

## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Padlet pada Materi Norma dalam Kehidupanku di Kelas V SD Negeri 156 Palembang**

**Putri Wulandari, Siti Dewi Maharani**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya  
ptrwln dri271103@gmail.com, maharani.sitidewi@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop an interactive learning media based on the Padlet platform on the material Norma in My Life in grade V elementary school and describe its level of validity and practicality. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of Analyze, Design, Development, and Implementation. At the development stage, learning media is validated by material experts, media experts, and teacher practitioners. The validation results showed that the developed media had a very high level of validity with a percentage of 95.8% of material experts, 94.2% of media experts, and 100% of teacher practitioners. After revision based on the validator's suggestions, this media is implemented to students through individual, small group, and large group trials. The results of the trial show that this medium is very practical with an average percentage of practicality of 100%. In conclusion, Padlet-based learning media in the Norma in My Life material is very valid and very practical to be used in learning. This media facilitates more interactive, flexible learning, and increases student involvement in the learning process.*

**Keywords:** Media Development, Padlet, Validity, Practicality, Norms

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis platform Padlet pada materi *Norma dalam Kehidupanku* di kelas V SD serta mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Pelaksanaan). Pada tahap pengembangan, media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan persentase 95,8% dari ahli materi, 94,2% dari ahli media, dan 100% dari praktisi guru. Setelah revisi berdasarkan saran validator, media ini diimplementasikan kepada peserta didik melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 100%. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis Padlet pada materi *Norma dalam Kehidupanku* sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media, Padlet, Kevalidan, Kepraktisan, Norma

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kebutuhan dasar setiap orang. Ini dinyatakan dalam Pasal 1 Ayat 1 UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar dan tersusun untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif meningkatkan potensi diri mereka untuk memiliki kerohanian, pengendalian diri, dan kepribadian yang kuat. Karena teknologi semakin banyak digunakan di hampir semua aspek kehidupan manusia, Mason (1994) berpendapat bahwa di masa depan, teknologi akan mempengaruhi dan menentukan pendidikan. Pendidikan harus berubah untuk menghadapi tantangan baru di era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang cepat. Teknologi yang dapat mengelola, mengemas, menampilkan, dan menyebarkan informasi pembelajaran secara visual dan non-visual akan meningkatkan kualitas pendidikan (Lectora et al., 2019). Bahan ajar berbasis digital adalah inovasi yang harus dibuat oleh guru (Hayati & Azizah, 2021). Teknologi dapat mengurangi kebosanan siswa dengan membuat bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah media yang dapat didistribusikan melalui perangkat digital (Fernando & Sabri, 2022). Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan, termasuk hal-hal yang biasa dilakukan orang dalam kehidupan sehari-hari. Norma, baik norma sosial, agama, maupun hukum, berfungsi sebagai pedoman perilaku masyarakat. Oleh karena itu, mengetahui dan memahami norma sejak dini sangat penting, terutama bagi siswa di sekolah dasar.

Padlet adalah salah satu platform yang sangat baik untuk membuat bahan ajar interaktif karena memungkinkan siswa berkolaborasi secara *online* dalam papan diskusi yang mudah diakses. Padlet dapat digunakan untuk mendorong siswa untuk berbicara tentang berbagai norma yang ada di masyarakat, berbagi pengalaman, dan mengumpulkan contoh perilaku yang mencerminkan norma-norma tersebut. Menggunakan Padlet saat mengajar materi norma dalam kehidupan sehari-hari di kelas V SD dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini memungkinkan mereka untuk memahami norma dengan lebih baik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah siswa dapat bekerja sama untuk belajar satu sama lain. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti Padlet, mereka tidak hanya memenuhi tuntutan kurikulum yang menekankan pendidikan karakter, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman yang lebih baik, dan kolaborasi (Rohman, 2021; Nurdiana, 2022). Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menggunakan format Padlet untuk materi yang lazim di kelas V SD. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dan institusi pendidikan untuk membuat lingkungan belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 156 Palembang, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran sangat kecil. Kegiatan belajar yang dilakukan cenderung menggunakan buku pembelajaran tanpa dukungan dari media pembelajaran ICT. Selain itu peneliti juga menemukan fakta bahwa di kelas ini belum pernah menggunakan platform Padlet sebagai media pembelajaran. Hal ini tentunya membuat peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Padlet di kelas V SD Negeri 156 Palembang. Dengan harapan agar timbul motivasi bagi guru untuk menggunakan platform ini sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pengajaran.

Penggunaan media pembelajaran Padlet dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut hasil penelitian sebelumnya (Fitri et al., 2024). Misalnya, dalam penelitian yang menggunakan Padlet untuk materi inflasi, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Dalam penelitian lain (Simanjutak et al., 2023), hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari nilai rata-rata 52,5 pada *pretest* menjadi 90,8 pada *post test*, dengan peningkatan 38,3%, dapat disimpulkan bahwa media layak, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran. Penelitian (Setiawan et al., 2022) menunjukkan bahwa Padlet berfungsi dengan baik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai norma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk berbicara tentang materi norma dan lebih terlibat dalam diskusi tentang materi tersebut.

Dari semua hasil penelitian terdahulu di atas sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran Padlet dengan materi Norma dalam Kehidupanku terdapat persamaan yaitu penggunaan produk media pembelajaran. Perbedaannya yaitu dari segi pengumpulan data, pelaksanaan penelitian, hasil penelitian, subjek dan materi penelitian. Fokus utama penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran Padlet dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media. Bagian yang dikembangkan pada kelas V SD materi Norma dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Padlet dengan harapan bahwa pengembangan media ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Padlet pada Materi Norma dalam Kehidupanku di Kelas V SD Negeri 156 Palembang”**.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan. Metode *Research and Development* (R&D) adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk menciptakan atau meningkatkan produk dan layanan melalui penelitian yang terencana. Salah satu model yang sering digunakan dalam R&D, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran, adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pengembangan), dan *Evaluation*

Evaluasi). Model ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Hernawan, 2021).

Penelitian ini, subjek yang digunakan adalah 19 orang siswa kelas V F di SD Negeri 156 Palembang. Penelitian ini memuat muatan Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupanku. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 156 Palembang yang terletak di Jl. Mayor Salim Batubara No.8, Sekip Jaya, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Validasi Ahli Materi**

**Tabel 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli materi**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Kelayakan Isi	11	12	91,6	Sangat Valid
2.	Keakuratan Materi	15	16	93,7	Sangat Valid
3.	Kelayakan Bahasa	20	20	100	Sangat Valid
	Jumlah	46	48	95,8	Sangat Valid

Sumber data: diolah dari hasil validasi materi

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase hasil penelitian validasi ahli materi dengan skor maksimal 48 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kevalidan} &= \frac{\text{Total Skor Validator}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{48} \times 100\% \\ &= 95,8\% \end{aligned}$$

Nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli materi terhadap produk media Padlet adalah sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid. Lembar validasi oleh ahli materi dapat dilihat secara rinci pada lampiran. Setelah melakukan validasi, dosen ahli materi menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran platform Padlet dengan materi Norma dalam Kehidupanku yang dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai kritik/saran/masukkan yang diberikan.

### **Validasi Ahli Media**

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan	18	20	90	Sangat Valid
2.	Tulisan	15	16	93,7	Sangat Valid
3.	Kemudahan Teknis	16	16	100	Sangat Valid
	Jumlah	49	52	94,2	Sangat Valid

Sumber data: diolah dari hasil validasi materi

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase hasil penelitian validasi ahli materi dengan skor maksimal 52 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase kevalidan} &= \frac{\text{Total Skor Validator}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{49}{52} \times 100\% \\ &= 94,2\% \end{aligned}$$

Nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli media terhadap produk media Padlet adalah sebesar 94,2% dengan kategori sangat valid. Lembar validasi oleh ahli media dapat dilihat secara rinci pada lampiran. Setelah melakukan validasi, dosen ahli media menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran platform Padlet dengan materi Norma dalam Kehidupanku yang dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai kritik/saran/masukkan yang diberikan.

## **Praktisi Guru Kelas**

**Tabel 3. Hasil Pengisian Instrumen Praktisi Guru**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Kelayakan Isi	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Kebahasaan	2	2	100	Sangat Praktis
3.	Materi	2	2	100	Sangat Praktis
4.	Media	7	7	100	Sangat Praktis
	Jumlah	15	15	100	Sangat Praktis

Sumber data: diolah dari hasil validasi praktisi guru

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase hasil penelitian validasi ahli praktisi dengan skor maksimal 15 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Respons Guru} &= \frac{\text{Nilai Respon Guru}}{\text{Nilai Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{15}{15} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi praktisi guru terhadap produk media Padlet adalah sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Lembar validasi oleh ahli praktisi dapat dilihat secara rinci pada lampiran. Setelah melakukan validasi, praktisi guru menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran platform Padlet dengan materi Norma dalam Kehidupanku yang dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai kritik/saran/masukkan yang diberikan.

## **Uji coba perorangan**

**Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan Media	15	15	100	Sangat Praktis
2.	Ketertarikan Media	9	9	100	Sangat Praktis
3.	Isi Materi	6	6	100	Sangat Praktis
	Jumlah	30	30	100	Sangat Praktis

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase hasil pengisian angket respons uji coba perorangan dengan nilai maksimal 30 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kepraktisan} &= \frac{\text{Nilai Respon Peserta Didik}}{\text{Nilai Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{30}{30} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket respons yang diberikan kepada 3 peserta didik kelas V E SD Negeri 156 Palembang, peneliti memperoleh skor total 30 dengan persentase 100%. Kemudian tidak ada komentar yang diberikan oleh peserta didik. Skor yang diperoleh oleh peneliti tersebut dapat digolongkan dalam kategori “Sangat Praktis”. Bersesuaian dengan perolehan tersebut maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa 3 orang peserta didik yang melakukan kegiatan uji coba menyatakan media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada tahap uji coba kelompok kecil peneliti melakukan uji coba kepada 6 peserta didik secara acak yang dipilih dengan bantuan guru kelas, 6 peserta didik tersebut bernama DG, FA, OPC, FNP, IA, dan KAFG. Uji coba dimulai dengan penjelasan mengenai tujuan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan Media	30	30	100	Sangat Praktis
2.	Ketertarikan Media	18	18	100	Sangat Praktis
3.	Isi Materi	12	12	100	Sangat Praktis
	Jumlah	60	60	100	Sangat Praktis

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase hasil pengisian angket respons uji coba perorangan dengan nilai maksimal 30 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kepraktisan} &= \frac{\text{Nilai Respon Peserta Didik}}{\text{Nilai Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{60}{60} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil angket respons yang diberikan kepada 6 peserta didik kelas V F SD Negeri 156 Palembang, peneliti memperoleh skor total 60 dengan persentase 100%. Kemudian tidak ada komentar yang diberikan oleh peserta didik. Skor yang diperoleh oleh peneliti tersebut dapat digolongkan dalam kategori “Sangat Praktis”. Bersesuaian dengan perolehan tersebut maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa 6 orang peserta didik yang melakukan kegiatan uji coba menyatakan media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### **Uji Coba Kelompok Besar**

**Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maks	Persentase (%)	Kategori
1.	Tampilan Media	50	50	100	Sangat Praktis
2.	Ketertarikan Media	30	30	100	Sangat Praktis
3.	Isi Materi	20	20	100	Sangat Praktis
	Jumlah	100	100	100	Sangat Praktis

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase hasil pengisian angket respons uji coba perorangan dengan nilai maksimal 100 sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kepraktisan} &= \frac{\text{Nilai Respon Peserta Didik}}{\text{Nilai Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{100}{100} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan dengan hasil penilaian angket respons peserta didik yang diberikan kepada 10 orang peserta didik kelas V F di SD Negeri 156 Palembang. Peneliti memperoleh skor total sebesar 100 dengan persentase 100%. Kemudian tidak ada komentar yang diberikan oleh peserta didik. Skor yang diperoleh oleh peneliti tersebut dapat digolongkan dalam kategori “Sangat Praktis”. Bersesuaian dengan perolehan tersebut maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa 10 orang peserta didik yang melakukan kegiatan uji coba menyatakan media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **Validitas Media Pembelajaran Platform Padlet**

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi**

No	Jenis Validasi	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Materi	46	48	95,8	Sangat Valid
2.	Ahli Media	49	52	94,2	Sangat Valid
3.	Praktisi Guru	15	15	100	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>110</b>	<b>115</b>	<b>95,6</b>	<b>Sangat Valid</b>

Kemudian jika dihitung dengan persentase kevalidan, dengan nilai maksimal 115 adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kevalidan} &= \frac{\text{Nilai Validator}}{\text{Nilai Maksimal Validator}} \times 100\% \\ &= \frac{110}{115} \times 100\% \\ &= 95,6\% \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 7, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 46 dari total 48, dengan persentase 95,8%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Sementara itu, validasi dari ahli media mendapatkan skor 49 dari total 52, dengan persentase 94,2%, juga dalam kategori "Sangat Valid". Dari ketiga validator tersebut, didapatkan jumlah nilai yaitu 110 dari nilai maksimal 115 dengan persentase 95,6%, arti dari persentase ini dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

## **Kepraktisan Penggunaan Media Pembelajaran Platform Padlet**

Tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet dapat dinilai melalui hasil angket uji coba yang melibatkan peserta didik, yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Berikut adalah rincian hasil dari angket uji coba tersebut.

**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Peserta Didik**

No	Jenis Validasi	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Perorangan	30	30	100	Sangat Praktis
2.	Kelompok Kecil	60	60	100	Sangat Praktis
3.	Kelompok Besar	100	100	100	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>190</b>	<b>190</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Kemudian jika dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan, dengan nilai maksimal 190 sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Nilai Respon Peserta Didik}}{\text{Nilai Maksimal Respon}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{190}{190} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 8 tersebut, hasil uji coba perorangan memperoleh nilai 30 dari nilai maksimal 30 dengan persentase 100% kategori "Sangat Praktis". Kemudian hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 60 dari nilai maksimal 60 dengan persentase 100% kategori "Sangat Praktis". Uji coba kelompok besar diperoleh nilai 101 dari nilai maksimal 100 dengan persentase 100% kategori "Sangat Praktis". Dari ketiga uji coba tersebut, didapatkan jumlah nilai yaitu 190 dari nilai maksimal 190 dengan persentase 100%, arti dari persentase ini dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat kepraktisan penggunaan yang sangat praktis.

## **Pembahasan**

Penelitian yang dilaksanakan merupakan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Padlet pada materi Norma dalam Kehidupanku di Kelas V SD. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE, namun peneliti hanya melaksanakan empat tahap dari lima model ADDIE yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Pelaksanaan). Hal ini dilakukan karena pada tahap yang keempat yakni *implementation* (Pelaksanaan) sudah dapat menjawab hasil penelitian dan juga peneliti melakukan evaluasi di setiap tahap jika diperlukan.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan proses mencari informasi sebagai bahan untuk pengembangan produk. Beberapa kegiatan pada tahap analisis, seperti analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pembelajaran peserta didik untuk mengetahui capaian pembelajaran serta indikator pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SD. Sehingga peneliti dapat memilih materi pembelajaran yang akan dijadikan materi pada media pembelajaran sebagai bahan untuk pengembangan produk dengan melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan salah satu guru kelas V yaitu guru kelas V F dan observasi dilakukan oleh peneliti adalah observasi non-partisipan atau peneliti hanya pengamat independen berdasarkan observasi. Kegiatan tersebut memberikan contoh konteks nyata dalam belajar sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan buku saja sebagai sumber. Tetapi, banyak sumber yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara konvensional atau berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik memerlukan pembelajaran yang bervariasi seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif materi Norma dalam Kehidupanku dalam konteks benda konkret melalui contoh-contoh tempat terdekat sesuai dengan keadaan peserta didik yang dapat menunjang proses pembelajaran secara langsung.

Tahapan yang dilakukan selanjutnya merupakan tahapan *Design* (Perancangan). Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan pemilihan platform, pemilihan materi, perancangan kerangka media pembelajaran, dan perancangan instrumen pengumpulan data. Peneliti memilih platform Padlet sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti memilih Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi Norma dalam Kehidupanku dengan menyesuaikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dilanjutkan dengan perancangan kerangka media pembelajaran yang terdiri dari halaman Padlet, judul papan Padlet, deskripsi, struktur papan Padlet dan pengaturan akses Padlet. Kemudian perancangan instrumen pengumpulan data yang berupa lembar validasi, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi praktisi guru untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran sebelum di uji cobakan, serta angket respons siswa untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran platform Padlet.

Kemudian tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran platform Padlet selesai dibuat, dilanjutkan dengan validasi ahli materi Bapak Budiansyah, M.Pd., validasi ahli media Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., dan praktisi guru Ibu Lydia, S.Pd., Gr. Validator memberikan penilaian pada lembar validasi serta memberikan komentar dan saran sebagai acuan untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Hasil penilaian validator dari ahli materi sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media diperoleh sebesar 94,2% dengan kategori sangat valid, dan praktisi guru diperoleh sebesar 100% dengan kategori sangat valid praktisi. Dengan hasil tersebut, maka produk media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid dan sudah dapat di uji cobakan kepada peserta didik setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan.

Setelah produk direvisi berdasarkan komentar dan saran dari validator hingga dinyatakan layak untuk diuji coba, tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi ini dilakukan pada siswa kelas V F SD Negeri 156 Palembang melalui tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan melibatkan tiga siswa dan menghasilkan nilai 100% dengan kategori "sangat praktis". Selanjutnya, uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa juga memperoleh nilai 100% dengan kategori "sangat praktis". Pada tahap uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 10 peserta didik diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Ketiga nilai tersebut jika dirata-ratakan akan menjadi 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan hasil tersebut, maka produk media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat praktis.

Media pembelajaran dengan materi Norma dalam Kehidupanku menggunakan platform Padlet telah dikembangkan pada penelitian ini, Padlet memfasilitasi pembelajaran aktif dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam diskusi kelas. Dengan fitur-fitur seperti penambahan gambar, video, dan tautan, siswa dapat menjelajahi materi pelajaran secara kreatif dan menyenangkan. Penelitian oleh Santoso et al. (2022) menekankan

bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan Padlet menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Media pembelajaran platform Padlet dapat diakses secara *online* dari berbagai perangkat, seperti komputer, tablet atau ponsel pintar. Hal ini memudahkan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nurhadi dan Prasetyo (2023) menyoroti bahwa Padlet memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar di luar jam sekolah. Dengan akses yang mudah melalui perangkat *mobile*, siswa dapat mengeksplorasi materi kapan saja, meningkatkan kesempatan mereka untuk belajar mandiri. Media pembelajaran platform Padlet juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, hal ini sesuai dengan pernyataan Rani dan Setiawan (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Padlet meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi ketika mereka dapat berbagi ide dan hasil kerja mereka di platform yang interaktif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan platform Padlet pada materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V SD Negeri 156 Palembang, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun, dalam penelitian ini, peneliti membatasi pelaksanaan hingga tahap *Implementation* (pelaksanaan). Karena tujuan penelitian sudah dapat terjawab melalui 4 tahapan tersebut.

Media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Sebelum produk diuji coba, hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian sebesar 95,8% dengan kategori sangat valid, ahli media memberikan penilaian sebesar 94,2% dengan kategori sangat valid, dan praktisi guru memberikan nilai 100% dengan kategori sangat valid.

Sedangkan kepraktisan penggunaan media pembelajaran platform Padlet dilihat dari hasil uji coba peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 19 peserta didik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran platform Padlet. Uji coba dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu uji coba perorangan yang berjumlahkan 3 peserta didik dengan perolehan nilai 100% kategori sangat praktis. Uji coba kelompok besar sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 100% kategori sangat praktis. Dan uji coba kelompok besar dilakukan 10 peserta didik dengan persentase 100% kategori sangat praktis. Ketiga nilai tersebut jika dirata-ratakan akan menjadi 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan hasil tersebut, maka media pembelajaran platform Padlet yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat praktis untuk digunakan di dalam pembelajaran di sekolah.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan

beberapa saran yang dapat menjadi acuan untuk penelitian di masa mendatang. Saran-saran tersebut meliputi:

## **Teoritis**

Peneliti mengharapkan agar penelitian ini dapat menjadi sebuah sumber informasi dan referensi bagi penelitian lain untuk menghasilkan penelitian yang lebih signifikan dan tajam dalam pengembangan media pembelajaran platform Padlet.

## **Praktis**

- a. Bagi peserta didik, hendaknya lebih dapat mengatur serta mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dengan baik untuk memudahkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran platform Padlet dan memperoleh hasil yang maksimal setelah pembelajaran.
- b. Bagi guru, sebaiknya guru menggunakan media pendukung dalam kegiatan pembelajaran agar dapat mendorong keaktifan pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk paham. Disarankan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran platform Padlet agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi.
- c. Bagi sekolah, dapat menggunakan media pembelajaran platform Padlet sebagai sumber belajar tambahan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.
- d. Bagi peneliti atau pengembang di masa yang akan datang, dapat mengembangkan bahan ajar lebih baik lagi, serta merancang dan mempersiapkan penelitian lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alan, A dkk. (2021) PENGGUNAAN PLATFORM PADLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA PERKULIAHAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN ISLAM DI MASA PANDEMI COVID-19. ANWARUL: Jurnal Pendidikan dan Dakwah.
- Alfian, A. (2022). "Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 110-125.
- Amalia, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amalia, R. (2023). "Pembelajaran Mandiri dengan Media Digital: Tantangan dan Peluang." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(1), 55-68.
- 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.
- Amir, M. (2020). "Manfaat Padlet dalam Pembelajaran Daring." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 25-36.
- Anwar, R. (2022). "Padlet sebagai Alat Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Pendidikan*

dan Pembelajaran, 14(2), 99-110.

Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Fernando, M., & Sabri, S. (2022). Electronic Learning Materials: Accessibility and Impact on Student Engagement. *International Journal of Educational Research*, 20(3), 230-240.

Fernando, S., & Sabri, T. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem. 9(1), 18–32.

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

Fitriyani, S., Salsabila, U., Wahab, J. A., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (n.d.). (2022) *Penggunaan Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan ( Studi Kasus Universitas Ahmad Dahlan )*. 20–28.

Hadi, N., & Hanafi, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar *Jurnal basicedu*. 6(5), 8614–8625.

Handayani, R., & Prabowo, Y. (2023). "Inovasi dalam Penelitian Pengembangan: Pendekatan dan Tantangan." *Jurnal Inovasi dan Teknologi*, 15(1), 45-58.

Handoko, A., & Yulianto, C. (2023). "Pengembangan Produk dalam Riset dan Inovasi." *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 8(2), 155-168.

Haryanto, D. (2022). "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 45-59.

Hayati, N., & Azizah, R. (2021). Digital Teaching Materials: Innovations for Engaging Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 78-85.

Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik. Jakarta : Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

Hernawan, I. (2021). "Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 14(1), 34-45.

Hidayati, N. (2021). "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 123-130.

Husna, L. (2021). "Kolaborasi Tim Menggunakan Padlet." *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 15(3), 140-150.

Husni, A. (2023). "Metode Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan*, 20(1), 27-40.

- Junaidi, M. (2023). "Pentingnya Lembar Validasi dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Metodologi Penelitian*, 19(2), 55-68.
- Lectora, B., Pada, I., Iv, K., & Cilegon, S. D. N. (2019). *JDPP*. 7(2).
- Maharani, I., & Salim, U. (2022). "Model ADDIE dalam Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 101-114.
- Mardiana, R. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model ADDIE." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 89-101.
- Mason, R. (1994). *Technology and Education: The Future of Learning. Educational Technology*, 34(2), 34-39.
- Maulana, A. (2023). "Strategi Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Kesadaran Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(3), 112-123.
- Mayer, R. E. (2021). *Learning in the Digital Age: An Overview of the ADDIE Model*. New York: Cambridge University Press.
- Nadia, S. (2023). "Pembelajaran Mandiri dengan Padlet." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(1), 55-68.
- Nugroho, A., & Rahmawati, D. (2021). "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 45-56.
- Nurdiana, A. (2022). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Web dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 89-97.
- Nurhadi, M., & Prasetyo, E. (2023). *Flexibility in Learning: Utilizing Padlet for Student-Centered Learning in Elementary Schools*. *Journal of Digital Education*, 10(2), 75-88.
- Ppkn. 2024. *Pengertian PKN : Manfaat, Pentingnya Pembelajaran di SD, Tujuan, Fungsi, Ruang Lingkup*. PPKN.CO.ID. Belajar PKN Online.
- Prasetyo, B. (2023). "Pengembangan Instrumen Penelitian dalam Pendidikan." *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 21(2), 75-89.
- Pratiwi, A. (2021). "Pendidikan Norma dalam Pembentukan Karakter Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 14(2), 98-108.
- Pratiwi, S. (2022). "Evaluasi Pembelajaran Berbasis Media: Pentingnya Umpan Balik Cepat." *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(3), 201-215.
- Puspitasari, dkk. (2020). "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 77-89.
- Putra, A. (2021). "Metode Observasi dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(4), 88-102.