



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8614 - 8625

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar

Nurul Hadi<sup>1✉</sup>, Syadeli Hanafi<sup>2</sup>, Suherman<sup>3</sup>

Universitas Sultan Agung Tirtayasa, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [nurulhadi1972@gmail.com](mailto:nurulhadi1972@gmail.com)<sup>1</sup>, [syadeli@untirta.ac.id](mailto:syadeli@untirta.ac.id)<sup>2</sup>, [suherman@untirta.ac.id](mailto:suherman@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis kelayakan media dan mendeskripsikan efektivitas serta menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran *media mading digital padlet* untuk memberikan sebuah pemahaman kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan media mading digital padlet sebagai sarana pembelajaran di SDN Cipanas Kota Serang. Penelitian ini adalah menggunakan metode *Research and development (R&D)* dengan model pengembangan *4 D*. Tahap uji coba melibatkan 45 orang peserta didik untuk melihat keefektifan Media pembelajaran *media mading digital padlet*. Hasil penelitian pengembangan meliputi validasi pakar ahli media dan ahli materi, dari hasil belajar dan respon siswa. Hasil validasi dari ahli media mencapai 87,77%, materi 88,46%, efektivitas hasil belajar dengan membandingkan test kondisi sebelum dan sesudah *treatment* menggunakan *n-gain* dengan skor 0,74 (kriteria tinggi), serta hasil respon siswa mencapai 88,06% dengan pencapaian kriteria tinggi. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran *aplikasi mading digital padlet* ini sangat layak, efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sehingga dapat dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran di masa mendatang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, mading digital, motivasi, budaya literasi.

### Abstract

*The purpose of this study was to analyze the feasibility of the media and describe the effectiveness and analyze student responses to the learning media of digital padlet mading media to provide an understanding for students to find out how to use padlet digital mading media as a learning tool at Cipanas Elementary School, Serang City. This study used the Research and Development (R&D) method with a 4D development model. The trial phase involved 45 students to see the effectiveness of the digital padlet digital mading learning media. The results of development research include the validation of media experts and material experts, from learning outcomes and student responses. The validation results from media experts reached 87.77%, 88.46% material, the effectiveness of learning outcomes by comparing the condition test before and after treatment using n-gain with a score of 0.74 (high criteria), and the results of student responses reaching 88.06 % with the achievement of high criteria. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the learning media for the digital mading padlet application is very feasible, effective and can improve students' cognitive learning outcomes so that they can be developed as learning innovations in the future.*

**Keywords:** Learning Media, digital magazine, motivation, literacy culture.

Copyright (c) 2022 Nurul Hadi, Syadeli Hanafi, Suherman

✉Corresponding author :

Email : [nurulhadi1972@gmail.com](mailto:nurulhadi1972@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3839>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat proses pembelajaran perlu dikelola secara maksimal untuk mencapai keberhasilan yang di inginkan sesuai dengan cita-cita pendidikan yang diharapkan sangat tergantung pada kualitas proses pembelajaran dan mengelola serta mengembangkan sekolah, minimnya literasi ataupun budaya literasi pada peserta didik adalah upaya untuk meningkatkan kompetensi peserta didik merupakan suatu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Membaca akan menambah wawasan atau pengetahuan dan juga informasi dari mana saja bahkan sampai ke penjuru dunia. memberdayakan dirinya. Saat ini telah banyak Media pembelajaran yang digunakan pada masa pembelajaran daring termasuk padlet. Padlet adalah *platform* pembelajaran berbasis *web* dan media yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam dua versi yaitu gratis dan berbayar (Komalasari & Solikin, 2018:27).

Padlet menyediakan dinding *virtual* dan ruang *kolaboratif* yang dapat diakses dari perangkat apapun yang didukung dengan akses internet (Alghozi dkk, 2021:6). Sumber daya sekolah yang memadai bukan jaminan akan mewujudkan harapan-harapan warga sekolah yang telah dirumuskan dalam tujuan sekolah untuk mewujudkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) di era masa pandemi dengan baik. Pembelajaran daring di Indonesia masih terus berjalan walaupun di beberapa instansi atau lembaga sudah menerapkan *blended learning* dikarenakan wabah Covid 19 yang belum berakhir sepenuhnya. Oleh sebab itu pendidik ataupun dosen harus memikirkan dan memberikan inovasi untuk melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dengan berbagai kendala yang ada. Di era teknologi dan dimasa pandemi ini merupakan suatu kesempatan bagi dosen ataupun pendidik untuk menjadikan peserta didik lebih melek terhadap teknologi dengan menerapkan sistem pembelajaran daring menggunakan media *platform* yang ada, salah satunya yaitu *platform* padlet (Sanuhung et al., 2022:20).

Mading padlet diharapkan menjadi wadah untuk memfasilitasi peserta didik mendapatkan informasi agar lebih terpusat. peserta didik juga dapat menyalurkan minat dari hasil karyanya untuk dipasang pada mading kelas seperti puisi, cerpen, pantun dan lain sebagainya. Peserta didik lebih terdorong untuk membangun kreativitasnya dan mengeluarkan kemampuannya misal tentang bagaimana cara membuat tema atau judul yang bagus, lalu bagaimana teknik penyampaiannya, serta bagaimana design yang bagus untuk diterapkan dan masih banyak lagi (Nelawati et al., 2020:70). Sehingga hal ini menjadi tuntutan bagi peserta didik untuk mengasah kemampuan berkreaitivitas dalam diri mereka. majalah dinding juga dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik (Umar, 2021:206). Mereka akan merasa percaya diri ketika karya yang dibuat dilihat dan dibaca oleh banyak peserta didik lain. Disinilah hal positif akan muncul serta dapat memacu peserta didik untuk terus berkarya dan berinovasi agar bisa menunjukkan kemampuannya pada orang lain. Melihat fenomena dan permasalahan yang ada seperti yang telah dikemukakan oleh media pembelajaran dalam dunia pendidikan dasar mengingat bahwa anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkrit, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan Media media mading digital padlet pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kreasi mading digital padlet pada pembelajaran jarak-jauh di Sekolah Dasar. Dalam konteks ini adalah pelaksanaan program pendidikan karakter melalui program literasi sekolah. Melalui pemanfaatan waktu 10 menit sebelum belajar untuk kegiatan literasi, dapat bermanfaat bagi pembentukan karakter anak sesuai yang diharapkan oleh sekolah (Nugrahani dkk, 2019:46).

Dukungan sosial dapat meningkatkan motivasi belajar karena dengan dukungan tersebut seseorang akan merasa diperhatikan oleh karena itu seseorang yang mendapatkan dukungan sosial akan memiliki motivasi belajar yang baik. Selain dukungan sosial, konsep diri juga memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar. Seseorang yang memiliki konsep diri baik akan mudah untuk berpikiran positif untuk itu konsep diri yang baik akan mampu meningkatkan motivasi belajar meskipun dalam kondisi pandemi Covid-19 (Agustina & Kurniawan, 2020:127). Inovasi yang dapat diterapkan untuk melatih peserta didik terampil

menulis yaitu dengan bantuan teknologi. Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan penting dalam dunia pendidikan, sehingga sekolah benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat bagi peserta didik mengembangkan kemampuannya secara optimal dan mampu berinteraksi di tengah-tengah masyarakat yang semakin canggih dengan teknologi (Hasbullah dkk, 2022:7545). Oleh karena itu, peneliti akan mencoba menerapkan media berbasis aplikasi Padlet untuk melatih keterampilan siswa di sekolah dasar.

Majalah dinding atau padlet merupakan salah satu media komunikasi yang ditempel di dinding. Mading merupakan media komunikasi dan informasi yang paling mudah dan murah, dapat dibuat oleh siapa saja bagi yang mempunyai kemampuan dan kemauan untuk itu, terutama bagi siswa dan guru sekolah. Upaya yang dilakukan sekolah melalui penyediaan fasilitas yang mendukung penerapan kegiatan Literasi dan kegiatan penunjang peserta didik dalam membaca (Fitriani, 2021:3).

Berdasarkan masalah yang dikembangkan pada identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang diajukan adalah :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran aplikasi mading digital padlet untuk meningkatkan motivasi belajar dan budaya literasi peserta didik di sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran aplikasi mading digital padlet untuk meningkatkan motivasi hasil belajar dan budaya literasi peserta didik di sekolah dasar ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran media mading digital padlet untuk meningkatkan motivasi belajar dan budaya literasi peserta didik di sekolah dasar ?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran aplikasi mading digital padlet untuk meningkatkan motivasi belajar dan budaya literasi peserta didik di sekolah dasar ?

Menurut (Yunita Anindya dkk, 2019:4) mengatakan kegiatan literasi, yaitu motivasi pagi, pojok baca, dan pengadaan perpustakaan sumber literasi. Kegiatan literasi merupakan bagian dari pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pengembangan program literasi sekolah perlu mendapatkan perhatian khusus dapat dioptimalkan oleh seluruh warga sekolah. Model *the Big 6 Skills*, berasal dari Amerika Serikat. Sebuah model yang banyak digunakan di sekolah. Model *the Big 6* dikembangkan oleh *Michael B. Eisenberg and Robert E. Berkowitz*. Model literasi *The Big 6 Skills* memiliki enam keterampilan antara lain: merumuskan masalah dan mengidentifikasi informasi, mengatur strategi pencarian informasi, menentukan lokasi sumber informasi dan menggabungkan serta menyusun informasi yang diperoleh.

Aplikasi padlet bersifat free dan dapat diterapkan dengan mudah oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Husna & Marlina (2019:4) dalam pengembangan Literasi Informasi mengatakan bahwa literasi informasi mempunyai tujuan untuk membantu seseorang dalam memenuhi kebutuhan informasinya baik untuk kehidupan pribadi (pendidikan, kesehatan, pekerjaan) maupun lingkup masyarakat. Setyaningsih & Syamsudin (2019:19), mengatakan tujuan secara spesifik dari gerakan literasi sekolah adalah menumbuhkan kembangkan budaya literasi disekolah dan meningkatkan kapasitas lingkungan warga sekolah agar literat, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak, agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan, serta menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagi strategi membaca. Jadi, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari literasi informasi adalah agar dapat mengembangkan pengetahuan dalam pembelajaran dan meningkatkan prestasi, serta membantu peserta didik agar lebih berpikir kritis dengan mewadahi beragam koleksi yang tersedia di perpustakaan.

Selama wabah Covid-19, siswa menggunakan teknologi informatika dalam kehidupan sehari-hari mereka seperti ponsel, laptop, atau komputer pribadi. Perkembangan teknologi digital saat ini memiliki tantangan tersendiri. Masalah yang muncul dari menggunakan *Google Classroom* atau *WhatsApp* (WA) hanya menguasai inovasi dan kreativitas menggunakan Padlet yang dapat diintegrasikan dengan *Google Classroom*, WA dan *software web* lainnya. Padlet untuk pengalaman belajar online membuat siswa tidak bosan dengan

studi mereka berkat banyak aplikasi yang dapat dihubungkan dengan Padlet, yang berfungsi sebagai *tablet* interaktif dan menarik di internet (Ambarita, 2021:30).

Menurut Qulub, T., & Renhoat (2019:1) dalam penelitiannya menerangkan bahwa Media Padlet adalah aplikasi *website* yang paling baik diilustrasikan sebagai papan tulis online. Berdasarkan masalah yang dihadapi di kelas ketika belajar menulis dan khususnya teks deskriptif, aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis teks deskriptif dengan cara yang inovatif.

Penelitian juga dilakukan kepada calon pendidik sekolah dasar. Pada penelitian ini penggunaan aplikasi mading digital padlet juga menerangkan bahwa penggunaan media Padlet saat matakuliah Microteaching dinyatakan efektif dengan respon positif (Rachmadyanti, 2021:103). Menggunakan aplikasi Padlet seringkali membawa hasil positif, terutama selama proses brainstorming. Masalah utama yang muncul dalam mempromosikan padlet adalah pertanyaan yang sangat teknis ketika fitur dari padlet tidak diketahui/dipahami. Selain itu, ini mencegah masalah jaringan yang paling tidak stabil bagi siswa. Berlatih penilaian kelas dengan mengoreksi tugas tertulis, meninjau konsep aplikasi dan menggunakan koneksi WIFI untuk menguji solusi yang lebih andal (Rohmatika et al., 2020:148). Secara garis besar, kelebihan Padlet adalah lebih mudah digunakan oleh siswa dan lebih efisien daripada menggunakan data online, aplikasi memudahkan siswa untuk saling berinteraksi, karena semuanya online, siswa dapat berinovasi dan memilih model yang ada (Mujizatullah, 2021:231). Siswa juga merasakan Padlet membuat perasaan senang, antusias, enerjik, interaktif dan responsif dalam proses pembelajaran (Fitriani, 2021:2).

Aplikasi Padlet dipilih karena aplikasi ini tersedia dalam versi gratis, selain itu aplikasi ini bisa diakses melalui playstore, sehingga dengan mudah dapat menggunakannya. Penggunaan aplikasi Padlet ini juga tidak memerlukan terlalu banyak kuota. Padlet mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang nyata karena siswa berada dalam satu waktu. Fungsi aplikasi Padlet dalam pembelajaran pada bidang studi mata pelajaran Pkn, dengan padlet guru juga akan melihat siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut dan dapat menyimpan hasil pekerjaan siswa. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi mading Digital Padlet untuk meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar”.

Kesamaan penelitian ini ada keterkaitan dengan pengembangan media padlet serta budaya literasi dan motivasi siswa sebagai dasar di jadikannya rujukan penelitian. Kebaruan atau novelty penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi media madding digital padlet berbasis internet untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan terutama dalam melaksanakan pembelajaran moda daring (PJJ). Saran pemanfaatan bagi guru yaitu menggunakan media pembelajaran Padlet secara maksimal agar pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 dapat terlaksana dengan maksimal.

## **METODE PENELITIAN**

*Research and development (R&D)* model 4 D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk “Kualitatif, dan Kombinasi *Mixed Methods*.” *Research and development (R&D)* model 4 D merupakan metode penelitian secara sistematis, untuk menemukan, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan serta memvalidasi media, model atau strategi suatu cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, serta produktif, dan bermakna”. Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk serta memvalidasi yang dilakukan secara sengaja dan sistematis.

Model 4-D ada 4 tahapan, yaitu *define, design, develop*, dan *disseminate* (Husada et al., 2020:421).

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

*Define* (pendefinisian), ini merupakan tahap dalam menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, yang terdiri dari empat langkah, antara lain sebagai berikut:

- a) **Analisis Awal** pada tahap dilakukan diagnosis awal media pembelajaran yang digunakan pada Peserta didik SDN Cipanas serang dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran,
- b) **Analisis Pelajar** ditahap ini peneliti mempelajari karakteristik peserta didik SDN Cipanas serang seperti latar belakang pengetahuan, kemampuan, motivasi dalam belajar dan lain-lainnya,
- c) **Analisis Tugas** tahap ini melakukan analisis semua tugas pokok yang harus dikuasai siswa peserta didik SDN Cipanas Kota Serang supaya bisa mencapai kompetensi minimal,
- d) **Analisis Konsep**, menganalisis konsep yang akan diajarkan langkah-langkah secara rasional, Mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi-materi pembelajaran.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap rancangan ini dapat menghasilkan produk perangkat pembelajaran. Hasil pada tahap perancangan ini disebut draft awal . Kegiatan pada tahap ini adalah :

- a) Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk menyajikan materi yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran dengan tujuan untuk menentukan karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, waktu, fungsi media yang akan digunakan , serta kemampuan pendidik dalam menggunakan media.
- b) Pemilihan template pada tahap ini peneliti memilih template untuk mendesain isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan prinsip, karakteristik, dan langkah – langkah yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.
- c) Perancangan proses alur media pembelajaran aplikasi mading digital padlet, perancangan tampilan awal aplikasi terdiri dari menu “materi mading digital padlet” serta sign in atau login. Setelah perancangan awal dilanjutkan dengan membuat perancangan login yang difungsikan untuk masuk ke aplikasi pengolahan data mading digital padlet. Selajutnya perancangan input materi yang digunakan untuk merubah materi fisik ke materi digital perancangan input mading digital padlet, pada perancangan tampilan akhir aplikasi mading digital padlet, berupa desain isi untuk menampilkan hasil materi mading digital padlet .

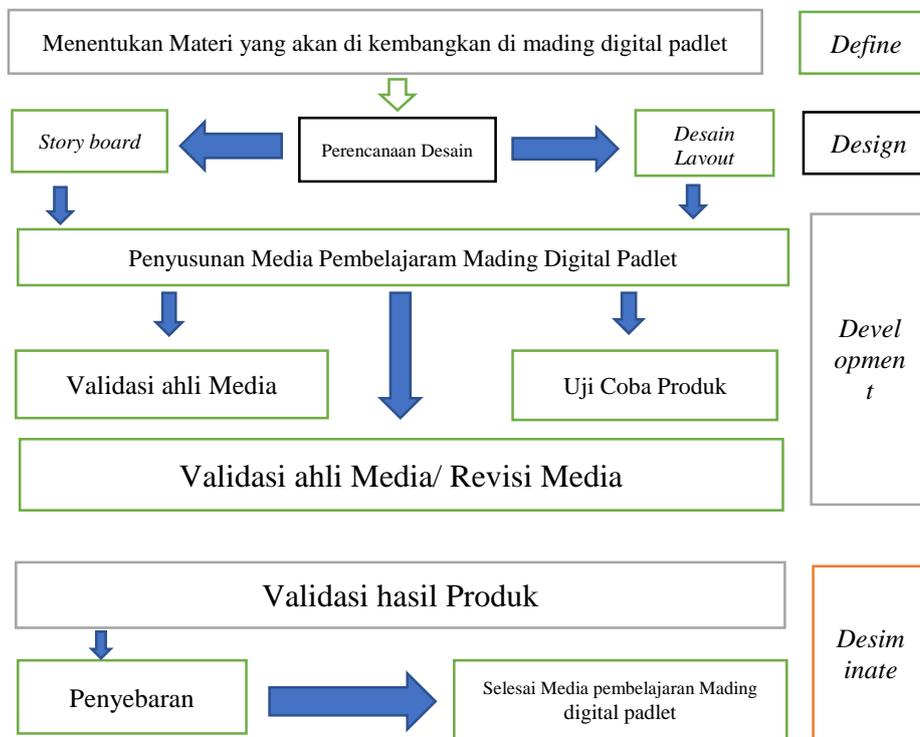
#### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan media madding digital berbasis android menghasilkan sebuah produk aplikasi mading digital padlet kemudian dilakukan uji validitas dan revisi terhadap produk yang telah di buat. Proses validasi adalah proses penilaian terhadap mading digital padlet yang telah di kembangkan oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakan produk yang di nilai. Validasi Aplikasi Media Mading Digital Padlet di berikan kepada ahli media dan ahli materi praktisi pendidikan.

#### 4. Penyebaran (*Disseminate*)

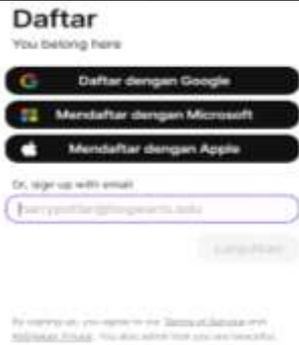
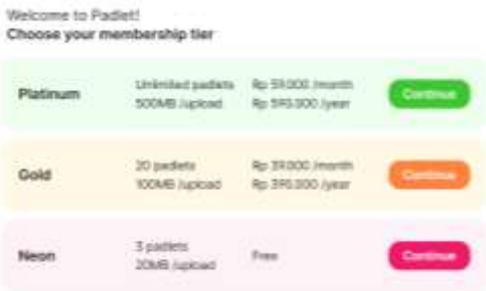
Pada tahap penyebarab dilakukan pada peserta didik SDN Cipanas dengan memberikan sosialisasi atau pelatihan penggunaan aplikasi madding digital padlet. Tujuan dari pelatihan dan sosialisasi penggunaan aplikasi madding digital padlet adalah agar peserta didik dapat mengetahui cara penggunaannya dan dapat merasakan manfaatnya, sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan secara maksimal. Pelatihan tersebut dilakukan kepada peserta didik dengan menjadi 3 sesi untuk sesi pertama kelas IV dengan jumlah 15 peserta didik, sesi kedua kelas V dengan jumlah 15 peserta didik, dan kelas VI dengan jumlah 15 peserta didik. Hasil dari pelatihan aplikasi mading digital padlet adalah siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi karena dapat diakses melalui *handphone*, materi dapat dibuka melalui *handphone*, materi dapat dipelajari melalui *handphone*, sehingga bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Tujuan dari tahap ini

adalah untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah diujicobakan dan direvisi, kemudian disebarakan ke lapangan atau peserta didik melalui link <https://padlet.com/nurulhadi29087/mi95h8n0xdo4i18h>.



Gambar. Adaptasi Prosedur Penelitian

Tabel 1. Langkah-Langkah Penggunaan Padlet

No	Rancangan Media	Keterangan
1		Daftar masuk ke media padlet dengan menggunakan akun
2		Pilih Versi yang Diinginkan (Gratis atau Berbayar)

No	Rancangan Media	Keterangan
3		<p>Setelah mendaftar maka kita akan landing di halaman utama. Pada bagian atas terdapat empat kotak dengan warna berbeda. Pada tahap awal kita pilih “<i>Make a Padlet</i>”. Di bagian kanan bawah sudah tersedia beberapa pilihan template. Silakan pilih salah satu dengan terlebih dahulu memahami polanya.</p>
4		<p>Silahkan pilih desain template padlet dan berbagai pilihan atributnya.              Tampilan Materi Pkn Kelas IV</p>
5		<p>Menentukan tema dan berikan penjelasan. Simpan hasil pembelajaran dalam berbagai pilihan seperti pdf, image dan lainnya. Hasil dari produk awal tampilan materi pelajaran PKn kelas IV</p>
6		<p>Hasil dari produk awal tampilan materi pelajaran PKn kelas V tentang Menelaah Keragaman Sosial Budaya Masyarakat</p>

No	Rancangan Media	Keterangan
7		Hasil dari produk awal tampilan materi pelajaran PKn kelas VI tentang menganalisis Pelaksanaan kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga negara beserta dampaknya dalam kehidupan sehari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian diberikan melalui lembar instrumen validasi dari hasil kuesioner validasi media dan materi. Rekomendasi dari validator media dan materi (dosen ahli media dan ahli materi Pascasarjana (UNTIRTA). Validasi ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan media pembelajaran aplikasi mading digital padlet divalidasi berdasarkan instrumen yang dibuat menjadi kuesioner yang telah diberikan kepada ahli media dan ahli materi, masing-masing sebanyak 18 butir soal instrumen media dan 13 butir soal instrumen materi.

**Tabel 2. Kisi-kisi materi observasi untuk validasi ahli Media**

No	Penilaian	Indikator	Item	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Mutu teknis	a. Warna dan ukuran, serta jenis huruf	1	1	<i>Centang</i>
		b. Keterpaduan warna yang digunakan dalam media	2	1	<i>Centang</i>
		c. Kesesuaian yang di gunakan dalam gambar.	3,4	2	<i>Centang</i>
		d. Kesesuaian tampilan	5	1	<i>Centang</i>
2	Aspek Media	a. <i>Visible</i>	6,7,8,9,10	3	<i>Centang</i>
		b. <i>Interesting</i>	11,12,13,	4	<i>Centang</i>
		c. <i>Simple</i>	14,15,16,	3	<i>Centang</i>
		d. <i>Useful</i>	17,18	3	<i>Centang</i>

**Tabel 3. Kisi-Kisi Materi Observasi Untuk Validasi Ahli Materi**

No	Penilaian	Indikator	No.Item	Jumlah	Jumlah per indikator
1	Aspek Materi	Akurat	1,2,3	3	<i>Centang</i>
		Legitimasi	4,5,6	3	<i>Centang</i>
		Tersrtuktur	7,8,9	3	<i>Centang</i>
2	Kesesuaian Materi	Kesesuaian dalam penggunaan bahasa.	10,11	2	<i>Centang</i>
		Kesesuaian materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.	12,13	2	<i>Centang</i>

Presetasi dari hasil penilaian validator media sebesar 87,77% dan materi 88,46% adalah dalam kriteria Sangat Baik, sebagaimana berdasarkan range kriteria prosentase kualitatif pada tabel 4 di bawah ini (Hardianti, 2019:37).

**Tabel 4. Koefisien Validitas Butir Soal**

Skor	Kategori
0%-20%	Sangat Rendah
21%-40%	Rendah
41%-60%	Sedang
61%-80%	Tinggi
81%-100%	Sangat Tinggi

Pada instrumen untuk mengukur hasil belajar melalui tes yang digunakan berupa tes tulis berbentuk pilihan ganda. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam penggunaan media untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen tes yang digunakan di validasi dengan membandingkan dan menyesuaikan isi tes dengan materi pada silabus yang ada pada kurikulum sekolah, kisi-kisi terdiri dari 10 butir soal mengukur hasil belajar yang dimodifikasi dari Widiastika et al. (2021:53).

**Tabel 5. Kisi-Kisi Mengukur Hasil Belajar Siswa**

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Kognitif		
	C2.(Memahami)	C3 (Mengaplikasikan)	C4 (Menganalisis)
Memahami manfaat keberagaman karakteristik individu	1,2,3		
Dapat memahami dan menelaan makna keberagaman social budaya masyarakat		4,5,6	
Dapat mengaplikasikan dan menganalisis permasalahan pada makna yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari			7,8,9,10

Hasil Penilaian *Pretest* dan *Post Tes* Belajar Siswa kelas IV, V dan VI, didapat sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil belajar Kelas IV, V dan VI**

Kelas	Hasil Pretest	Hasil post test
IV	61,87	89,68
V	58,33	88,33
VI	56,33	90
Jumlah	176.53	268.01
Rata-rata	58.84	89.34

Untuk mengukur efektivitas hasil belajar siswa menggunakan rumus uji *N-gain*, sehingga didapat hasil belajar

$$n - gain = \frac{89,34 - 58,84}{100 - 58,84} = 0,74$$

Dari hasil tersebut diambil kesimpulan bahwa efektivitas rata-rata dari hasil belajar siswa kelas IV, V dan VI didapat dengan skor 0.74 dalam kriteria tinggi berdasarkan tabel kriteria n-gain sesuai tabel 7 dibawah ini.

**Tabel 7. Koefisien N-Gain**

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Berikutnya adalah mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran mading digital Padlet. Validasi ini untuk mengukur tingkat respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi kuesioner mengukur respon siswa sebagai berikut:

**Tabel 8. Kisi-Kisi Mengukur Respon Siswa**

No	Penilaian	Indikator	No.Item	Jumlah	Bentuk Instrumen
1	Aspek Penggunaan	Ketertarikan terhadap media	1	1	Checklist
		Kemudahan terhadap media	2	1	Checklist
		Membantu penggunaan terhadap kreasi siswa dengan media mading digital padlet	3	1	Checklist
		Membantu dalam menyampaikan materi dengan media mading digital padlet	4	1	Checklist
		Membantu memudahkan ketertarikan dalam menggunakan media padlet	5	1	Checklist
		Menarik minat belajar dengan menggunakan media digital android	6	1	Checklist
		Memperkenalkan pembelajaran menggunakan media mading digital padlet	7	1	Checklist
		Menyenangkan dalam belajar menggunakan media padlet	8	1	Checklist
		Kemudahan dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan media padlet	9	1	Checklist
		Kemudahan dalam memperjelas materi pelajaran dengan menggunakan media padlet.	10	1	Checklist

Dari hasil kuesioner mengukur respon siswa terkait Media pembelajaran media mading digital padlet pada aspek penggunaan dipresentasikan sebesar 88,06%, maka dapat disimpulkan respon siswa pada aspek penggunaan pembelajaran media mading digital padlet tervalidasi dengan hasil sangat baik sesuai tabel 4.

## KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas maka dapat simpulkan bahwa hasil uji kelayakan terkait media dan materi pada media pembelajaran mading digital padlet dinyatakan layak dengan kriteria sangat tinggi, pengukuran hasil belajar siswa menunjukkan efektivitas dengan kriteria tinggi sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran dalam kriteria sangat tinggi dan layak untuk dikembangkan. Mading digital Padlet dapat dikembangkan menjadi pembelajaran yang inovatif dan ajang kreatifitas siswa di Sekolah.

Rekomendasi buat peneliti selanjutnya untuk dapat dikembangkan lebih luas pada mata pelajaran lainnya yang lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing, Dewan Guru SDN Cipanas serang, Validator Ahli Media dan Materi, rekan-rekan seperjuangan yang mensupport dalam menyelesaikan penelitian dan penulisan jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v5i2.5168>
- 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*, 1(1), 137–152.
- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (Bdr) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di Sman 56 Jakarta). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(1), 30–36. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i1.70>
- Fitriani, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Padlet dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 4(1), 1–15.
- Hardianti, D. (2019). *Analisis Butir Soal Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Segiempat*. 1, 33–43.
- Hasbullah, Sholeh, H., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Husna, M. A., & Marlina. (2019). *Rancangan Kegiatan Literasi Informasi*. September, 242–251.
- Komalasari, D., & Solikin, I. (2018). Penerapan Aplikasi Mading Digital Berbasis Web Pada MA. Miftahul Huda Kabupaten OKI. *Jurnal Sistem Informasi (JUSIFO)*, 4(1), 27–36. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jusifo/article/view/2443>
- Mujizatullah. (2021). *Inovasi Pembelajaran Moderasi Beragama Melalui Media Kreatif pada Sekolah Umum / Madrasah di Kabupaten Bone Religious Moderation Learning Innovations Through Creative Media in Public Schools / Madrasahs in Bone Regency Mujizatullah Balai Penelitian dan Pe*. 9(2), 231–250.
- Nelawati, Andrizal, & Mailani, I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Gerlach Dan Ely Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pai Di Sd Negeri 020 Langsung Hulu Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi. *Jom Ftk Uniks*, 1, 70–85.
- Nugrahani, F., Widayati, M., & A.M, A. I. (2019). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Film. *Belajar Bahasa*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.32528/bb.v4i1.1865>
- Qulub, T., & Renhoat, S. F. (2019). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Proceedings SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–146. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>

- 8625 *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar – Nurul Hadi, Syadeli Hanafi, Suherman*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3839>
- Rachmadyanti, P. (2021). Persepsi Mahasiswa PGSD tentang Penggunaan Padlet pada Pembelajaran Microteaching. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 103–115. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17105/9886>
- Rohmatika, A., Arianto, P., & Putra, M. R. (2020). *Studi Penggunaan Aplikasi Padlet Pada Kelas Menulis*. 1(2), 148–162.
- Sanuhung, F., Salsabila, U., Wahab, J. A., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (2022). Penggunaan Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(November-April), 20–28. <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/index.php/glasser/article/view/1352/623>
- Setiyaningsih, G., & Syamsudin, A. (2019). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 19–28. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p19-28>
- Umar, W. (2021). *Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Gerakan Majalah Dinding Kelas*. 1(3), 206–215.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>