adanya perlakuan. Adapun rumusan desain digunakan, yakni:



Thomas D. Cook dan Donald T. Campbell (1979).

Keterangan:

R = Kelompok

X = Perlakuan dengan menggunakan media *Padlet*

O1 = Nilai Pretest kelompok eksperimen

O2 = Nilai Posttest kelompok eksperimen

O3 = Nilai Pretest kelompok kontrol

O4 = Nilai Posttest kelompok kontrol

Kemudian, hasil dengan menggunakan metode ini, akan diuraikan dari rumusan menjadi temuan kajian penelitian.

C. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini akan diuraikan mengenai, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar di mana dalam penelitian ini akan melibatkan 50 siswa kelas V. Dari 50 siswa tersebut,

dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas V A sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol, dan kelas V B sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen menggunakan media *Padlet* dengan materi *mari berkenalan dengan bumi kita*. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama, dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda pada kelas kontrol dan eksperimen. Fungsi pemberian *pretest* ini, antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik guna menyiapkan peserta didik dalam proses belajar. Setelah *pretest* dilakukan, guru menjelaskan tentang materi *mari berkenalan dengan bumi kita* dengan menggunakan metode ceramah. Kemudian, setelah itu diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Padlet* yang dibantu dengan penggunaan perangkat *LCD proyektor* pada kelas eksperimen, dan metode ceramah pada kelas kontrol tanpa menggunakan media. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik, setelah dilakukan proses pembelajaran dengan

menggunakan media *Padlet*. Adapun aktivitas, dilakukan sehingga menemukan hasilnya, yakni sebagai berikut:

a. Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas belajar siswa ini, termasuk tahapan penelitian yang pertama. Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media *Padlet* dari 25 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Lembar Aktivitas Belajar

No.	Interval (%)	Kategori
1	75-100%	Baik
2	50-74%	Cukup Baik
3	25-49%	Cukup
4	0-24%	Kurang

Table kategori ini menjadi standar sebagaimana dilakukan penelitian sebelumnya, di antaranya: Hal ini selaras dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Shafira Fitri Azzahra (2022), yakni dari hasil penelitian yang telah diperoleh melalui tes, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan *padlet* terbukti meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berdasarkan paparan kondisi akhir diketahui bahwa adanya

perbandingan berfikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perbandingan tersebut dengan nilai rata-rata 3,71 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 3,62, artinya kelas dengan menggunakan aplikasi *padlet* lebih berpengaruh positif dan mempunyai peningkatan dari pada dengan pembelajaran konvensional yang hanya terpaku pada metode ceramah guru.

b. Hasil Belajar

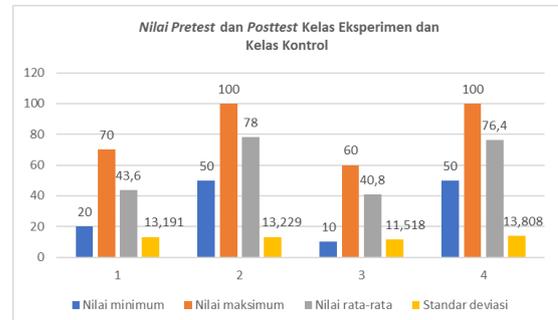
Tahap hasil belajar merupakan tahapan penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Sipala 1 Makassar kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 50 orang, setelah dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan model *true-experimental design* dengan tipe *pretest-posttest control group design*. Di mana, kelas eksperimen diberikan *Pretest* atau tes awal diberikan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum. Kemudian, diberikan perlakuan menggunakan media *Padlet* dan kelas kontrol diberikan *Pretest* dan *Posttest* tanpa adanya perlakuan. Maka, menunjukkan hasil, yakni adanya

perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata *Pretest* kedua kelas relatif sama. Hal ini, menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kemampuan awal siswa tidak jauh berbeda. Sedangkan nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa penggunaan *Padlet* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Analisis statistik (uji-t) menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelas memiliki signifikansi yang cukup tinggi.

Tabel 2 Nilai *pretest* dan *posttest* Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel 2 terlampir, dapat dilihat nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan pada nilai tinggi dan rendahnya. Kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 78.00 (*posstest*), sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 76.00 (*posttest*). Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa yang dihadapkan meningkat antara kelas yang tidak diberikan perlakuan dan

kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Padlet*.



Grafik 1 Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Grafik 1 Deskripsi nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, menyajikan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas

deskripsi	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Jumlah sampel	25	25	25	25
Nilai minimum	20	50	20	50
Nilai maksimum	70	100	60	100
Nilai rata-rata	43.60	78.00	40.80	76.40
Standar deviasi	13.191	13.229	11.518	13.808

eksperimen, nilai rata-rata pretest siswa tercatat sebesar 43.6, dengan nilai minimum 20 dan maksimum 70, menunjukkan penguasaan materi yang rendah sebelum intervensi. Setelah penerapan media

pembelajaran *Padlet*, nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan menjadi 78.0, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 100, yang mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 40.8, dengan nilai minimum 20 dan maksimum 60, yang juga menunjukkan penguasaan materi yang rendah. Namun, setelah *posttest*, nilai rata-rata kelas kontrol hanya meningkat menjadi 76.4, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 100. Perbandingan ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, kelas eksperimen yang menggunakan *Padlet* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar siswa.

Jadi, penerapan menggunakan media pembelajaran *Padlet* dalam pembelajaran IPA menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat memperoleh nilai dibawah KKM. Di mana, setelah penerapan pembelajaran IPA pada kelas eksperimen menggunakan media

pembelajaran *Padlet* menunjukkan nilai rata-rata *posstest* kelas kontrol sebesar 76.40 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 78.00, dan nilai rata-rata *posstest* kelas eksperimen lebih besar dari nilai *posstest* kelas kontrol.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Padlet* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Sipala 1 Makassar.

E. Kesimpulan

Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan, serta untuk meningkatkan kesadaran peserta didik agar ikut serta dalam menjaga, memelihara, melestarikan, dan menghargai alam sekitar sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar sebaiknya difokuskan pada kemampuan berfikir dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Bentuk nyata dari keberhasilan suatu proses pembelajaran IPA dapat dilihat dari

hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

Di sini, siswa dapat dengan bebas berkomentar, mengobrol, dan mengirim konten, seperti gambar, video, audio, dan tautan. Program ini terjangkau dan bebas biaya untuk digunakan dan hampir semua perangkat jaringan. Segala sesuatu yang ditulis atau buat dinding dayung virtual yang dapat disimpan atau disalin. Dengan aplikasi *padlet*, dan bisa mengirim *file*, dokumen atau *file* multimedia lainnya. Sebagaimana hasil penelitian ini, menunjukkan adanya pengaruh dalam penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Padlet* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Negeri Sipala 1 Makassar. Hal ini ditunjukkan melalui analisis statistik deskriptif dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posstest* kelas kontrol sebesar 76.40, sedangkan nilai rata-rata *posstest* kelas eksperimen sebesar 78.00. Hasil analisis infrensial diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1.667$ dengan hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ $2.310 > 1.667$, dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Maka, hasilnya terdapat pengaruh positif terhadap yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Padlet*

terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri Sipala 1 Makassar.

Daftar Pustaka:

- Agustini, H. , N. R. G. , & H. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research, Online. Journal of Education Research, Online.*
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menuju peningkatan kualitas pembelajaran. *In Forum Paedagogik, Online.*
- Irawati, I. , I. M. L. , & N. N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa. Jurnal Pijar Mipa, Online.*
- Maman A Majid Binfas, (2024), *Akar Statistics dan Keiblisian*, www.pedomankarya.co.id, *Online.* [Diakses Kamis Tanggal 20 februari 2025].
- Salsabila, F. , & A. A. (2022). engembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, Online.*
- Sukabumi, S. P. (2022). Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Education Transformation.*

*Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik
(JIPH).*

Twiningsih, A. (2023). Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan, Online.*

Wahyuni, F. , & J. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sman 7 Sinjai. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, Online.*