

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD

Hesti Agustini^{1✉}, Rana Gustian Nugraha², Nurdinah Hanifah³
(1,2,3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

✉ Corresponding author
Ranaagustian@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD IT Insan Qur'ani Lampung. Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan menggunakan *one group pre-test and post-test design* terhadap 31 siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes kemudian dianalisis menggunakan uji rata-rata dan uji *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran padlet ULIK terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD IT Insan Qur'ani, Lampung. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata (*mean*) berdasarkan hasil rerata *pre-test* sebesar 46,93, dan skor rerata *post-test* sebesar 80,64 dengan peningkatan sebesar 58%. Uji *N-Gain* nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,7053 atau $g > 0,7$ yang berada di kategori tinggi. Hasil *N-Gain* persen sebesar 70% merujuk pada standar tafsiran efektivitas *N-Gain* (%) menurut Hake berada di kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima.

Kata Kunci: *media padlet, ular tangga, hasil belajar, IPAS*

Abstract

This research aims to test the effectiveness of using the ULIK padlet learning media (Creative Interactive Snakes and Ladders) on the science and science learning outcomes of fourth grade students at SD IT Insan Qur'ani Lampung. This type of research is a pre-experiment using one group pre-test and post-test design on 31 students. Data was collected using tests and then analyzed using the average test and N-gain test. The results of the research show that there is an influence of the use of ULIK padlet learning media on the learning outcomes of class IV students at SD IT Insan Qur'ani, Lampung. This is indicated by an increase in the average score (*mean*) based on the pre-test average score of 46.93, and the post-test average score of 80.64 with an increase of 58%. The N-Gain test average value (*mean*) is 0.7053 or $g > 0.7$ which is in the high category. The N-Gain percent result of 70% refers to the standard interpretation of N-Gain effectiveness (%) according to Hake which is in the quite effective category. So it can be concluded that H_a is accepted..

Keyword: *padlet media, snakes and ladders, learning outcomes, IPAS*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menurut Nurrita, (2018a) merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat diterima karena lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran sendiri memiliki fungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik

untuk dapat memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh pendidik sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi peserta didik.

Hasil belajar menurut Nurrita, (2018a) merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik dengan adanya perubahan pengetahuan dan tingkah laku. Terdapat beberapa kendala saat kegiatan pembelajaran berlangsung seperti, peserta didik yang asik bermain sendiri yang tidak berkaitan dengan pelajaran, peserta didik yang duduk dibangku belakang kurang mendengar dengan jelas, beberapa peserta didik juga ada yang asik menggambar dibuku yang tidak berkaitan dengan pelajaran serta yang menjawab pertanyaan guru didominasi oleh siswa tertentu saja.

Rendahnya hasil belajar juga disebabkan oleh proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang dominan *teacher center* dimana pendidik sebagai sumber belajar utama dan kegiatan pembelajaran seringkali dilakukan dengan metode ceramah. Tuntutan yang dihadapi oleh guru pada mata pelajaran IPAS lainnya yaitu karena IPAS merupakan mata pelajaran baru yang mengharuskan guru berpikir kritis dan kreatif untuk dapat menggabungkan pengetahuan alam dan sosial selain itu juga belajar untuk mempraktikkan profil pelajar Pancasila yang sangat digaungkan oleh pemerintah agar dapat menciptakan generasi yang cinta tanah air sesuai dengan rumusan program profil pelajar, di sisi lain belum tersedianya media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran materi Cerita Tentang Daerahku. Padahal dengan media pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik untuk dapat menjelaskan kepada peserta didik yang pemahamannya masih kurang, serta mempermudah pendidik untuk menjelaskan dan meningkatkan pemahaman peserta didik dan memvisualisasikan teori yang sifatnya abstrak menjadi konkrit. Selain itu metode yang digunakan yaitu hanya metode ceramah ketika menjelaskan materi Cerita Tentang Daerahku dan visualnya dibantu dengan menggunakan gambar yang terdapat pada buku yang dicetak oleh kemendikbud kurikulum merdeka. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mendengarkan dan melihat gambar yang terdapat pada buku. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dan mudah merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pentingnya mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPAS, cerita tentang daerahku di sekolah adalah untuk mengukur seberapa jauh peserta didik dapat menguasai, dan memahami materi mata pelajaran IPAS yang diajarkan guru di sekolah (Wati, 2021). Usaha meningkatkan hasil belajar tersebut merupakan hal yang tidak mudah karena proses belajar mengajar merupakan proses yang sangat kompleks, dan melibatkan banyak unsur baik dari dalam peserta didik maupun dari guru yang mengajar. Dari dalam diri peserta didik misalnya, kemauan peserta didik itu sendiri untuk mempelajari materi Cerita Tentang Daerahku. Sedangkan dari guru yaitu bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar peserta didik mampu belajar secara mandiri.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk membantu permasalahan tersebut adalah melalui media pembelajaran yang bersifat interaktif dan juga dapat memberikan gambaran mengenai peninggalan sejarah dan persebarannya dengan peta Indonesia dan juga terintegrasi dengan permainan tradisional sehingga dapat terciptanya kelas yang lebih aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan perhatian belajar siswa. Sehingga peneliti berusaha menyajikan media pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi dari materi Cerita Tentang Daerahku berupa websites PADLET ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif). Yang dimana didalam websites tersebut terdapat media pembelajaran, visual, peta dan terintegrasi dengan permainan tradisional ular tangga. Fitur yang terdapat pada padlet ulik tersebut tersusun seperti booklet madding yang berisi topik yang harus dipahami yang setiap di klik akan memunculkan informasi terkait kerajaan yang tersaji dalam bentuk peta digital yang berisi informasi menarik mengenai pahlawan dan kerajaan nusantara. Media pembelajaran dibuat juga agar dapat membangun interaksi dengan siswa karena siswa dapat berinteraksi dengan teman yang lain, dengan demikian maka akan memberikan rangsang atau ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan di dalamnya. Selain itu evaluasi yang terdapat pada permainan ular tangga akan disajikan seperti games berkelompok dengan dukungan soal yang dapat siswa cari jawabannya pada padlet yang membantu pemahaman siswa terhadap

materi yang disajikan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran padlet ULIK terhadap hasil belajar IPAS pada materi Cerita Tentang Daerahku di kelas IV SD IT Insan Qur'ani.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen dengan rancangan penelitian ini menggunakan *one group pre-test and post-test design*. Yang mana tidak terdapat kelompok kelas kontrol. Menurut Sugiono (2019: 107) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap suatu kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan terhadap subjek penelitian atau suatu sebab yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dari subjek. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mencari hubungan sebab akibat dari pemberian *intervensi* dalam pembelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku dengan visual dari media pembelajaran padlet ULIK sebagai media alternatif.

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD IT Insan Qur'ani Lampung, dengan populasi penelitian yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B yang berjumlah 31 orang siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian seperti gambar dibawah.

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

Gambar 1 Desain Penelitian Pre-eksperimen

Keterangan :

O₁ : Nilai awal (*pretest*)

O₂ : Nilai Akhir (*posttest*)

X: Perlakuan dengan menggunakan media Padlet ULIK

Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dan wawancara dengan wali kelas IV SD IT Insan Qur'ani objek pilihan ganda dengan membandingkan hasil *pre-test* sebelum dilakukan *treatment* dari media yang akan diujicobakan dengan hasil *post-test* setelah *treatment* dan ujicoba media. Terdapat soal yang berjumlah 20 butir soal. Dengan 8 soal peninggalan sejarah, 3 soal mengaitkan kondisi dengan hari ini dan mengenang sejarah, 6 soal mengenai kerajaan nusantara, nama raja dan perodesasinya, dan 3 buah soal mengenai pahlawan dari daerah dan dari tempat tinggal.

Adapun tahapan proses analisis data yang dilakukan pertama yaitu, melakukan tes terhadap peserta didik kelas IV SD IT Insan Qur'ani untuk mengetahui masalah pembelajaran apakah sudah sesuai. Melakukan *pre-test* dengan soal yang telah dibuat berdasarkan kisi-kisi dan melakukan *post-test* untuk mengetahui skor akhir setelah diberikan perlakuan. Kedua, mencari mean (rata-rata) dari skor *pre-test* dan *post-test*. Ketiga, menghitung selisih skor *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengaruh media. Kelima, memberikan kategori dengan skala linkert untuk mengetahui signifikansi media pembelajaran terhadap hasil belajar. Dengan menggunakan skor interval hasil belajar menurut Arikunto & Suharsimi, (1998) berdasarkan data menggunakan skala linkert dengan skor 1, 2, 3, 4, 5. Dengan keterangan poin 1 Tidak Baik, poin 2 Kurang Baik, poin 3 Cukup Baik, poin 4 Baik dan poin 5 Sangat Baik. Berdasarkan rumus diatas data kuantitatif kemudian dikonversikan sesuai tabel dibawah.

Tabel 1 Interval Skor

SKOR	KATEGORI
80-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

Setelah melakukan tes terhadap peserta didik maka dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis statistic atau uji asumsi dasar. Uji asumsi dasar sendiri merupakan syarat yang harus dipenuhi sebelum data sampel diuji dengan pengujian statistic lebih lanjut. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* karena sampel data lebih dari 30 sampel ($N > 30$) (Lilliefors, 1967). Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah:

1. Jika Sig. (Signifikasi) atau nilai probabilitas $< 0,05$, maka data tidak normal.
2. Jika Sig. (Signifikasi) atau nilai probabilitas $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Setelah mengetahui hasil uji normalitas maka dilakukan uji *Normalize Gain*. Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian *one group pre-test and post-test design*. Dengan menghitung selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test* (*gain score*), kita dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran padlet ULIK dapat dikatakan efektif atau tidak di SD IT Insan Qur'ani. Adapun secara manual, rumus perhitungan *Normalize Gain* (N-Gain) adalah

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Atas beberapa pertimbangan tertentu peneliti menggunakan prosedur penelitian statistic menggunakan aplikasi SPSS. Karena perhitungan dilakukan dengan otomatis maka akan sedikit mengurangi resiko kesalahan dalam melakukan perhitungan, oleh karena itu peneliti melakukan perhitungan dengan SPSS IBM 26. Kemudian mengkategorikannya menjadi 4 tafsiran berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain dari Hake (1999), dan juga kategori pembagian N-Gain Skor dari Malzer (dalam Syahfitri, 2008:33)

Tabel 2 Kategori tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3 Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan untuk proses analisis data dilakukan melalui wawancara untuk melakukan analisis terhadap beberapa aspek seperti kurikulum, materi, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis media pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah dan wali kelas IV di SDN Ranoju dan SDIT Insan Qur'ani. Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait fasilitas yang dimiliki sekolah, kemampuan guru dalam menggunakan perangkat atau fasilitas yang dimiliki sekolah, proses pembelajaran IPAS, penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran IPAS dan penggunaan fasilitas LCD proyektor dan internet sebagai penunjang dalam proses pembelajaran

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah SD IT insan Qur'ani Poncowarno bapak H. Munfassil.S.Pd. Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai kurikulum yang berlaku. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti memperoleh informasi terkait kurikulum yang berlaku di kedua SD tersebut yaitu untuk kelas 3 dan 6 menggunakan kurikulum 2013 dan untuk kelas 1,2,4, dan 5 menggunakan kurikulum merdeka. Peneliti juga memperoleh informasi terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah ketika kepala sekolah melaksanakan supervisi, yaitu guru yang kurang referensi media pembelajaran interaktif, yang membuat siswa tidak merasa seperti dituntut untuk belajar dan

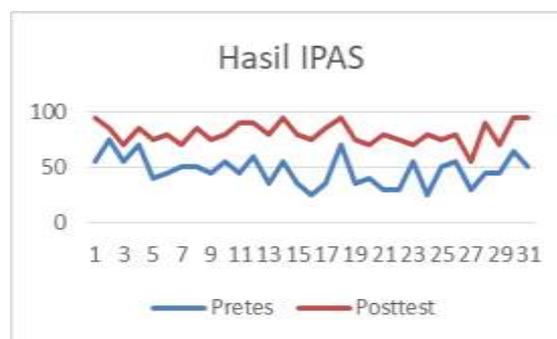
pembelajaran menjadi menjemukan. Terutama pada mata pelajaran IPAS yang memiliki paling banyak CP (capaian pembelajaran). Fasilitas yang dimiliki SDN Ranoju dan SDIT Insan Qur'ani untuk keperluan pembelajaran di kelas memiliki kesamaan yaitu LCD proyektor dan internet yang baik sehingga dianggap cukup memadai untuk kegiatan belajar mengajar.

Wawancara juga dilakukan kepada wali kelas IV SD IT Insan Qur'ani ibu Citra Sari. S.Pd selaku guru yang mengajar mata pelajaran IPAS di kelas. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui proses belajar IPAS, dan media pembelajaran yang digunakan. Hasil wawancara dengan wali kelas yaitu, guru menggunakan media pembelajaran di kelas seperti *power point* yang diberi *link* agar tersambung dengan *YouTube* dimana peserta didik harus menyimak pemaparan dari *YouTube* yang ditampilkan di layar proyektor. Guru juga masih memiliki kebingungan untuk meningkatkan antusias ketika hanya diperintahkan untuk memirsanya, siswa cenderung mengobrol sendiri dan juga tidak tertarik dengan apa yang ditampilkan terutama pada kisah sejarah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan juga wali kelas IV, dapat diketahui bahwa keberadaan proyektor dan juga internet didukung oleh kemampuan guru yang dapat mengoperasikan proyektor untuk kegiatan pembelajaran. Guru kelas IV khususnya bisa mengoperasikan aplikasi seperti *Microsoft* yang salah satunya sering digunakan ketika mengajar adalah *power point* dan juga sering melakukan untuk menonton penjelasan *YouTube* bersamayang sangat mendukung untuk dijadikan sebagai media presentasi pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran IPAS di kedua sekolah tersebut menggunakan *power point* dan gambar dari internet. Penggunaan media pembelajaran IPAS khususnya padlet yang digabungkan dengan permainan ular tangga ini belum digunakan oleh guru khususnya pada topik cerita tentang daerahku. Wali kelas juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran padlet sebelumnya.

Berdasarkan analisis kurikulum, analisis materi cerita tentang daerahku, analisis kebutuhan peserta didik dan analisis media pembelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran yang baru, menarik dan mudah dalam membutnya untuk dijadikan alternatif. Guru yang sebelumnya hanya menggunakan *powerpoint* dan metode ceramah dalam proses pembelajaran tanpa mengoptimalkan media pembelajaran yang disediakan sekolah seperti proyektor, internet, bahkan printer. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Padlet ULIK dengan menggunakan aplikasi padlet. Berdasarkan analisis terhadap kurikulum yang digunakan memberikan informasi bahwa materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan CP (Capaian pembelajaran) dan tujuan pembelajaran.

Sesuai prosedur analisis data, tahapan awal yang dilakukan setelah mengetahui hasil wawancara terhadap kepala sekolah dan wali kelas IV SD IT Insan Qur'ani peneliti melakukan *pre-test* terhadap peserta didik kelas IV A dan IV B sebanyak 31 orang siswa memperoleh hasil jumlah nilai 1455 dengan rerata 46,93. Sedangkan pada *post-test* memperoleh jumlah skor sebanyak 2500 dengan perolehan rerata 80,64. Dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran padlet ULIK mengalami peningkatan sebesar 58%. Untuk melihat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram yang terdapat bawah pada gambar.



Gambar 2 Diagram Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

Dari gambar diagram diatas kita dapat mengetahui bahwa adanya kenaikan nilai pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah media pembelajaran. Berdasarkan tabel kriteria Arikunto skor rerata yang diperoleh siswasetelah menerima *treatment* mengalami

peningkatan yang awalnya berada di kategori cukup dan pada hasil *post-test* berada di kategori sangat baik menurut tabel Arikunto 1998.

Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, karena sampel data lebih dari 30 sampel ($N > 30$) (Wahyuni E, 2022) Setelah dilakukan pengujian menggunakan aplikasi SPSS IBM 26 diperoleh hasil.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.110	31	.200*	.964	31	.368
POSTEST	.140	31	.129	.934	31	.057

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Melalui hasil *output* diatas, diketahui nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$), yaitu *pre-test* ($0,200 > 0,05$) dan *post-test* memperoleh ($0,129 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal. Setelah diketahui data dan variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji *N-Gain*.

Uji Normalize Gain (N-Gain)

Setelah melalui prosedur perhitungan statistik perhitungan SPSS IBM 26 diperoleh hasil seperti tabel dibawah.

Tabel 5 Hasil Output Perhitungan N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	31	.38	1.00	.7053	.19427
Ngain_percent	31	37.50	100.00	70.5255	19.42724
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *N-Gain* skor sebesar 0,7053 merujuk kategori Malzer $g > 0,7$ yaitu berada di kategori tinggi. Hasil *N-Gain* persen memperoleh interval *mean* sebesar 70% , dengan demikian, merujuk pada standar tafsiran efektivitas *N-Gain* (%) menurut Hake berada di kategori cukup efektif.

Melalui analisa dan pengujian statistic yang telah dilakukan, dari uji rerata, uji normalitas dan *N-Gain* dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran padlet ULIK terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV SD IT Insan Qu'ani Lampung. Berdasarkan hasil yang diperoleh, adanya pengaruh yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil skor yang diperoleh oleh subjek kelas IV antara *pre-test* dan *post-test* disebabkan oleh adanya perlakuan pemberian media pembelajaran padlet ULIK. Penggunaan media pembelajaran padlet ULIK dalam penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, terutama pada materi yang diujikan yaitu cerita tentang daerahku pada kurikulum merdeka.

Media Padlet ULIK, terutama media permainan ular tangga memiliki peran penting bagi para siswa dalam membumuhkan profil pelajar Pancasila terhadap peserta didik kelas IV sesuai capaian pembelajaran IPAS yang harus melibatkan profil pelajar Pancasila dalam pembelajaran IPAS. Selain itu permainan ular tangga juga mendukung peserta didik untuk bekerja sama dan senantiasa menjaga kekompakan dan saling melengkapi, karena dalam permainan tersebut mengharuskan

peserta didik untuk percaya terhadap rekannya untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diperolehnya dari kartu permainan ular tangga. Setelah memperoleh kartu pertanyaan peserta didik juga harus mencari jawabannya pada padlet. Oleh karena itu, siswa harus selalu kompak dalam melakukan permainan ular tangga agar memperoleh poin dan melatih siswa agar mengoptimalkan koordinasi dan bergotong-royong. Oleh karena itu salah satu media yang paling tepat adalah Padlet ULIK. Sementara dalam praktik pembelajaran sehari-hari di SD IT INsan Qur'ani, ketersediaan variasi media yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran masih minim bahkan tidak ada, sehingga para siswa harus mencari sendiri materi dan referensi di internet secara mandiri.

Beberapa aspek yang menjadi faktor penting media pembelajaran Padlet ULIK mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah karena media ini sudah dirancang agar memudahkan siswa memahami materi dengan bersamaan dengan bermain, sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka tengah belajar. Materi akan mudah dipahami oleh siswa karena siswa harus mencari sendiri jawaban pada dinding padlet sehingga mengharuskan peserta didik untuk membaca materi, dan menjaga kekompakan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan disajikan kepada para murid memiliki tujuan utama untuk membuat peserta didik memahami pembelajaran dengan senang hati dan taerbebas dari tekanan sehingga akan mudah dipahami, sebab media yang dikembangkan juga harus senantiasa sejalan dengan prinsip media pembelajaran (Sari Rudiwati; 2002), yaitu : 1). Prinsip Kekonkritan (Pengalaman Penginderaan), 2). Prinsip Individual, 3). Prinsip Aktivitas Mandiri, 4). Prinsip totalitas, 5). Prinsip Berkesinambungan.

Lebih lanjut, media pembelajaran padlet ULIK dalam proses pengembangan tentu sudah mempertimbangkan aspek-aspek dan prinsip-prinsip media pembelajaran, sehingga saat proses ujicoba, media pembelajaran padlet ULIK mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang berarti dari aspek pengujian lapangan, media ini efektif. Meskipun disisi lain, efektivitas media ini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti menurut Sugihartono, et.al (2017:76-77), ada faktor internal, seperti minat, motivasi, kemampuan kognitif siswa. Serta faktor eksternal seperti lingkungan, guru, maupun perangkat pembelajaran termasuk dalam hal ini yaitu media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan ujicoba media pembelajaran padlet ULIK yang sudah dilaksanakan di SD IT Insan Qur'ani, Lampung. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran padlet ULIK terhadap hasil belajar IPAS. Hasil tersebut, dibuktikan dengan perhitungan akumulatif rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan media pembelajaran padlet ULIK pada mata pelajaran IPAS materi Cerita Tentang Daerahku, kurikulum merdeka. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 58% yang pada *pre-test* memperoleh 48,94 dan hasil *post-test* memperoleh 80,64. Dengan hasil tersebut berdasarkan interval menurut Arikunto (1998) skor rata-rata masuk pada interval 80-100 yang masuk pada kategori sangat baik. Selain itu hasil penelitian ini juga diperkuat dengan uji *N-Gain*. Dilakukannya uji *N-Gain* ini memiliki tujuan agar mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran padlet ULIK terhadap hasil belajar, diketahui bahwa melalui pengujian statistik menggunakan SPSS IBM 26 merujuk pada standar tafsiran efektivitas *N-Gain* (%) yang digunakan Hake, R, R (1999), diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran padlet ULIK, masuk kategori cukup efektif dengan perolehan skor 70,52%

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur senantiasa peneliti panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir tanpa hambatan yang berarti. Karya kecil ini merupakan puing-puing yang terkumpul selama empat tahun. Terima kasih tak berujung teruntuk mama Tri Isnawati dan Bapak Edi Winarto. Secuil karya ini merupakan karya yang sekarang anak perempuan pertamamu persembahkan dimasa paruh bayamu. Terima kasih sudah mendanai peneliti disetiap langkah. Terima kasih peneliti ucapkan kepada rekan kampus mengajar 6 Nydia Fatma Sari dan Aneria Harjono Putri yang telah membantu mendokumentasikan kegiatan penelitian dan membantu mempersiapkan penelitian. Terima kasih kepada Indriasti Naiskit, Siti Muspiroh, dan Almira Chandra yang telah menemani dan membantu peneliti ketika melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, & Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Lilliefors, H. W. (1967). On the Kolmogorov-Smirnov Test for Normality with Mean and Variance Unknown. *Journal of the American Statistical Association*, 62(318), 399–402. <https://doi.org/10.1080/01621459.1967.10482916>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan_bacaan.pdf
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni E. (2022). Efforts To Improve Student Learning Outcomes Through The Stem Approach In Learning The Concept Of Voltaic Cell (A Study in Grade 12, Public High School 2 of Takengon). *Chimica Didactica Acta*, 10(2), 52–59.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>