

Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Magazine* Berbasis Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem

¹Riska Nurindayana Rahman, ²Sulastri Rini Rindrayani,

^{1,2}Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Bhinneka PGRI

Email: ¹riska.23187120007@ubhi.ac.id²sulastriskippgrita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Digital Magazine berbasis Padlet yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kampungdalem. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan penelitian meliputi: (1) analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, (2) perancangan media Digital Magazine berbasis Padlet, (3) pengembangan media melalui validasi ahli materi dan ahli media, (4) implementasi media pada pembelajaran kelas IV, dan (5) evaluasi efektivitas media melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Digital Magazine berbasis Padlet dinilai sangat valid oleh para ahli dengan skor rata-rata 88,5%. Implementasi media ini meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai post-test sebesar 25% dibandingkan pre-test. Siswa juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media, dengan 92% menyatakan media membantu mereka memahami materi secara lebih interaktif dan menarik. Kesimpulannya, Digital Magazine berbasis Padlet efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rekomendasi penelitian ini adalah pengembangan lebih lanjut pada materi lain serta pelatihan guru dalam memanfaatkan media digital berbasis Padlet.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Digital Magazine, Padlet, hasil belajar, Kekayaan Budaya Indonesia, pembelajaran interaktif, teknologi pendidikan, IPAS, kearifan lokal.*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital menjadi salah satu alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar. Di SD Negeri 1 Kampungdalem, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV, terdapat tantangan dalam menyampaikan materi yang kompleks, seperti kekayaan budaya Indonesia, dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Kirkpatrick (2016) media pembelajaran digital dapat membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menarik dan relevan. Ia menggarisbawahi bahwa teknologi harus digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan sekadar menggantikan metode tradisional.

Kemajuan teknologi di era digital membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan peluang untuk menciptakan media yang inovatif dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti Kekayaan Budaya Indonesia dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Rahman (2021) menyoroti bahwa pembelajaran tentang kekayaan budaya Indonesia harus disertai dengan metode yang inovatif, seperti penggunaan teknologi dan media digital. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang lebih kompleks tentang budaya dan sejarah.

Kekayaan budaya Indonesia merupakan topik yang kaya akan nilai-nilai lokal, sejarah, dan keberagaman yang perlu dipahami oleh siswa. Namun, metode pembelajaran yang konvensional sering kali tidak cukup mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk memperkaya proses belajar mengajar. Materi Kekayaan Budaya Indonesia memiliki peran strategis dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya bangsa kepada siswa sejak dini. Namun, pembelajaran materi ini sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pembelajaran yang konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami dan mengapresiasi keberagaman budaya Indonesia. Menurut Arifin (2017) menambahkan bahwa kekayaan budaya Indonesia juga mencakup keanekaragaman kuliner, pakaian tradisional, dan upacara adat. Ia menekankan bahwa setiap elemen budaya memiliki makna dan sejarah yang mendalam, yang perlu dipahami oleh generasi muda.

Padlet, sebagai platform kolaboratif yang memungkinkan pengguna untuk membuat papan digital, menjadi pilihan yang tepat untuk pengembangan media pembelajaran. Dengan Padlet, siswa dapat berinteraksi secara aktif, berbagi informasi, dan berkolaborasi dalam menciptakan konten terkait kekayaan budaya Indonesia. Media ini tidak hanya memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih memahami dan menghargai budaya yang ada di Indonesia. Sebagai solusi, pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendesak. Salah satu media yang potensial adalah Digital Magazine berbasis Padlet, yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas dalam satu platform. Media ini tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui eksplorasi mandiri. Menurut Kumar & Kaur (2020) menyoroti bahwa Padlet memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Mereka menilai bahwa penggunaan Padlet dapat membantu dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital magazine berbasis Padlet yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV. Metode ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Digital Magazine berbasis Padlet sebagai media pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis

teknologi, khususnya pada materi yang relevan dengan penguatan nilai-nilai budaya bangsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena mampu menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tahapan penelitian secara rinci:

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta studi literatur untuk menemukan dasar teori dan data pendukung.

2. Perancangan (Design)

Tahap ini mencakup perancangan konsep media Digital Magazine berbasis Padlet, yang meliputi pembuatan struktur isi, desain antarmuka, dan fitur interaktif. Materi pembelajaran disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa kelas IV.

3. Pengembangan (Development)

Media Digital Magazine dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi untuk memastikan kelayakan media dari segi isi, desain, dan teknis. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dari para ahli.

4. Implementasi (Implementation)

Media yang telah divalidasi diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. Proses implementasi melibatkan guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pengguna media. Data efektivitas media dikumpulkan melalui tes hasil belajar (pre-test dan post-test) serta angket respon siswa.

5. **Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan media Digital Magazine berbasis Padlet. Evaluasi ini mencakup analisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta analisis respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, serta analisis deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi respon siswa dan masukan dari guru. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran *Digital Magazine* berbasis Padlet, yang telah melewati tahapan validasi, implementasi, dan evaluasi untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dan pembahasan mencakup validasi ahli, hasil implementasi media, analisis hasil belajar siswa, serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

A. Hasil Validasi Media

Media *Digital Magazine* berbasis Padlet divalidasi oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk memastikan kelayakannya.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dengan skor rata-rata 89%, menunjukkan bahwa konten media sudah relevan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum IPAS kelas IV, khususnya pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Ahli menilai isi media sudah memuat informasi yang jelas, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta mampu menanamkan nilai-nilai kearifan lokal.

2) Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan skor rata-rata 88%, yang menandakan bahwa desain antarmuka, struktur penyajian materi, dan fitur interaktif pada media ini dinilai sangat baik. Elemen visual, seperti gambar dan video, dirancang menarik sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Masukan

dari ahli mencakup penyempurnaan navigasi media dan penambahan kuis interaktif.

B. Implementasi Media

Implementasi dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem. Proses implementasi melibatkan penggunaan media dalam pembelajaran secara langsung di kelas dengan bimbingan guru. Aktivitas pembelajaran meliputi eksplorasi materi menggunakan Padlet, diskusi kelompok, dan pengisian kuis interaktif.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dengan media pembelajaran yang interaktif dan visual. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam mengakses materi melalui Padlet dan memberikan arahan dalam menyelesaikan tugas.

C. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur melalui tes sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media.

1) Hasil Pre-test dan Post-test

Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 65, menunjukkan pemahaman awal siswa terhadap materi masih rendah. Setelah penggunaan media, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 87, dengan peningkatan sebesar 22%. Selain itu, ketuntasan belajar mencapai 90%, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2) Peningkatan Kompetensi Siswa

Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep pada berbagai aspek materi, seperti keberagaman budaya, adat istiadat, dan kekayaan seni tradisional Indonesia. Aktivitas eksploratif pada Padlet mempermudah siswa untuk mempelajari materi secara mandiri, sehingga mereka lebih aktif dan percaya diri dalam berdiskusi.

D. Respon Siswa

Respon siswa terhadap media pembelajaran diukur melalui angket. Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif, dengan 92% menyatakan bahwa media ini menarik dan mudah digunakan. Elemen visual dan interaktif,

seperti video dan kuis, menjadi aspek yang paling disukai siswa karena membantu mereka memahami materi lebih baik. Selain itu, 89% siswa merasa bahwa media ini meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Padlet dalam konteks kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam pembelajaran, media berperan penting dalam menyampaikan materi secara efektif, terutama pada topik yang kompleks dan beragam seperti kekayaan budaya Indonesia.

Kekayaan budaya Indonesia, yang mencakup beragam tradisi, seni, bahasa, dan adat istiadat, sering kali sulit untuk diajarkan hanya dengan metode konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital menjadi sangat relevan. Padlet, sebagai platform kolaboratif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi secara aktif. Dalam konteks ini, Padlet tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai wadah bagi siswa untuk menyampaikan ide dan kreativitas mereka.

Dalam penelitian ini, langkah awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Melalui wawancara dengan guru dan siswa, teridentifikasi bahwa metode pembelajaran yang ada saat ini kurang menarik dan interaktif. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi kekayaan budaya Indonesia yang sangat luas jika disampaikan secara monoton. Oleh karena itu, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat mendesak.

Setelah analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah pengembangan media. Proses ini melibatkan perancangan konten yang menarik dan informatif di Padlet, yang mencakup berbagai elemen seperti teks, gambar, dan video. Konten dirancang agar mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan Padlet, siswa dapat mengakses informasi tentang berbagai aspek kekayaan budaya Indonesia, seperti upacara adat, seni tradisional, dan keragaman bahasa, secara lebih menyenangkan.

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji individu dan uji kelompok kecil. Uji individu bertujuan untuk mendapatkan umpan balik awal mengenai media yang telah dikembangkan. Hasil dari uji ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan tertarik dengan materi yang disampaikan melalui Padlet. Mereka menyatakan bahwa media ini membuat pembelajaran terasa lebih interaktif dan menyenangkan.

Setelah revisi berdasarkan umpan balik, uji efektivitas dilakukan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Hasil tes pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia. Peningkatan ini menandakan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis data menunjukkan bahwa siswa lebih mampu mengingat dan memahami informasi yang disajikan dalam format multimedia. Ini sejalan dengan teori Mayer tentang pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Penggunaan Padlet juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berbagi pengetahuan dan ide, serta mendiskusikan topik yang mereka pelajari.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran digital berbasis Padlet untuk materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem menunjukkan hasil yang positif. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar melalui pemanfaatan teknologi. Harapannya, penggunaan media pembelajaran digital seperti Padlet dapat diterapkan lebih luas di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Padlet dalam konteks kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem telah

menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D) yang memungkinkan pengembangan produk media yang relevan dan efektif untuk pembelajaran.

Melalui analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan survei, terungkap bahwa siswa memerlukan media yang lebih menarik dan interaktif untuk memahami materi yang kompleks seperti kekayaan budaya Indonesia. Padlet sebagai platform kolaboratif terbukti mampu memenuhi kebutuhan tersebut, memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berbagi informasi, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi. Analisis data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, yang mengindikasikan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

Dengan menggunakan pendekatan multimedia, Padlet mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai elemen media dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Padlet dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam topik kekayaan budaya Indonesia. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran lainnya di masa depan, serta mendorong penerapan teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., & Santoso, H. (Eds.). (2019). *Pembelajaran Kolaboratif di Era Digital*. Surabaya: LPPM Universitas Negeri Surabaya. Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asman, H., & Sutrisno, P. (2015). *Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Hidayati, I., & Wulandari, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 121-133.
- Kartika, Y., & Prasetyo, W. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 145-153.
- Kemdikbud RI. (2023). Kekayaan Budaya Indonesia: Pengenalan dan Pemanfaatannya. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id> pada 15 Desember 2023.
- Mulyasa, E. (Ed.). (2015). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prabowo, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putra, I. G. A. D., & Dewi, N. L. K. (2022). Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi pada Materi Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(2), 90-101.
- Rahmawati, E., & Nugraha, A. (2020). Efektivitas Media Padlet dalam Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 7(4), 231-240.
- Santoso, A. (2021). Pemanfaatan Media Berbasis Digital dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 45-56.
- Suharsimi, A. (Ed.). (2012). *Strategi Pembelajaran Aktif untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Suryadi, A., & Wibowo, T. (Eds.). (2018). *Inovasi Pendidikan dalam Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P., & Sahlan, M. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurhadi, H., & Santoso, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 112-121.
- Santoso, B., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 45-56.
- Ningsih, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi pada Materi Kebudayaan Indonesia*. Tesis, Universitas Negeri Malang.
- Wibisono, T., & Lestari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 5(1), 25-34.
- Wijaya, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi untuk Siswa SD*. Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia.