

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADLET  
PADA MATERI PENGARUH GEOGRAFIS TERHADAP  
PENJELAJAHAN SAMUDRA UNTUK MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII  
MTSN 8 MAGETAN**

**SKRIPSI**



Oleh:

**PRASTI RAHAYU**

NIM. 208200082

**IAIN**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADLET  
PADA MATERI PENGARUH GEOGRAFIS TERHADAP  
PENJELAJAHAN SAMUDRA UNTUK MENINGKATKAN  
MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII  
MTSN 8 MAGETAN**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

**PRASTI RAHAYU**

NIM. 208200082

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2024**



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Prasti Rahayu

NIM : 208200082

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 Magetan

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

**RISMA DWI ARISONA, M.Pd**  
NIP. 19910110218012001

Ponorogo, 8 Mei 2024

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

**ARIF HAHMAM HAKIM, M. Pd**  
NIP. 198401292015031002



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama :  
Nama : Prasti Rahayu  
NIM : 208200082  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 Magetan

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 6 Juni 2024

Ponorogo, 6 Juni 2024

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

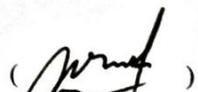
  
**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M. Pd.

Penguji I : Dr. Tintin Susilowati, M. Pd.

Penguji II : Risma Dwi Arisona, M. Pd.

(  )  
(  )  
(  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prasti Rahayu

NIM : 208200082

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 Magetan

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://theses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 14 Juni 2024

Penulis



Prasti Rahayu



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prasti Rahayu

NIM : 208200082

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 Magetan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat dan gelar kesarjanaanya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 8 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



**PRASTI RAHAYU**

## ABSTRAK

**Rahayu, Prasti.** 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 Magetan.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Risma Dwi Arisona, M.Pd.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Padlet, Minat Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya inovasi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS kelas VIII MTsN 8 Magetan. Karena hal itu menyebabkan pembelajaran IPS menjadi tidak menarik, membosankan dan menimbulkan sifat pasif pada siswa. Dari permasalahan yang ada menimbulkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS lebih rendah dibandingkan pembelajaran lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan produk media pembelajaran Padlet yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.

Berawal dari permasalahan diatas maka penelitian pengembangan media pembelajaran Padlet memiliki tujuan sebagai berikut : (1) untuk mengetahui kelayakan media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan. (2) untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development dengan model pengembangan Borg & Gall. Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti adalah penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan (desain produk), validasi, revisi, uji coba lapangan, dan revisi. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara sebagai data awal, serta angket. Subjek penelitian ini melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, satu guru IPS dan 30 siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.

Berdasarkan hasil penilaian rata-rata persentase uji validasi ahli materi dan ahli media dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil persentase ahli materi 80% dan ahli media dengan hasil persentase 85%. Sedangkan penilain hasil dari guru dan 30 siswa bahwa uji coba media pembelajaran Padlet dinilai sangat menarik digunakan dengan hasil persentase 80%, dan hasil penilaian siswa menunjukkan hasil persentase 83,08%. Dari hasil persentase guru dan siswa tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Padlet materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

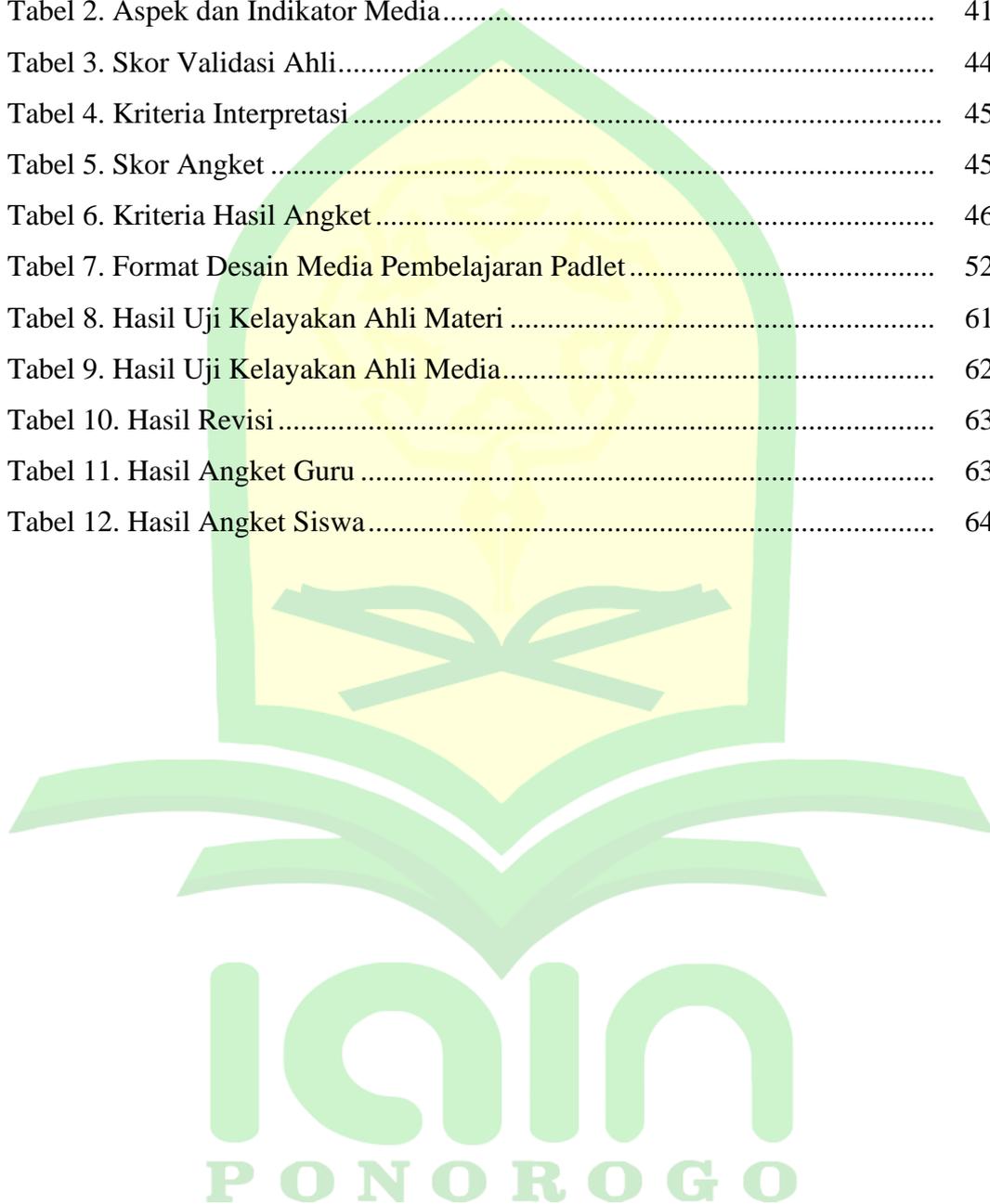
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Kebaharuan Produk.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Definisi Operasional.....	11
H. Keterbatasan Pengembangan .....	12
I. Spesifikasi Produk.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Kajian Teori .....	15
B. Telaah Penelitian Terdahulu .....	25
C. Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>32</b>
A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan .....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	33

C. Subjek Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Tahapan Pengembangan.....	35
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Pengumpulan Data.....	41
H. Validitas dan Reliabilitas .....	42
I. Teknik Analisis Data.....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian.....	47
B. Hasil Penelitian .....	47
1. Penelitian dan pengumpulan data.....	48
2. Perencanaan.....	49
3. Desain produk.....	50
4. Tahap validasi.....	61
5. Tahap revisi .....	62
6. Tahap uji coba .....	63
C. Pembahasan.....	65
1. Kelayakan Media Padlet.....	66
2. Minat Belajar Siswa .....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek dan Indikator Materi .....	40
Tabel 2. Aspek dan Indikator Media.....	41
Tabel 3. Skor Validasi Ahli.....	44
Tabel 4. Kriteria Interpretasi .....	45
Tabel 5. Skor Angket .....	45
Tabel 6. Kriteria Hasil Angket .....	46
Tabel 7. Format Desain Media Pembelajaran Padlet .....	52
Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi .....	61
Tabel 9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	62
Tabel 10. Hasil Revisi .....	63
Tabel 11. Hasil Angket Guru .....	63
Tabel 12. Hasil Angket Siswa.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	31
Gambar 2. Model Pengembangan Borg & Gall yang Disederhanakan .....	34



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hampir seluruhnya dikendalikan oleh teknologi. Salah satu yang menonjol dari perubahan yang timbul adalah pada perkembangan teknologi dan inovasi pembelajaran. Dengan adanya kemajuan di bidang pendidikan, maka diperlukan peran guru dalam mengajar agar siswa dapat memahami dan mempelajari materi yang disampaikan dengan baik.<sup>1</sup> Dalam pendidikan nasional juga telah dijelaskan bahwa peranan seorang guru adalah mengajar dan sedangkan siswa yaitu belajar. Arti mengajar adalah menyampaikan suatu pesan kepada individu atau kelompok orang supaya mereka mengetahui atau memahami apa yang diajarkannya.<sup>2</sup>

Sedangkan kata belajar dapat diartikan sebagai proses suatu perubahan perilaku melalui interaksi individu dan lingkungannya. Perlu dipahami bahwa pembelajaran adalah suatu sistem dengan seperangkat komponennya yang saling berhubungan guna mencapai tujuan. Komponen-komponen tersebut yaitu tujuan, bahan pembelajaran, metode, alat/media,

---

<sup>1</sup> Nafi Mamluah et al., "Validitas Modul Perubahan Fisika Dan Kimia Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif di Tingkat SMP/MTs," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (July 31, 2023): 180–89, <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2281>.

<sup>2</sup> Kadek Dana Handika, "Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa di Sekolah Dasar," n.d.

dan evaluasi. Keberhasilan pembelajaran yang baik ditentukan dari interaksi antara keefektifan masing-masing komponen.

Media termasuk sebagai salah satu komponen sistem berfungsi sebagai alat komunikasi nonverbal. Sebagai bagian dari sistem, artinya media harus ada atau digunakan dalam setiap pembelajaran. Pengertian dari media pembelajaran sendiri yaitu alat yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup> Media pembelajaran ialah unsur atau bagian penting dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran guru dapat dengan mudah menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran selain itu juga siswa lebih mudah dalam menerima pengetahuan dan keterampilan.

Pada dasarnya pendidikan juga memerlukan adanya inovasi, termasuk pada pengembangan media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan supaya proses dalam pembelajaran menjadi tidak membosankan dan monoton. Seiring perkembangan zaman saat ini sudah terdapat beberapa jenis media pembelajaran berbasis web yang umum digunakan dalam pendidikan, salah satu contohnya ialah *Google classroom*, *Google slide*, *Prezi*, *Animaker*, *Padlet*, *Flip grid* dan *ComicPo*.

Pengembangan media pembelajaran di era teknologi sekarang ini dapat berguna untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Minat dalam belajar sangatlah penting untuk keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>3</sup> Dhea Putri Pratiwi Br Ginting and Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder," *jevte Journal of Electrical Vocational Teacher Education* 2, no. 2 (November 30, 2022): 108, <https://doi.org/10.24114/jevte.v2i2.40541>.

Menurut Slameto dalam Reni Linasari minat belajar yaitu perasaan lebih suka dan perasaan tertarik terhadap suatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dan yang memberikan pengaruh terhadap respon pembelajaran.<sup>4</sup>

Minat membuat siswa menikmati pembelajaran dan menambah semangat belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi dalam belajar serta memberikan efek psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan penyampaian materi. Media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi secara menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi informasi dan memadatkan informasi.

Seseorang guru dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam memilih, menciptakan dan menggunakan media pembelajaran.<sup>5</sup> Oleh sebab itu media yang baik harus digunakan dalam semua mata pelajaran yang ada di sekolah, termasuk pada pembelajaran IPS sendiri. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang akan memberikan pengetahuan serta pemahaman yang berkaitan dengan masyarakat, selain itu IPS juga memberikan wawasan kepada siswa tentang pemahaman perkembangan kehidupan di masa lalu, sekarang dan masa yang akan

---

<sup>4</sup> Reni Linasari and Syaiful Arif, "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP," *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 2, no. 2 (July 26, 2022): 186–94, <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.874>.

<sup>5</sup> Muhammad Wijayanto and Hanin Niswatul Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Terintegrasi Materi Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 1 Nglumpang," *Al-Thifl: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (February 28, 2023): 277–91, <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i1.1589>.

datang. Maka dari pada itulah pembelajaran IPS dalam penyajian pokok bahasannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran melalui media yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru IPS di MTsN 8 Magetan dalam pembelajaran di kelas guru lebih sering menggunakan modul ajar dan dengan media pembelajaran *Power Point Presentation*. Modul berisi uraian yang panjang sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Desain yang ada pada modul juga menggunakan warna hitam putih, sedangkan Sebagian besar siswa lebih tertarik mempelajari sesuatu yang terlihat menarik. Oleh sebab itu sangat diperlukannya peran media proses pembelajaran guna menarik perhatian dan minat belajar pada siswa.

Guru yang profesional harus menyiapkan perencanaan dalam hal media yang dapat digunakan untuk penyampaian materi.<sup>6</sup> Adanya inisiatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar berjalannya proses pembelajaran yang lebih baik dan mampu untuk merangsang siswa dalam meningkatkan minat belajar. Salah satunya yaitu pengembangan pada media pembelajaran *Power Point Presentation*. Guru juga menyampaikan, bahwa media pembelajaran *Power Point Presentation* mampu memberikan manfaat untuk siswa yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

---

<sup>6</sup> Jelly Pratiwi, "Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SMP," *jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 2 (July 21, 2023), <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i2.1711>.

kondusif, selain itu materi pembelajaran lebih terlihat menarik perhatian siswa.

Akan tetapi karena kurangnya sarana dan prasarana di kelas, media pembelajaran *Power Point Presentation* tersebut tidak selalu dapat digunakan. Selain kurangnya sarana dan prasarana tersebut, siswa juga cenderung gagal fokus, hal ini dikarenakan siswa asyik mencatat materi yang disajikan guru dalam *Power Point Presentation* daripada mendengarkan penjelasan guru. Karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dan hanya mengandalkan modul serta pemberian tugas saja, hal ini sangat mempengaruhi daya serap dan minat belajar siswa. Yang mana dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang cenderung ngobrol dengan temannya daripada memperhatikan guru yang menjelaskan materi. Komunikasi antara guru dan siswa masih tergolong kurang saat pembelajaran IPS.

Rendahnya minat belajar siswa terlihat dari banyaknya siswa yang terlambat masuk kelas pada saat jam pelajaran. Siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan dan membosankan bahkan diremehkan. Berdasarkan dari hasil wawancara pada guru mata pelajaran IPS menyatakan dari seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari 7 kelas, siswa sebanyak 60% memiliki minat belajar yang rendah, sedangkan 40% siswa lainnya dapat dikatakan memiliki minat belajar yang cukup.

Dikarenakan hal tersebut guru membutuhkan inovasi baru yang berguna untuk meningkatkan minat belajar IPS pada siswa. Selain itu juga hal tersebut dapat bertujuan untuk memastikan terjadinya inovasi-inovasi

baru dalam dunia pendidikan sehingga siswa dan guru yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan seiring dengan berkembangnya penggunaan teknologi yang ada.<sup>7</sup>

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan. Berikut ini beberapa contohnya, yang pertama oleh Fahrur Rosikh menyatakan bahwa, meningkatnya minat belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hasil dari penelitian, pada awalnya nilai rata-rata tes I sebesar 61,3%, meningkat menjadi 68,6% pada siklus I, dan pada tes II 69,3%, meningkat di siklus II menjadi 80%. Hasil pengujian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media Padlet dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa.<sup>8</sup>

Selain itu Ella Amirotul Mahbubah hasil dari penelitian yang dilakukan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol (menggunakan media buku tulis) yaitu 64,17 dan kelas eksperimen (menggunakan media Padlet) yaitu 83,52. Dari hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media Padlet dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Kusuma Diah Tantri and Sujarwo, “Penerapan Media Audio Berbasis Podcast Dalam Pembelajaran Ips,” *jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 2 (July 21, 2023), <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i2.1856>.

<sup>8</sup> Fahrur Rosikh et al., “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab” 02 (n.d.).

<sup>9</sup> Ella Amirotul Mahbubah, “Efektivitas Media Padlet Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Di SMPN 1 Wilangan” (undergraduate, IAIN Kediri, 2023), <https://etheses.iainkediri.ac.id/9813/>.

Tathainnul Qulub juga menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media Padlet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membangkitkan minat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi. Pada pembelajaran menggunakan media Padlet sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan evaluasi.<sup>10</sup>

Oleh sebab itu peneliti mencoba untuk mengenalkan dan mengembangkan media pembelajaran Padlet. Padlet ialah papan virtual yang dapat digunakan untuk mengunggah berbagai file, video youtube dan presentasi power point. Padlet dapat menggantikan penggunaan papan tulis serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dan dengan guru. Selain itu, Padlet dapat mendorong dan menumbuhkan minat belajar serta memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Penggunaan Padlet dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam topik yang dipelajari.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan dan dibuktikan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Padlet dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Kondisi Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas

---

<sup>10</sup> Tathmainnul Qulub and Shifa Fauziah Renhoat, “Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi,” *prosiding samasta*, no. 0 (2020), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/samasta/article/view/7233>.

<sup>11</sup> S. T. Afifah et al., “Media Padlet Berbantuan Phet Simulation Pada Materi Atom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Respon Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 5, no. 2 (October 16, 2021): 68–75, <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i2.35612>.

VIII MTsN 8 Magetan”. Peneliti berharap media Padlet ini dapat menjadi alternatif bagi guru IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran, perkembangan teknologi harus dimanfaatkan dan dikembangkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah - masalah yang terjadi sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya mengacu pada buku modul, menyebabkan kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Kurangnya penggunaan media yang berperan sebagai pendamping belajar siswa, yang dapat menunjang pembelajaran.
3. Terbatasnya sarana dan prasarana di kelas, menyebabkan media pembelajaran *Power Point Presentation* tidak selalu dapat digunakan.
4. Siswa cenderung gagal fokus, hal ini dikarena siswa asyik mencatat materi yang disajikan guru dalam *Power Point Presentation* dari pada mendengarkan penjelasan guru.

## **C. Kebaharuan Produk**

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa Padlet yang didesain untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun kebaharuan produk yang dihasilkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini berbentuk *e-learning web 2.0* yang dapat diakses melalui *smartphone/laptop*.

2. Media pembelajaran terdiri dari presensi siswa, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, uraian materi dan soal Latihan.
3. Materi pembelajaran yang disajikan yaitu pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra kelas VIII SMP/MTs.
4. Materi dikembangkan dengan menyajikan fakta yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
5. Uraian materi yang diperkuat dengan gambar dan video terkait dengan pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan?
2. Bagaimana minat belajar siswa terhadap media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan yang dapat disajikan adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.
2. Mengetahui minat belajar siswa terhadap media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat hasil penelitian ini yaitu sebagai bahan acuan untuk kepentingan pendidikan dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Padlet diharapkan mampu memberikan inovasi baru bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran efektif, efisien dan menarik.

- b. Bagi siswa

Sebagai media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peningkatan minat siswa dan memberikan ruang belajar siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

c. Bagi peneliti

Berdasarkan penelitian ini peneliti mendapatkan wawasan baru dalam upaya mengembangkan media pembelajaran Padlet yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS dan mengetahui seberapa efektifnya pembelajaran IPS menggunakan media Padlet tersebut.

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan pengertian yang dijadikan pedoman terhadap istilah-istilah yang ada pada judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Padlet pada Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 Magetan”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

### 1. Pengembangan Padlet

Pengembangan Padlet yaitu upaya yang digunakan untuk menghasilkan dan meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral dengan menggunakan media *e-learning web 2.0* seperti papan tulis berbentuk virtual wall yang dapat ditambahkan beberapa gambar, video, audio, maupun dokumen. Media Padlet berbentuk *e-learning web 2.0* dikembangkan menjadi lebih mudah berdasarkan tingkat guna dan manfaat serta dapat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran efektif dan menarik.

## 2. Minat belajar

Minat belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dimiliki bagi setiap siswa, karena tanpa adanya minat belajar kegiatan belajar juga tidak akan berjalan dengan efektif, sehingga tujuan dari pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

## 3. Pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra kelas VIII semester genap dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan dalam lembaga madrasah tersebut yaitu kurikulum merdeka. Sub bab pembahasan dalam materi tersebut berisi tentang kondisi geografis Indonesia, pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra, faktor pendorong kedatangan bangsa barat dan rempah-rempah Indonesia yang dicari bangsa Eropa.

## **H. Keterbatasan Pengembangan**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini mempunyai keterbatasan pengembangan media Padlet dalam pembelajaran IPS, diantaranya yaitu.

1. Materi yang disajikan yaitu pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra kelas VIII dengan sasaran penelitian siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.
2. Penelitian ini terbatas sampai pengembangan media, menguji kelayakan dan minat belajar siswa.
3. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian yaitu model pengembangan Borg & Gall. Akan tetapi dalam penelitian ini model

pengembangan tersebut lebih disederhanakan dan hanya sampai dengan pengujian produk dalam skala kecil.

## I. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Padlet ini, yaitu:

1. Media pembelajaran Padlet ini berbasis multimedia interaktif yang dapat diakses lewat website.
2. Media pembelajaran Padlet difokuskan pada pembelajaran IPS materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk kelas VIII MTsN 8 Magetan. Dengan sub bab pembahasan yaitu kondisi geografis Indonesia, pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra, faktor pendorong kedatangan bangsa barat dan rempah-rempah Indonesia yang dicari bangsa Eropa.
3. Media pembelajaran Padlet mencakup :
  - a. Menu awal (biografi pengembang, presensi siswa, CP dan ATP, menu materi pembelajaran dan soal latihan).
  - b. Menu materi pembelajaran (pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra dan rempah-rempah Indonesia yang dicari bangsa Eropa)
  - c. Soal latihan (soal quizizz)
4. Media pembelajaran Padlet berisi uraian materi yang diperkuat dengan gambar/video pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.

5. Media ini menjadi sumber belajar yang membantu meningkatkan minat belajar IPS dalam mempelajari materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Dikutip dari jurnal pendidikan, bahasa dan budaya pengertian Penelitian Pengembangan menurut Gay yaitu upaya untuk mengembangkan produk yang efektif untuk digunakan disekolah, bukan menguji teori. Menurut Sugiono dalam bukunya metode penelitian dan pendidikan, menyatakan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan/Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.<sup>12</sup> Sedangkan pengertian dari media dalam bahasa latin medium yang secara harfiah memiliki arti perantara atau penghantar.

NEA (National Education Association) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dipegang, dilihat, didengar, dibaca atau diskusikan serta alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>13</sup> Media biasanya digunakan sebagai wadah penyalur yang bersifat

---

<sup>12</sup>“Dharma Acariya Nusantara Volume 1, No.1, Maret 2023 halaman 86-100.Pdf,” n.d.

<sup>13</sup> Septy Nurfadhillah, Tahun 2021 dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

abstrak dan non abstrak. Dalam dunia pendidikan, media mempunyai pengaruh yang sangat penting sebagai perantara dalam penyampai informasi. Media tersebut akan disebut pembelajaran apabila membawa informasi yang bertujuan mengandung maksud pengajaran. Dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga pembelajaran itu terjadi.<sup>14</sup>

Dengan demikian arti dari pengembangan media pembelajaran yaitu usaha dalam mengembangkan produk pembelajaran yang efektif digunakan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa guna mentransfer informasi selama proses pembelajaran.

## **2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Wina sanjaya memetakan fungsi ke beberapa jenis yaitu.

### **a. Fungsi komunikasi**

Media pembelajaran berguna untuk memperlancar komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.

### **b. Fungsi motivasi**

Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran

tidak hanya mengandung unsur seni saja, akan tetapi juga dapat

---

<sup>14</sup> Wulandari Adi Putri Kusumadewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya" 01 (2016).

memfasilitasi pembelajaran siswa untuk memudahkan siswa mempelajari materi, sehingga meningkatkan semangat belajar siswa.

c. Fungsi kebermaknaan

Pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta untuk mengembangkan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif, aspek sikap dan keterampilan tahap tinggi.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan pemahaman setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki kesamaan pandangan terhadap informasi yang disajikan.

e. Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran yaitu untuk melayani kebutuhan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>15</sup>

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan keinginan, minat yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran adalah memudahkan komunikasi antara guru dan siswa

---

<sup>15</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (July 3, 2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus manfaat media menurut Kemp dan Dayton yaitu.

- a. Penyampaian materi pembelajaran bisa seragam.
- b. Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Pembelajaran lebih interaktif.
- d. Lebih efisien waktu dan tenaga.
- e. Kualitas hasil belajar siswa meningkat.
- f. Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Membentuk sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Menjadikan peran guru lebih positif dan produktif.<sup>16</sup>

Apabila media pembelajaran dimanfaatkan dengan benar dan optimal maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa bukan hanya sebagai objek belajar, tetapi juga subjek belajar. Selain itu, pengalaman siswa dapat diingat dengan kuat apabila pembelajaran dapat dipadukan dengan berbagai faktor yang mempengaruhi minat belajar. Oleh karena itu, media yang digunakan harus direncanakan secara matang dan semaksimal mungkin.

### 3. Media Pembelajaran Padlet

Media pembelajaran Padlet merupakan salah satu media belajar online yang dapat meningkatkan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Media ini didirikan pada bulan

---

<sup>16</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *axiom : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Desember 2012 oleh Perusahaan Startup Teknologi Pendidikan yang berbasis di San Francisco, California, dan Singapura. Dalam media pembelajaran Padlet ini guru dan siswa dapat bertukar pikiran dengan menyajikan teks, grafik, animasi, video dan link. Program pembelajaran yang efektif dan efisien mencakup empat indikator: 1) dapat membantu siswa mencapai keterampilan atau kompetensi yang dibutuhkan; 2) dapat memotivasi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari; 3) dapat membuat siswa mengingat (retain) isi atau materi pelajaran dan; 4) dapat menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam konteks yang sesuai.<sup>17</sup>

Padlet diilustrasikan sebagai canvas, wall, grid, shelf, stream, map, backchannel dan timeline. Padlet dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mengirim catatan di halaman yang sama. Catatan tersebut dapat berupa gambar, video, link dan file lainnya. Kelebihan dari media Padlet adalah.

- a. Siswa menjadi lebih kreatif.
- b. Memudahkan siswa dalam mengaksesnya tanpa terikat dengan ruang dan waktu.
- c. Guru dan siswa dapat berkolaborasi.
- d. Memberikan variasi baru dalam belajar.

---

<sup>17</sup> Gesta lestari (last), "Pembelajaran Bahasa Arab Digital Dengan Menggunakan Media Padlet Di Madrasah Aliyah Bilingual Batu," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019 4 (n.d.).

- e. Software dapat berjalan di perangkat apa pun dengan jaringan internet.
- f. Siswa dan guru dapat berbagi catatan gambar, suara, link, maupun file pendukung lainnya.

Kekurangan media Padlet antara lain:

- a. Jaringan internet yang lemah, menghambat proses pembelajaran.
- b. Keterbatasan teknologi untuk menunjang pembelajaran.

#### **4. Minat Belajar IPS**

Minat belajar IPS merupakan suatu kecenderungan untuk memperhatikan suatu kegiatan dan dberkaitan dengan perhatian yang terus menerus pada pelajaran IPS, rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS, rasa senang dan ketertarikan pada pelajaran IPS yang diwujudkan melalui aktivitas belajar tanpa paksaan ataupun disuruh orang lain. Minat belajar IPS dapat ditingkatkan dengan memperhatikan bahan, metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Apabila bahan, metode dan media pembelajar tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan mau belajar dengan sebaik-baiknya. Selain hal tersebut terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar, antara lain.

- a. Faktor internal (faktor fisiologis dan psikologis)

Faktor fisiologis meliputi kondisi jasmani, kondisi mata dan telinga. Kondisi jasmani mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan faktor psikologis

meliputi tingkat kecerdasan, bakat, minat, motivasi serta sikap siswa.

- b. Faktor eksternal (aspek lingkungan sosial dan aspek lingkungan non sosial)

Faktor lingkungan sosial meliputi keluarga, guru, teman pergaulan dan masyarakat. Sedangkan faktor non sosial meliputi kondisi tempat dan waktu belajar yang digunakan siswa, media yang digunakan dalam pembelajaran (seperti alat tulis, buku-buku, alat peraga dan sebagainya).

- c. Faktor pendekatan pembelajaran

Metode atau strategi yang digunakan untuk menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran.

Minat belajar dapat muncul dengan didahului oleh suatu pengalaman. Selain itu, minat belajar dapat dimunculkan oleh suatu objek (pelajaran) yang berkaitan dengan kebutuhan. Menurut Slameto, minat belajar siswa dapat dikembangkan melalui hal-hal atau Tindakan sebagai berikut.

- a. Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.
- b. Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah.
- c. Gunakan tes dan nilai dengan bijak.
- d. Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2023).

Minat belajar dapat diukur dengan beberapa indikator. Berikut indikator minat belajar menurut pendapat Slameto<sup>19</sup>:

- a. Perasaan senang, jika siswa mempunyai perasaan senang terhadap pelajaran, tidak merasa terpaksa untuk belajar. Misalnya siswa tidak pernah bosan dan selalu mengikuti pelajaran dengan semangat.
- b. Keterlibatan siswa, ketika siswa mempunyai ketertarikan terhadap mata pelajaran, yang menyebabkan siswa tersebut senang bahkan tertarik pada kegiatan yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut. Misalnya ialah berpartisipasi aktif mengikuti diskusi atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.
- c. Ketertarikan, hal ini berhubungan dengan daya dorong ketertarikan siswa terhadap sesuatu. Contohnya seperti antusias dalam proses pembelajaran, tidak menunda-nunda tugas.
- d. Perhatian siswa, merupakan konsentrasi siswa terhadap segala sesuatu yang disampaikan oleh guru, dengan mengesampingkan hal yang lainnya.

##### **5. Materi Pengaruh Geografis terhadap Penjelajahan Samudra**

Kondisi geografis memiliki pengaruh besar terhadap penjelajahan samudra dalam sejarah manusia. Letak geografis adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah

---

<sup>19</sup> Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, and Sandi Budiana, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (jppguseda)* 3, no. 1 (March 29, 2020): 42–46, <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i1.2014>.

itu pada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain. Letak geografis ditentukan pula oleh segi astronomis, geologis, fisiografis dan social budaya. Sejarah mencatat, bangsa barat menjelajah ke belahan bumi lain sejak abad ke-15 Masehi, termasuk sampai ke Indonesia. Portugis menjadi bangsa eropa pertama yang berlayar hingga ke kepulauan nusantara. Alfanso de albuquerque memimpin sekitar 18 kapal yang mengangkut 1.200 orang. Dari sinilah kolonialisasi Indonesia bermula.

Berdasarkan letak geografisnya, kepulauan Indonesia di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta di antara Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Dengan demikian, wilayah Indonesia berada pada posisi silang, yang mempunyai arti penting dalam kaitannya dengan iklim dan perekonomian. Letak geografis Indonesia termasuk ke dalam wilayah tropis. Wilayah tropis dibatasi oleh lintang  $23,5^{\circ}$  LU dan  $23,5^{\circ}$  LS. Letak suatu tempat juga dapat dilihat secara geografis. Perlu diketahui bahwa negara Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar yang memiliki berbagai kekayaan dan keanekaragaman. Wilayah Indonesia sangat luas, kekayaan melimpah, dan kaya akan berbagai budaya.

Indonesia merupakan salah satu bangsa dengan ciri khas kepulauan. Berbagai potensi sumber daya alam banyak tersedia di Indonesia. Setiap wilayah kepulauan mempunyai potensinya masing-masing. Seperti yang diketahui bahwa Indonesia terkenal dengan kekayaan rempah-rempah yang beraneka ragam. Kondisi inilah yang

menjadi daya tarik bangsa-bangsa lain datang ke Indonesia. Selain kekayaan rempah-rempah yang dimiliki Indonesia terdapat beberapa faktor lainnya. Berikut beberapa faktor pendorong kedatangan bangsa Barat.

1. Kekayaan alam (rempah-rempah)

Rempah-rempah bagi bangsa-bangsa Eropa dapat digunakan untuk mengawetkan makanan, bumbu masakan, dan obat-obatan. Negara-negara tropis seperti Indonesia kaya akan rempah-rempah sehingga bangsa-bangsa Barat berusaha memperolehnya.

2. Motivasi 3G (Gold, Gospel, Glory)

Gold artinya emas, yang identik dengan kekayaan. Semboyan ini menggambarkan tujuan bangsa Barat ke Indonesia adalah untuk mencari kekayaan sehingga menyebabkan ekspedisi dan penjelajahan. Glory bermakna kejayaan bangsa. Gospel adalah keinginan bangsa Barat untuk menyebarluaskan atau mengajarkan agama Nasrani.

3. Revolusi Industri

Revolusi Industri merupakan salah satu pendorong imperialisme modern. Revolusi Industri yang terjadi sekitar tahun 1750-1850 merupakan salah satu pendorong kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. Revolusi Industri adalah pergantian atau perubahan

secara menyeluruh dalam memproduksi barang dari sebelumnya menggunakan tenaga manusia dan hewan menjadi tenaga mesin.<sup>20</sup>

## **B. Telaah Penelitian Terdahulu**

Pada telaah kepustakaan peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu, yang bertujuan agar tidak terjadinya pengulangan penelitian atau duplikasi karya ilmiah yang telah. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

Pertama, Ann Rosnida Md Deni dan Zainor Izat Zainal, 2018 yang berjudul “Padlet as an Educational Tool: Pedagogical Considerations and Lessons Learnt”. Penelitian ini melaporkan dampak pendekatan pedagogi ketika Padlet digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup kuesioner kualitatif, analisis respon siswa terhadap aktivitas Padlet dan tanggapan guru, serta observasi perilaku siswa ketika Padlet digunakan di kelas. Studi ini menemukan bahwa pendekatan pedagogi yang digunakan mempunyai pengaruh terhadap penggunaan Padlet oleh siswa dan meskipun ada niat baik, beberapa pendekatan ini telah menciptakan hambatan dalam pembelajaran. Pendekatan pedagogi alternatif direkomendasikan ketika menggunakan Padlet di ruang kelas.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> “IPS-BukuSiswa-cls-VIII.Pdf,” n.d.

<sup>21</sup> Ann Rosnida Md Deni and Zainor Izat Zainal, “Padlet as an Educational Tool: Pedagogical Considerations and Lessons Learnt,” in *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers (icetc 2018: The 10th International*

Kedua, Muhammad Kresna Dutayana<sup>1</sup>, dkk, 2022 yang berjudul “Penguatan Lesson Learning Melalui Padlet Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 8 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) melihat penerapan media Padlet dalam kegiatan pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 3 SMAN 8 Malang, (2) mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media Padlet dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa berbagai fitur yang ada tidak hanya mempermudah siswa dalam pengoperasiannya. Guru dalam hal ini juga diuntungkan karena tersedia berbagai fitur penunjang. Hal itu dapat dilihat dari hasil penelitian ini yang mana menunjukkan hasil signifikan setelah dan sebelum penggunaan media Padlet.<sup>22</sup>

Ketiga, Sutra Kasih, Efitha Asmana dan Salmidar, 2022 yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Masa Tatap Muka Terbatas Pada Materi Himpunan Di Kelas VII SMP Negeri 1 Kuok”. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Padlet hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika. Dikatakan tuntas apabila skor yang

---

Conference on Education Technology and Computers, Tokyo Japan: acm, 2018), 156–62, <https://doi.org/10.1145/3290511.3290512>.

<sup>22</sup> Muhammad Kresna Dutayana et al., “Penguatan lesson learning melalui padlet pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 8 Malang,” *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (jihi3s)* 2, no. 8 (August 18, 2022): 792–807, <https://doi.org/10.17977/um063v2i8p792-807>.

diperoleh  $\geq 65$ . Banyaknya jumlah siswa yang dikatakan tuntas sebanyak 10 dari 25 siswa. 40% dikategorikan tuntas menggunakan media Padlet.<sup>23</sup>

Keempat, Ninik Nurhayati, 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Aplikasi Padlet dapat Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas X MIPA 5 SMA Negeri Bangkalan Pada Masa Pandemi”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Bangkalan pada masa pandemi dengan menggunakan media Padlet. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan tes tulis. Hasil penelitian mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus 1 memperoleh nilai sejumlah 12 siswa (37,5%), sedangkan siklus 2 memperoleh nilai sejumlah 27 siswa (84,38%).<sup>24</sup>

Kelima, Fahrur Rosikh, Zumrotus Sholihah, Dyah Putri Larasati dan Ach Nurhamid Awalluddin, 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas. Hasil dari penelitian yang dilakukannya yaitu yang semula nilai rata-rata 61,3% pada tes I meningkat menjadi 68,6% di siklus I, dan pada tes II meningkat

---

<sup>23</sup> Sutra Kasih, Efitha Asmana, and Salmidar, “*The Use Of Padlet Application As A Media For Mathematics Learning In The Face-To-Face Time Is Limited To The Sets Materials In Class Vii Smp Negeri 1 Kuok*,” *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (February 1, 2022): 50–56, <https://doi.org/10.33578/prinsip.v4i1.102>.

<sup>24</sup> Ninik Nurhayati, “*Penggunaan Media Aplikasi Padlet Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas X Mipa 5 Sma Negeri 3 Bangkalan Pada Masa Pandemi*,” *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2, no. 1 (March 15, 2022): 12–20, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i1.1003>.

menjadi 69,3%, di siklus II menjadi 80%. Dan dari hasil tes yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media Padlet dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa.<sup>25</sup>

Keenam, Ella Amiroatul Mahbubah, 2023 yang berjudul “Efektivitas Media Padlet Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Di SMPN 1 Wilangan”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis independent simple t-test. Hasil dari penelitian yang dilakukannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan kelas kontrol (menggunakan media buku tulis) yaitu 64,17 dan kelas eksperimen (menggunakan media Padlet) yaitu 83,52. Dari hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media Padlet dapat akan meningkatkan minat belajar siswa dan efektif.<sup>26</sup>

Ketujuh, Tathainnul Qulub dan Shifa Fauziyah Renhoat, 2020 yang berjudul “Penggunaan Media Padlet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi”. Dalam penelitian ini menggunakan metode library research atau studi pustaka. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Padlet mampu menarik minat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks

---

<sup>25</sup> Rosikh et al., “Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab.”

<sup>26</sup> Mahbubah, “Efektivitas Media Padlet Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Di SMPN 1 Wilangan.”

deskripsi. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Padlet sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan evaluasi.<sup>27</sup>

### C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh guru dengan siswa guna mencapai perubahan yang lebih lebih baik, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di dalam kelas adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah hanyalah modul ajar. Upaya yang dapat dilakukan supaya pembelajaran di kelas lebih menarik untuk belajar yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik.

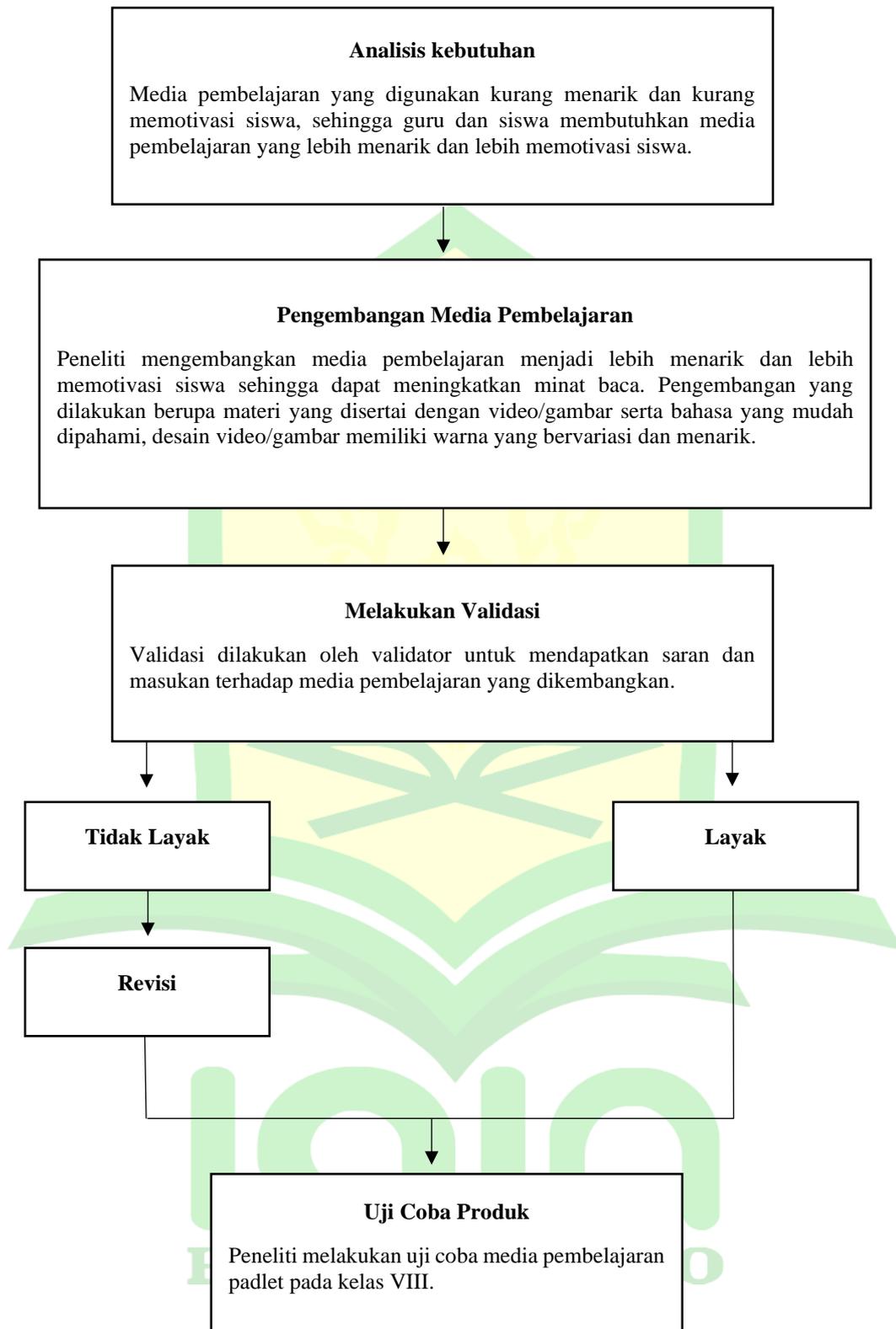
Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra pelajaran IPS kelas VIII. Pengembangan media Padlet ini berisi materi pembelajaran dan gambar yang di desain menarik agar dapat menumbuhkan semangat siswa untuk mempelajari materi pembelajaran IPS tersebut. Melalui pengembangan media pembelajaran ini diharapkan guru mendapat inovasi dalam melakukan pembelajarannya. Proses pengembangan diawali dengan

---

<sup>27</sup> Qulub and Renhoat, "Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi."

memperoleh informasi primer tentang media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa siswa cepat bosan dengan modul ajar karena tampilannya yang kurang menarik. Dalam proses pengembangan ini juga dilakukan tes dan validasi ahli untuk memperoleh materi pembelajaran yang baik.





**Gambar 1. Kerangka Pikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* menurut Sukmadinata yang dikutip oleh Amrih Setiowati ialah “suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”.<sup>28</sup> Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Borg & Gall. Borg & Gall juga menyampaikan secara nyata bahwa riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.<sup>29</sup>

Adapun langkah-langkah dalam model pengembangan Borg & Gall yaitu mempelajari penelitian yang terkait dengan produk yang ingin dikembangkan, selanjutnya mengembangkan produk yang akan dikembangkan setelah itu melakukan pengujian produk yang akan

---

<sup>28</sup> Amrih Setiowati, “*Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang*,” n.d.

<sup>29</sup> Dr Eny Winaryati et al., “*(Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*,” n.d.

digunakan, dan akan direvisi setelah dievaluasi oleh beberapa ahli validasi produk sampai menunjukkan bahwa produk tersebut telah memenuhi kriteria untuk dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 8 Magetan, yang beralamatkan di Rt 006 Rw 006, Kedungpanji, Kec. Lembeyan, Kab. Magetan. Adapun alasan diambilnya lokasi tersebut ialah karena di sekolah tersebut terdapat masalah kurangnya minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS. Maka dari pada itu guna menangani permasalahan tersebut peneliti akan berusaha mengembangkan media pembelajaran Padlet, yang dianggap cocok untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Adapun pelaksanaan penelitian, yaitu dari pengajuan judul proposal bulan Desember 2023 sampai dengan kevalidan data yang dibutuhkan pada bulan Mei 2024.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian menurut Arikunto yang dikutip oleh Amrih Setiowati ialah benda, hal atau orang, tempat, data untuk variabel melekat, dan yang dipermasalahkan”.<sup>30</sup> Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas

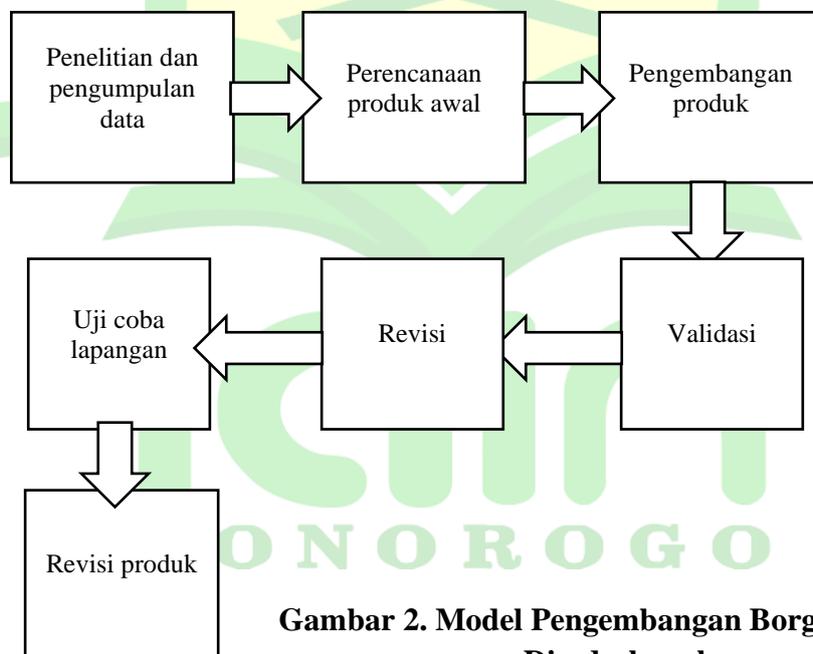
---

<sup>30</sup> Setiowati, “*Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang.*”

VIII dengan jumlah 30 siswa dan 1 guru IPS (Ibu Lilik Widiarti. SE). Pengambilan subjek uji coba diambil dengan uji skala kecil dari populasi.

#### D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yaitu menggunakan model pengembangan Borg & Gall.<sup>31</sup> Model pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 7 langkah sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan. Berikut langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 7 langkah, yaitu :



**Gambar 2. Model Pengembangan Borg & Gall yang Disederhanakan**

<sup>31</sup> Winaryati et al., "(Model RD&D Pendidikan dan Sosial)."

## E. Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan adalah langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Dalam hal ini peneliti menggunakan beberapa langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg and Gall.<sup>32</sup> Pengembangan media pembelajaran Padlet ini hanya menggunakan 7 tahapan. Berikut tahapan-tahapannya.

### 1. Penelitian dan pengumpulan data

Hal yang dilakukan dalam tahap ini ialah dengan melakukan observasi di sekolah dengan guru IPS (Ibu Lilik Widiarti. SE) secara langsung maupun via whatsapp, kemudian mencari kajian pustaka yang berkaitan dengan produk yang akan di teliti dan dikembangkan. Informasi yang dikumpulkan peneliti dalam mendukung pembuatan produk, antara lain:

- a. Modul ajar pembelajaran IPS materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra kurikulum merdeka.
  - b. Buku-buku yang berkaitan tentang materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.
  - c. Karya ilmiah yang berkaitan tentang pengembangan media pembelajaran Padlet.
- ### 2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan pihak-pihak yang terlibat, merumuskan bentuk partisipasi pihak-pihak yang terlibat

---

<sup>32</sup> Winaryati et al.

dan menentukan prosedur kerja, membuat penentuan tujuan yang akan dicapai serta menetapkan bentuk format desain awal pengembangan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu juga pada tahap ini peneliti membuat instrumen penelitian yang akan digunakan untuk lembar validasi ahli dan angket minat.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan desain produk. Berikut desain produk media pembelajaran Padlet.

#### a. Menu awal media pembelajaran

Dibagian awal tersebut akan tulisan “Media Pembelajaran Padlet pada materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra”. Kemudian dibagian bawah judul akan berisi terkait link biografi pengembang, presensi siswa, CP dan ATP, menu materi pembelajaran dan soal latihan.

#### b. Menu materi pembelajaran

Dalam menu ini beberapa menu pilihan materi pembelajran yang terdiri dari materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra dan rempah-rempah Indonesia yang dicari bangsa Eropa.

#### c. Menu soal latihan

Pada menu ini berisi soal latihan yang berupa quizizz pilihan ganda.

### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah media pembelajaran Padlet sebagai penunjang pembelajaran

IPS tersebut layak digunakan atau tidak. Sebelum dilakukan revisi produk pada media pembelajaran Padlet ini terlebih dahulu dinilai oleh tim validator. Langkah-langkah dalam validasi desain pada media ini yaitu.

a. Uji ahli materi

Uji ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan dari segi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Uji ahli materi dilakukan oleh Dosen Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Malang yaitu Ibu Evi Fitriana, M.Pd.

b. Uji ahli media

Uji ahli media dilakukan dengan cara menguji kevalidan dari segi penyajian dan visualisasi yang terdapat di dalam media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Uji ahli media dilakukan oleh Dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Ponorogo yaitu Bapak Galih Akbar Prabowo, M.A.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan uji ahli, maka akan diketahui kelemahan dan kekurangan yang ada pada media pembelajaran Padlet tersebut. Revisi dilakukan apabila media pembelajaran tersebut masih banyak memiliki kelemahan dan kekurangan. Revisi produk bersumber pada hasil angket yang telah disebar oleh peneliti kepada para ahli. Produk akan diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan.

Tujuan dilakukan tahap revisi agar produk yang dihasilkan siap untuk diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### 6. Uji coba Produk

Produk yang telah direvisi, kemudian akan diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini juga akan dilakukan proses pengisian angket minat belajar oleh guru dan siswa mengenai media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Subjek dari uji coba dilakukan dengan skala kecil dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Uji coba dilakukan pada 30 siswa untuk mewakili populasi target.

#### 7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk dalam kegiatan pembelajaran, apabila terdapat penilaian guru maupun siswa yang menyatakan bahwa produk ini menarik, maka dapat dikatakan bahwa produk telah selesai dikembangkan dan menghasilkan produk akhir. Akan tetapi apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba akan dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat yang berguna untuk mengukur suatu data dalam sebuah penelitian. Berikut instrumen penelitian yang digunakan.

#### 1. Observasi

Subjek dalam observasi ini adalah guru dan siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan ke beberapa guru dan siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan guna memperoleh informasi terkait dengan kendala dalam proses pembelajaran IPS di kelas, dan tingkat minat belajar IPS di kelas.

## 3. Angket

Angket yang digunakan berbentuk daftar checklist, berupa dengan penelitian skor pada setiap aspek skala likert 1-5. Angket yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, dan ahli media serta angket untuk guru dan siswa yang digunakan untuk alat uji minat siswa.

### 1. Instrumen validasi ahli

Instrumen validasi ahli diberikan kepada validator beserta media pembelajaran yang dikembangkan. Validator mengisi checklist di lembar instrument validas serta memberikan saran dan masukan untuk media pembelajaran Padlet. Langkah selanjutnya peneliti mengelola dan menggunakan rumus validitas. Terdapat indikator pada instrument validasi ahli yaitu:

#### a. Kajian Instruksional

Instrumen kajian instruksional bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi dari media Padlet ditinjau dari tujuan dan capaian pembelajran. Kesesuaian isi materi dari segi bahasa, kejelasan objek gambar, dan kesesuaian soal latihan.

#### b. Kajian Teknis

Instrumen kajian teknis digunakan untuk mengetahui daya tarik media pembelajaran Padlet yang dikembangkan, kejelasan

penyampaian, kesesuaian jenis tulisan serta tata bahasa sehingga tidak menimbulkan keraguan dalam penafsiran oleh siswa.

## 2. Instrumen Guru dan Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar IPS terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Padlet. Penilaian ini nantinya akan berguna untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran Padlet terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas VIII.

Pada penilaian media pembelajaran Padlet terdapat dua komponen yang dinilai, yaitu materi dan media. Disetiap komponen dibuat dalam beberapa aspek, yang kemudian dijabarkan menjadi beberapa aspek dan indikator penilaian.

**Tabel 1. Aspek dan Indikator Materi**

No	Aspek	Indikator
1.	Aspek penyajian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra dengan CP dan ATP.</li> <li>2. Memuat uraian pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yang sesuai dengan perkembangan ilmu sosial.</li> </ol>
2.	Aspek isi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian konsep dan definisi materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yang akurat.</li> <li>2. Penyajian materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra di dukung dengan fakta yang ada dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>3. Terdapat beberapa kegiatan yang dapat mendorong siswa menemukan fakta dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>4. Materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yang disajikan diperkuat dengan gambar dan video</li> <li>5. Terdapat daftar sumber belajar lain berupa website yang relevan sesuai dengan materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra</li> </ol>
3.	Aspek Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan bahasa pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra mudah dipahami</li> </ol>

**Tabel 2. Aspek dan Indikator Media**

No	Aspek	Indicator
1	Aspek penyajian	1. Kemudahan penggunaan media Padlet 2. Kemenarikan desain media Padlet
2	Aspek isi	1. Kesesuaian tata letak dalam komponen media Padlet 2. Penempatan ilustrasi gambar yang konsisten 3. Penggunaan font yang sesuai 4. Kejelasan materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra pada media Padlet 5. Kejelasan gambar/video dalam media Padlet.

### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan cara-cara yang dipergunakan dalam memperoleh data untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

#### 1. Observasi

Pengertian observasi menurut Sugiyono yang dikutip oleh Rahmat menjelaskan bahwa, observasi merupakan “suatu cara pengambilan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan cara yang lain”.<sup>33</sup> Saat melakukan observasi, peneliti mengamati dan mencatat yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu observasi non-partisipan. Subjek dalam observasi ini adalah guru dan siswa untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang terjadi pada waktu itu.

<sup>33</sup> Rahmat Rahmat, Umiyati Muhammadiyah Jabri, and Firdayanti Firdayanti, “Pengaruh Penerapan Metode Pair Check Terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 37 Tunga Kabupaten Enrekang,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (October 1, 2021): 791–95, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1168>.

## 2. Wawancara

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam wawancara yaitu teknik wawancara bebas terpimpin. Teknik wawancara bebas terpimpin merupakan wawancara dengan mengajukan pertanyaan secara bebas akan tetapi masih menggunakan pedoman wawancara. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti bersifat berkembang ketika pada saat melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa MTsN 8 Magetan.

## 3. Angket

Angket yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang dialami dan ketahui. Dalam penelitian dan pengembangan media ini, angket diberikan kepada validasi ahli media dan ahli materi serta guru dan siswa untuk menilai produk yang telah dikembangkan.

## **H. Validitas dan Reliabilitas**

Validitas dan reliabilitas merupakan faktor penting yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan dan menguji instrumen yang digunakan dalam penelitian. Validitas ialah sejauh mana instrumen mengukur yang seharusnya diukur dan dilakukan seperti yang telah dirancang. Jarang, bahkan hampir tidak mungkin suatu instrument 100%

valid, jadi validitas umumnya diukur dalam derajat.<sup>34</sup> Validasi pada penelitian ini dilakukan menggunakan pendapat ahli melalui proses penilaian dengan mengamati dan mencermati produk yang dihasilkan. Kemudian para ahli diminta untuk memberikan masukan dan saran terkait produk tersebut. Para ahli yang dilibatkan untuk menilai kelayakan media yaitu satu dosen IAIN Ponorogo sebagai ahli media dan satu dosen Universitas Negeri Malang sebagai ahli materi. Setelah produk dievaluasi secara keseluruhan, kemudian produk akan di uji cobakan, dengan sasaran uji coba yaitu kelas VIII MTsN 8 Magetan. Proses ini dilakukan supaya produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Mengukur instrumen harus valid, juga harus memenuhi standar reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika dapat dipercaya. Pengertian reliabilitas adalah suatu instrument yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Dalam penelitian ini untuk mengujinya digunakan rumus Alpha Cronbach. Rumus ini Digunakan karena skor instrument menggunakan skala Likert yang berskala 1-5. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = Total skor yang diperoleh

N = Total skor maksimum

---

<sup>34</sup> Prof Dr Yusrizal and Rahmati, *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner* (Pale Media Prima, 2022).

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Teknik Analisis Hasil Validasi Materi dan Media.

Uji validitas dan uji reliabilitas digunakan untuk menganalisa lembar validasi yang telah diisi oleh validator ahli materi dan media dari dosen. Awalnya peneliti membuat lembar validasi kemudian validator memberikan jawab dengan memberi tanda centang di kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert sebagai berikut:

**Tabel 3. Skor Validasi Ahli**

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Hasil validasi dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = Total skor yang diperoleh

N = Total skor maksimum

Kemudian, hasil persentase validasi media dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert dan akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Interpretasi**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81,00% - 100,00%	Sangat layak
61,00% - 80,00%	Layak
41,00% - 60,00%	Cukup layak
21,00% - 40,00%	Tidak layak
00,00% - 20,00%	Sangat tidak layak

(sumber: Akbar, 2017)

## 2. Teknik Analisis Hasil Angket Guru dan Siswa.

Peneliti membuat lembar angket kemudian siswa memberikan jawab dengan memberi tanda centang di kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert sebagai berikut:

**Tabel 5. Skor Angket**

Keterangan	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Hasil penilain pada angket akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = Total skor yang diperoleh

N = Total skor maksimum

Kemudian, hasil persentase pada angket dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert dan akan diperoleh kesimpulan tentang kemenarikan media untuk meningkatkan minat belajar, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Kriteria Hasil Angket**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
81,00% - 100,00%	Sangat menarik
61,00% - 80,00%	Menarik
41,00% - 60,00%	Cukup menarik
21,00% - 40,00%	Tidak menarik
00,00% - 20,00%	Sangat tidak menarik

(sumber: Akbar, 2017)



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS dilakukan validasi oleh ahli materi dari dosen Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Malang dan ahli media dari dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Ponorogo. Uji coba penggunaan media pembelajaran Padlet dilaksanakan di MTsN 8 Magetan, yang beralamatkan di Rt 006 Rw 006, Kedungpanji, Kec. Lembeyan, Kab. Magetan.

Subjek dari uji coba skala kecil ini melibatkan satu guru IPS dan 30 siswa MTsN 8 Magetan. Penerapan uji coba media dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII. Uji coba dilakukan pada hari Selasa, tanggal 23 April 2024 pukul 07.50 WIB sampai 09.35 WIB.

#### B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran Padlet dengan materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Penelitian ini diambil dari data uji coba skala kecil siswa kelas VIII dengan jumlah 30 siswa. Penelitian yang dikembangkan ini menggunakan jenis

model penelitian pengembangan Borg & Gall,<sup>35</sup> yang hanya melibatkan 7 tahap sederhana. Berikut uraian tahap-tahap sederhana tersebut yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data; 2) perencanaan; 3) desain produk; 4) tahap validasi; 5) tahap revisi; dan 6) tahap uji coba; 7) tahap revisi produk.

#### 1. Penelitian dan pengumpulan data

Penelitian dan pengumpulan data ialah melakukan wawancara dengan guru IPS MTsN 8 Magetan (Ibu Lilik Widiarti. SE). Observasi dan wawancara yang dilakukan berkaitan dengan kurikulum yang digunakan serta proses pembelajaran yang dilakukan selama ini serta minat belajar IPS siswa kelas VIII. Adapun hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara secara keseluruhan antara lain.

- a. MTsN 8 Magetan sudah menggunakan kurikulum merdeka pada kelas VIII. Buku yang digunakan dalam pembelajaran hanyalah berupa modul ajar dan belum terdapat sumber belajar tambahan.
- b. Guru IPS pernah mencoba menggunakan media pembelajaran *Power Point Presentation* Akan tetapi karena kurangnya sarana dan prasarana di kelas, media pembelajaran *Power Point Presentation* tersebut tidak selalu dapat digunakan.
- c. Guru IPS menyampaikan bahwa siswa kelas VIII kurang memiliki daya serap dan minat belajar pada IPS di materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Guru IPS juga menyatakan bahwa dari 30 siswa kelas VIII terdapat 60% (18) memiliki minat belajar

---

<sup>35</sup> Winaryati et al., “(Model RD&D Pendidikan dan Sosial).”

yang rendah, sedangkan 40% (12) siswa lainnya dapat dikatakan memiliki minat belajar yang cukup.

- d. Guru IPS menyampaikan bahwa di MTsN 8 Magetan memerlukan sumber belajar digital untuk menunjang minat belajar pada siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan memperoleh materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran Padlet yaitu pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Setelah materi ditentukan, kemudian mencari kajian pustaka terkait produk yang diteliti dan dikembangkan. Data yang digunakan peneliti untuk mendukung pengembangan produk meliputi.

- a. Modul ajar pembelajaran IPS materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra Kurikulum merdeka.
- b. Buku-buku yang berkaitan tentang materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.
- c. Buku dan karya ilmiah yang berkaitan tentang pengembangan media pembelajaran Padlet.

## 2. Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan peneliti untuk mendukung dalam pengembangan media pembelajaran padlet secara keseluruhan antara lain.

- a. Menentukan pihak-pihak yang terlibat. Pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu Ibu Evi Fitriana, M.Pd (Dosen Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Malang), Bapak Galih Akbar Prabowo, M.A. (Dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam

IAIN Ponorogo), Ibu Lilik Widiarti. SE (guru IPS MTsN 8 Magetan) dan siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.

- b. Merumuskan bentuk partisipasi pihak-pihak yang terlibat dan menentukan prosedur kerja. Pada perencanaan ini, peneliti menentukan bentuk partisipasi serta menentukan cara kerja dari pihak-pihak yang terlibat pada penelitian ini.
  - c. Membuat penentuan tujuan yang akan dicapai, tujuan yang akan dicapai dalam hal ini yaitu media pembelajaran padlet untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan.
  - d. Menetapkan penyusunan materi pembelajaran untuk membuat rancangan sumber belajar. Penyusunan ini berdasarkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka.
  - e. Menetapkan bentuk format desain awal pada media pembelajaran Padlet.
  - f. Membuat instrumen penelitian untuk digunakan dalam lembar validasi ahli dan angket minat belajar. Instrumen divalidasi oleh dosen pembimbing.
3. Desain produk

Berikut desain produk media pembelajaran Padlet berbasis web yang telah dikembangkan :

- a. Menu awal media pembelajaran

Di menu awal tersebut terdapat tulisan “Media Pembelajaran Padlet pada materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajahan samudra”. Judul berguna untuk memberikan informasi pada siswa terkait pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Kemudian dibagian bawah judul akan berisi link biografi pengembang, presensi siswa, CP dan ATP, menu materi pembelajaran dan soal latihan.

b. Menu materi pembelajaran

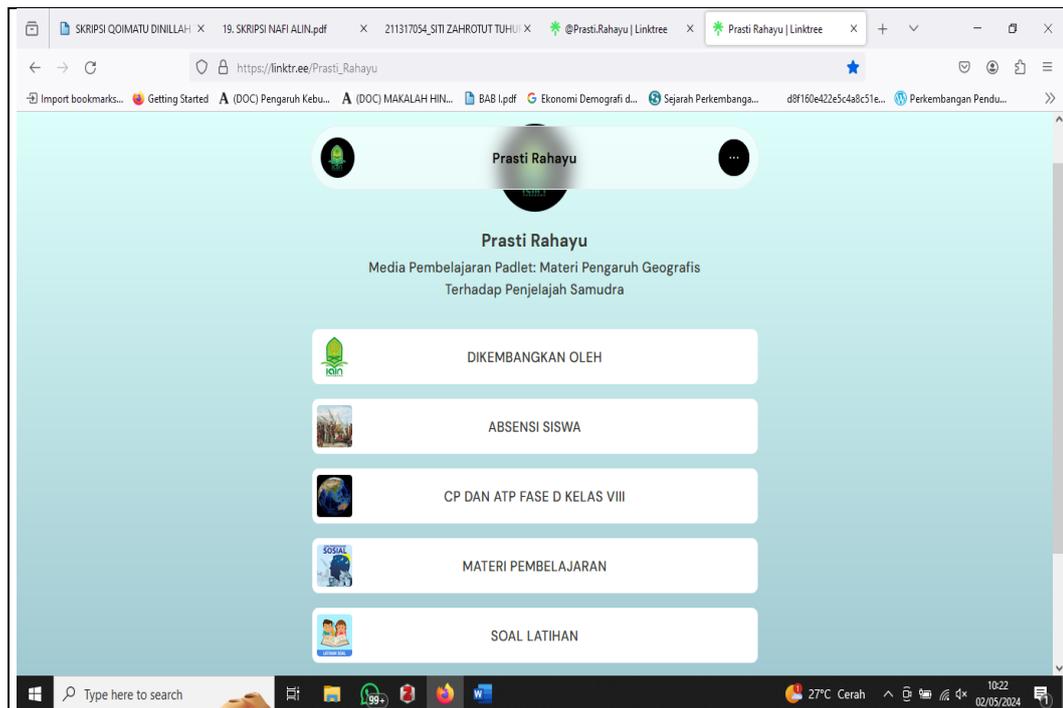
Menu ini terdapat beberapa menu pilihan yang terdiri dari materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra dan rempah-rempah Indonesia yang dicari bangsa Eropa.

c. Menu soal Latihan

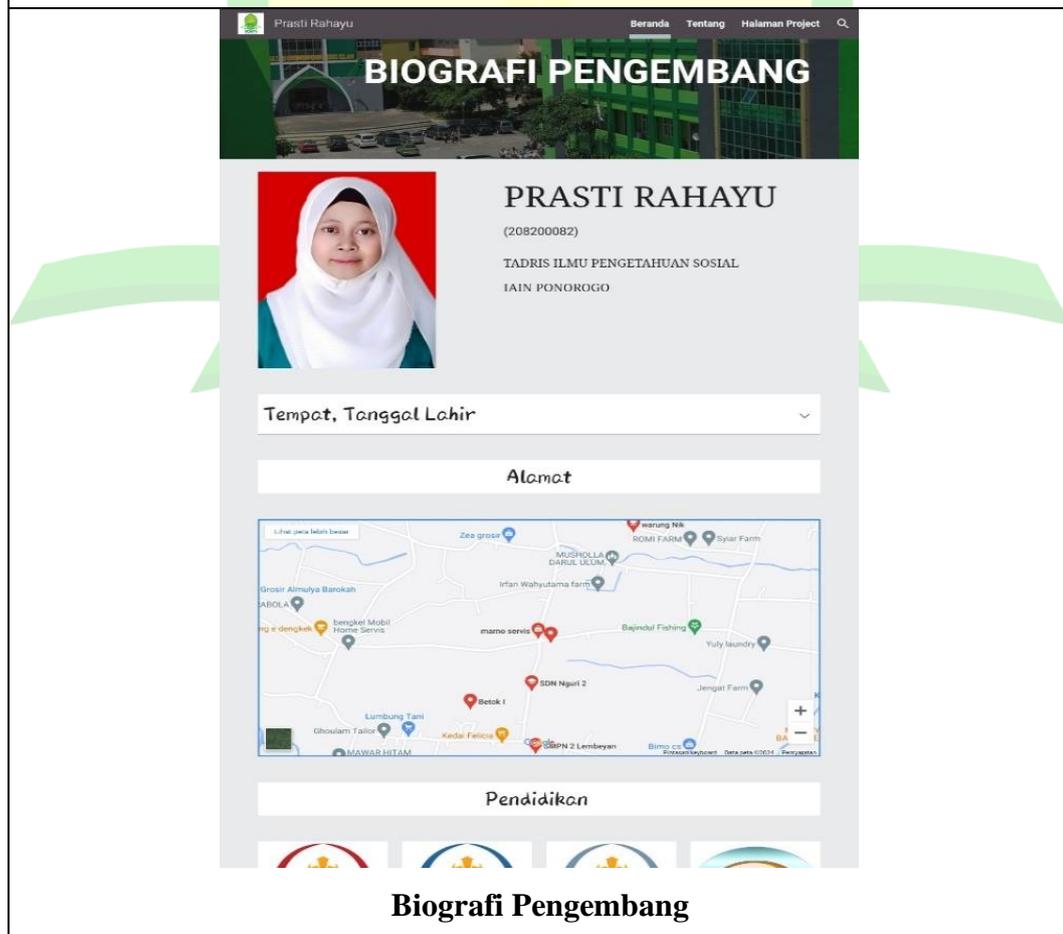
Menu ini berisi soal latihan berupa quizizz pilihan ganda. Soal latihan ini adalah bentuk evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut ini hasil desain produk media pembelajaran Padlet dengan materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra.

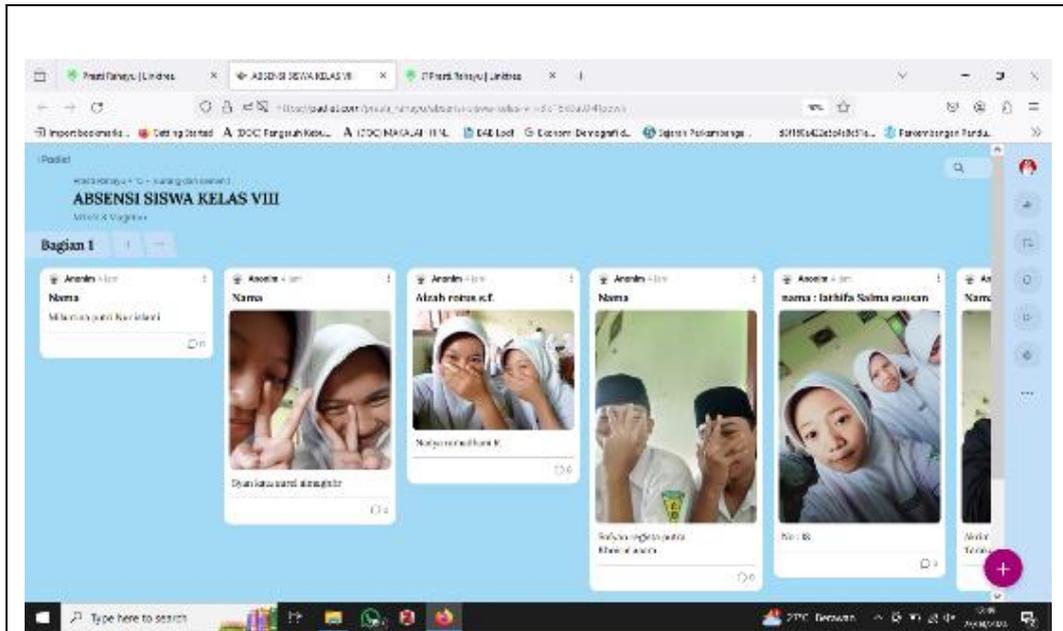
**Tabel 7. Format Desain Media Pembelajaran Padlet**



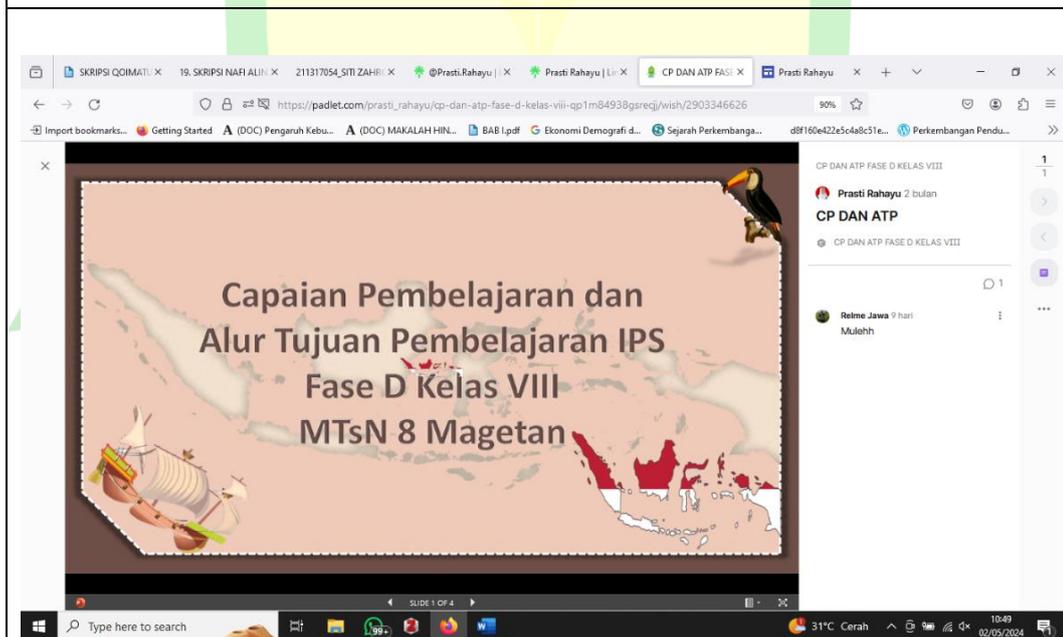
**Menu awal produk**



**Biografi Pengembang**



Presensi siswa



CP dan ATP

PONOROGO

## Menu materi pembelajaran

## Materi pengaruh kondisi geografis terhadap penjelajah samudra



Buku pendukung

padlet.com/prasti

padlet.com/prasti

4 / 4

3 / 4

PENJELAJAH SAMUDRA

PENGARUH KONDISI GEOGRAFIS TERHADAP PENJELAJAHAN SAMUDRA

PENJELAJAH SAMUDRA

PENGARUH KONDISI GEOG...

Indonesia adalah negara dengan wilayah yang luas, kekayaan melimpah, dan kaya akan berbagai budaya.

Letak geografis Indonesia menjadi keunggulan yang dimiliki Bangsa Indonesia sejak dahulu. Selain memiliki tanah yang subur, letaknya yang strategis menjadikan Indonesia sebagai jalur perdagangan dunia.

EROPA ASIA AMERIKA

AFRIKA Samudra Pasifik

Samudra Hindia

YouTube

YouTube

**Video pembelajaran pendukung**

**ICM PONOOGO**

padlet.com/prasti
+
📄

REMPAH-REMPAH DI INDONESIA YANG DICARI BANGSA EROPA

2/29/2024

## REMPAH-REMPAH DI INDONESIA YANG DICARI BANGSA EROPA

PRASTI RAHAYU  
prastirahayu5@gmail.com

**A. REMPAH-REMPAH ASAL INDONESIA YANG DICARI BANGSA EROPA**

Rempah rempah yang tidak terhitung di Eropa pada abad pertengahan orang-orang Arab dengan rempah rempah Salib pada abad ke-11. Mereka mulai berhadapan dengan segala kemiskinan antara lain Arab mulai dari kapur, timi, kumin dan banyak makanan orang-orang yang digunakan rempah rempah. Ternyata rempah rempah pada zaman itu tidak sekedar digunakan sebagai bumbu dapur untuk masakan saja ada kaitannya dengan kabar bahwa semua rempah berasal dari suatu selingka yang digunakan dalam ritual keagamaan untuk Dewa Dewi seperti Yuni. Setelah itu, rempah rempah bersejarah bangsa menjadi bahan pengawet makanan, patung, alat perhiasan. Mereka bahkan digunakan sebagai perhiasan karena harganya yang sebanding dengan emas, berlian, dan permata. Kebiasaan akan rempah tidak terlepas lagi, bangsa Eropa berusaha mencari sumbernya hingga belah ketupat di Maluku.

**1. Merica lada**



Sumber: <https://berceme.com/>

Rempah asli Indonesia ini sudah terkenal ke seluruh penjuru dunia sejak berabad-abad lalu. Ternyata rempah yang satu ini sangat dicari bangsa Eropa karena rasanya khas. Bumbu tidak dapat lepas dari rempah yang satu ini. Di Indonesia sendiri, lada banyak dimanfaatkan sebagai penyedap makanan yang memiliki rasa agak pedas dan bestir menghangatkan tubuh.

**2. Cengkeh**



Sumber: <https://idntridika.com/>

Cengkeh atau cengkeh merupakan tanaman herbal unggulan asli Indonesia. Tidak hanya digunakan pada masakan-masakan tradisional, cengkeh digunakan sebagai bahan dasar pembuatan rokok dan obat-obatan.

**3. Jabe**



Sumber: <https://idntridika.com/>

Jabe merupakan rempah tarum untuk masakan Asia yang sekaligus diadukan sebagai bahan pengalihan tradisional sebelum masakan ikan. Ikan dan ayam yang hangat menjadi nikmat sebagai komposisi yang sangat populer di Eropa.

**4. Pala**



Sumber: <https://www.alexandria.com/>

Pala (*Myristica fragrans*) merupakan rempah asli Indonesia dari Maluku. Pala yang diproduksikan di Indonesia memiliki kualitas terbaik. Rempah ini sangat penting dalam masakan India dan banyak digunakan sebagai bumbu pengawet.

**5. Kayu manis**



Sumber: <https://www.fox.com/>

Kayu manis (*Cinnamomum*) merupakan salah satu jenis pohon penghasil rempah rempah yang terkenal. Aroma kayu manis dicirikan tajam.

**6. Adas**



Sumber: <https://www.fox.com/>

Adas (*Foeniculum vulgare* Mill.) dimanfaatkan untuk meningkatkan cita rasa dalam masakan dan dalam industri obat-obatan. Bijinya dapat meningkatkan nafsu makan dan memiliki kandungan lemak yang tinggi. Selain itu, adas juga digunakan untuk meningkatkan nafsu makan, terutama pada anak-anak, bayi, dan orang-orang yang sedang sakit.

**7. Kapulaga**



Sumber: <https://idntridika.com/>

Kapulaga dimanfaatkan sebagai bumbu rempah untuk meningkatkan cita rasa masakan. Kapulaga juga dapat dimanfaatkan untuk aromaterapi yang berguna meningkatkan stres. Pohon ini memiliki tanaman ini sebagai salah satu tanaman rempah utama pada proses masak tradisional, sehingga berbagai ragam masakan tradisional. Hal ini dibarengi dengan rempah rempah seperti tanaman jawa juga digunakan. Batangnya tumbuh tegak dengan tinggi berkisar 1 sampai 5 meter.

**8. Bawang**



Sumber: <https://lifestyle.studynotes.com/>

Bawang merah dan bawang putih merupakan salah satu tanaman sayuran yang menjadi menu pokok hampir pada semua jenis masakan dengan fungsi sebagai penyedap masakan dan berwujud lagi manakala. Dengan penghasil bawang banyak rempah di daerah Kalimantan dan di Indonesia lainnya.

**9. Cabai**

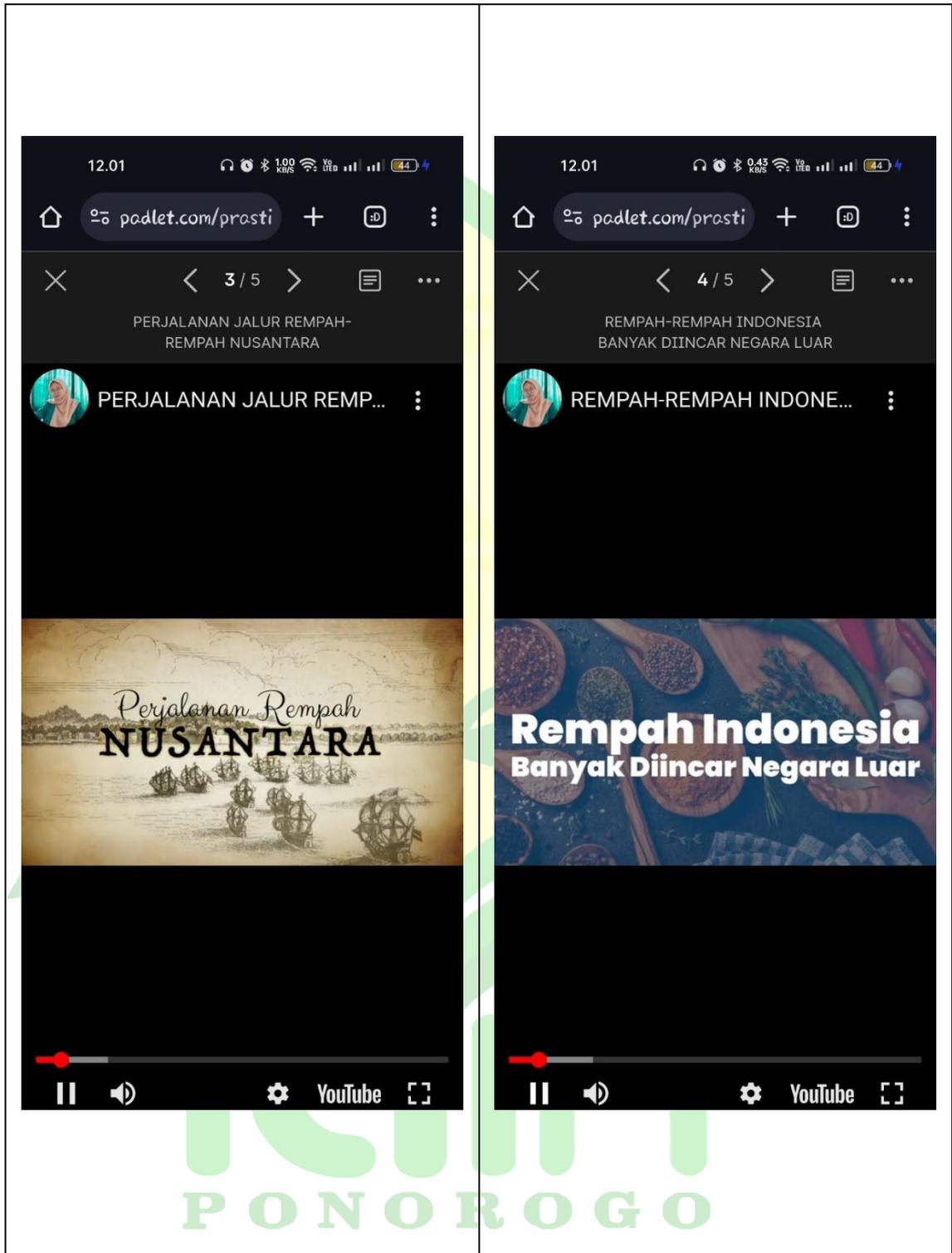


Sumber: <https://www.unair.ac.id/>

Cabai merah dapat digunakan sebagai sayuran maupun bumbu, tergantung bagaimana digunakannya. Sebagai bumbu, buah cabai yang pedas sangat populer di Asia Tenggara sebagai penyedap masakan. Cabai merupakan salah satu komoditas sayuran yang banyak dibudidayakan oleh petani di Indonesia karena memiliki harga jual yang tinggi dan memiliki

Materi rempah-rempah di Indonesia yang dicari bangsa Eropa





12.03 0.43 Kbps 45%

padlet.com/prasti

5 / 5

REMPAH-REMPAH LEBIH B... BERHARGA DARI EMAS?

REMPAH-REMPAH LEBIH B...

**Benua Eropa**

- Zona kutub
- Zona beriklim sedang
- Zona subtropis
- Zona tropis

Arctic Circle

Tropic of Cancer

Equator

Tropic of Capricorn

Video pembelajaran pendukung

Quizizz

Soal Latihan IPS VIII

Undang peserta

Undang melalui kode game

7280 1463

joineyquiz.com

https://quizizz.com/joining-72801...

Soal Latihan

#### 4. Tahap validasi

Validasi ini merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah media pembelajaran Padlet sebagai penunjang pembelajaran IPS tersebut layak digunakan atau tidak. Sebelum dilakukan uji coba pada media pembelajaran Padlet, terlebih dahulu dinilai oleh validator. Validator ahli materi dilakukan oleh dosen Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Malang yaitu Ibu Evi Fitriana, M.Pd. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai		Skor
	Aspek	Indikator	
1.	Aspek penyajian	Kesesuaian materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra dengan CP dan ATP.	4
		Memuat uraian materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yang sesuai dengan perkembangan ilmu sosial.	4
2.	Aspek isi	Penyajian konsep dan definisi materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yang akurat.	4
		Penyajian materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra di dukung dengan fakta yang ada dalam kehidupan sehari-hari	4
		Terdapat beberapa kegiatan yang dapat mendorong siswa menemukan fakta dalam kehidupan sehari-hari	4
		Materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra yang disajikan diperkuat dengan gambar dan video	4
		Terdapat sumber belajar lain berupa website yang relevan sesuai dengan materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra	4
3.	Aspek Bahasa	Penggunaan bahasa pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra mudah dipahami	4
<b>Jumlah :</b>			<b>32</b>
<b>Rata-rata skor :</b>			<b>4</b>
<b>Presentase :</b>			<b>80%</b>

Sedangkan validator media pembelajaran padlet ini adalah dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Ponorogo yaitu Bapak

Galih Akbar Prabowo, M.A. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai		Skor
	Aspek	Indikator	
1.	Aspek penyajian	Kemudahan penggunaan media Padlet	5
		Kemenarikan desain media Padlet	4
2.	Aspek isi	Kesesuaian tata letak dalam komponen media Padlet	4
		Penempatan ilustrasi gambar yang konsisten	4
		Penggunaan font yang sesuai	4
		Kejelasan materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra pada media Padlet	4
		Kejelasan gambar/video dalam media Padlet.	5
<b>Jumlah :</b>			<b>30</b>
<b>Rata-rata skor :</b>			<b>4,28</b>
<b>Persentase :</b>			<b>85%</b>

#### 5. Tahap revisi

Setelah dilakukan validasi dari para ahli, maka akan diketahui kekurangan yang ada pada media pembelajaran Padlet tersebut. Revisi dilakukan jika masih terdapat kekurangan dalam produk. Produk akan disesuaikan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan. Tujuan tahap revisi adalah agar produk yang dihasilkan siap untuk diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Revisi

<b>Bagian yang direvisi</b>	Pemilihan warna font yang digunakan di materi power point perlu diperhatikan lagi. Terlihat di beberapa slide terdapat font dengan warna yang kurang kontras dengan background sehingga keterbacaan materi kurang maksimal.	
<b>Hasil</b>	 <p style="text-align: center;"><b>Sebelum Revisi</b></p>	 <p style="text-align: center;"><b>Setelah Revisi</b></p>

#### 6. Tahap uji coba

Produk yang telah direvisi, kemudian diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelas VIII dengan jumlah 30 siswa. Pada tahap ini juga dilakukan proses pengisian angket minat belajar oleh guru dan siswa terkait media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS. Tahapan uji coba dilakukan sesuai dengan modul ajar dan panduan penggunaan produk yang telah dibuat. Hasil angket oleh guru IPS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Angket Guru

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Pengoperasian media Padlet mudah diakses siswa	4
2.	Kesesuaian tampilan desain media Padlet	4
3.	Media Padlet dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran	4
4.	Media Padlet mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan mengembangkan keaktifan siswa	4
5.	Penggunaan bahasa pada media Padlet mudah dipahami	4
6.	Kesesuaian materi dengan CP dan ATP	4

7.	Penyajian materi pada media Padlet dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara individu maupun kelompok	4
8.	Latihan soal yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa SMP/MTs kelas VIII	4
9.	Media Padlet dapat memotivasi siswa untuk mencari informasi lebih mengenai materi yang disampaikan	4
10.	Materi yang disajikan pada media Padlet sistematis, runtut dan alur logika jelas	4
<b>Jumlah :</b>		<b>40</b>
<b>Rata-rata skor :</b>		<b>4</b>
<b>Persentase :</b>		<b>80%</b>

Sedangkan hasil jumlah skor dan presentase kemenarikan, oleh siswa kelas VIII dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 12. Hasil Angket Siswa**

NO	RESPONDEN	NOMOR SOAL								PERSENTASE	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Responden 1	3	4	3	3	3	4	3	4	67,5%	Menarik
2	Responden 2	3	4	3	3	3	4	3	4	67,5%	Menarik
3	Responden 3	4	3	4	2	4	5	3	4	72,5%	Menarik
4	Responden 4	4	3	3	4	4	3	3	3	67,5%	Menarik
5	Responden 5	3	4	3	3	3	4	3	4	67,5%	Menarik
6	Responden 6	4	5	4	5	4	4	4	4	95%	Sangat Menarik
7	Responden 7	5	5	5	5	5	4	5	4	97,5%	Sangat Menarik
8	Responden 8	4	4	3	3	3	3	4	3	67,5%	Menarik
9	Responden 9	4	4	3	3	3	3	3	3	65%	Menarik
10	Responden 10	4	3	2	4	4	3	4	3	67,5%	Menarik
11	Responden 11	5	5	5	5	4	5	5	4	95%	Sangat Menarik
12	Responden 12	4	5	5	5	4	5	4	5	92,5%	Sangat Menarik
13	Responden 13	5	4	5	5	5	5	4	4	92,5%	Sangat Menarik
14	Responden 13	4	5	4	5	5	5	5	3	90%	Sangat Menarik
15	Responden 15	5	5	5	5	5	5	3	5	95%	Sangat Menarik
16	Responden 16	4	5	5	5	3	5	5	5	92,5%	Sangat Menarik
17	Responden 17	4	5	3	4	3	4	2	3	70%	Menarik
18	Responden 18	5	5	3	5	5	5	4	5	92,5%	Sangat Menarik
19	Responden 19	3	5	5	5	5	5	4	4	90%	Sangat Menarik

20	Responden 20	3	5	5	4	4	5	4	4	85%	Sangat Menarik
21	Responden 21	3	4	3	4	3	4	4	3	70%	Menarik
22	Responden 22	4	4	4	3	4	3	4	3	72,5%	Menarik
23	Responden 23	5	4	5	5	5	5	4	4	92,5%	Sangat Menarik
24	Responden 24	5	5	5	5	4	5	4	4	92,5%	Sangat Menarik
25	Responden 25	5	5	5	5	5	5	5	4	97,5%	Sangat Menarik
26	Responden 26	4	4	4	5	4	5	5	4	87,5%	Sangat Menarik
27	Responden 27	5	4	4	5	4	4	5	4	87,5%	Sangat Menarik
28	Responden 28	5	5	5	5	5	4	5	4	95%	Sangat menarik
29	Responden 29	4	5	4	5	5	5	3	3	90%	Sangat menarik
30	Responden 30	3	4	4	4	3	4	3	4	72,5%	Menarik
$P = \frac{f}{n} \times 100\%$ $P = \frac{997}{1.200} \times 100\% = 83,08$										Sangat menarik	

### C. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan. Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat 2 pertanyaan yang harus dijawab dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Padlet, yaitu. (1) Bagaimana kelayakan pengembangan media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan? (2) Bagaimana minat belajar siswa terhadap media Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar

IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan?. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat dibahas hal-hal sebagai berikut.

#### 1. Kelayakan Media Padlet

Penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran Padlet dilakukan oleh dua dosen ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Substansi kelayakan media dinilai dalam tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek isi dan aspek bahasa. Data hasil penilaian media pembelajaran berupa skor yang kemudian diolah menjadi persentase untuk kriteria kelayakan. Dalam penilaian kelayakan media Padlet diuji oleh ahli materi dan ahli media.

##### a. Uji coba kelayakan ahli materi

Uji ahli materi berguna untuk menguji kelayakan dari segi materi yang terdapat di dalam media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Uji coba kelayakan materi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran, agar media pembelajaran Padlet yang dikembangkan menjadi berkualitas dari segi aspek materi. Uji ahli materi dilakukan oleh dosen Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Malang yaitu Ibu Evi Fitriana, M.Pd.

Berdasarkan data hasil uji kelayakan materi pada tabel 9 tersebut menunjukkan hasil persentase 80%, maka hal ini menunjukkan bahwa uji materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra tersebut dapat di kategorikan “Sangat Layak” dan dapat digunakan tanpa revisi. Menurut ahli materi,

dari segi materi secara keseluruhan sudah sesuai dan relevan untuk siswa kelas VIII.

b. Uji coba kelayakan ahli media

Hasil penilaian uji coba ahli media ini berguna untuk menentukan kelayakan media untuk di uji cobakan pada skala kecil.<sup>36</sup> Uji coba kelayakan media dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran, agar media pembelajaran Padlet yang dikembangkan menjadi berkualitas dari segi aspek media. Uji ahli media dilakukan oleh dosen Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Ponorogo yaitu Bapak Galih Akbar Prabowo, M.A.

Berdasarkan data hasil uji kelayakan materi pada tabel 10 tersebut menunjukkan hasil persentase 85%, maka hal ini menunjukkan bahwa uji media pembelajaran Padlet tersebut dapat di kategorikan “Sangat Layak” dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Saran ahli media, dari segi pemilihan warna font yang digunakan di materi power point perlu diperhatikan lagi. Terlihat di beberapa slide terdapat font dengan warna yang kurang kontras dengan background sehingga keterbacaan materi kurang maksimal.

Dengan demikian, media pembelajaran Padlet dari tiga aspek, yaitu aspek penyajian, aspek isi dan aspek bahasa sesuai dan sangat

---

<sup>36</sup> Dhea Putri Pratiwi Br Ginting and Sahat Siagian, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder,” *Jevte Journal of Electrical Vocational Teacher Education* 2, no. 2 (November 30, 2022): 108, <https://doi.org/10.24114/jevte.v2i2.40541>.

layak digunakan untuk pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran IPS pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra. Media pembelajaran Padlet yang dikembangkan dan telah di uji kelayakan ini sangat memperhatikan isi materi dengan menyesuaikan perkembangan ilmu dan memilih topik yang sesuai dengan kehidupan.

## 2. Minat Belajar Siswa

Untuk meningkatkan minat belajar siswa diperlukannya media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan benar dan optimal. Dengan media pembelajaran selain dapat meningkatkan minat belajar juga membuat pengalaman siswa dapat diingat dengan kuat apabila pembelajaran dapat dipadukan dengan berbagai faktor yang mempengaruhi minat belajar. Hal tersebut diperkuat dengan sebuah hasil penelitian *Encyclopedia of Educational Reseach* yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media dapat memberi manfaat seperti menarik perhatian dan minat siswa, mendorong siswa untuk bertanya serta materi yang dipelajari dapat lebih menetap dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.<sup>37</sup> Salah satunya pada penggunaan media pembelajaran Padlet ini yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam topik yang dipelajari.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Kadek Dana Handika, "Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," n.d.

<sup>38</sup> S. T. Afifah et al., "Media Padlet Berbantuan Phet Simulation Pada Materi Atom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Respon Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 5, no. 2 (October 16, 2021): 68–75, <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i2.35612>.

Setelah media pembelajaran Padlet di uji kelayakan oleh para ahli dan direvisi, selanjutnya media pembelajaran Padlet diuji cobakan dalam skala kecil kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba dilakukan pada satu guru IPS dan siswa kelas VIII dengan jumlah 30 siswa. Setelah diuji cobakan, guru dan setiap siswa diberi angket untuk mengetahui hasil dari penilaian uji coba media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra tersebut. Dalam uji coba skala kecil pada media diperoleh data sebagai berikut.

a. Angket guru

Hasil angket media pembelajaran Padlet dilakukan oleh seorang guru IPS di MTsN 8 Magetan (Ibu Lilik Widiarti. SE). Hasil angket guru ini berguna untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran Padlet sebagai sumber belajar untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII. Aspek yang dinilai dari segi materi dan segi media.

Berdasarkan data hasil uji coba skala kecil pada tabel 11 tersebut menunjukkan hasil persentase 80%, maka hal ini menunjukkan bahwa uji coba media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan tersebut dapat di kategorikan “Sangat Menarik” dan dapat digunakan tanpa revisi. Menurut hasil penilaian guru IPS, dari segi materi dan media sangat menarik bagi siswa.

b. Angket siswa

Hasil angket media pembelajaran Padlet dilakukan oleh siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan. Angket siswa ini berguna untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran Padlet sebagai sumber belajar untuk meningkatkan minat belajar IPS dilakukan oleh 30 siswa. Hasil angket oleh siswa ini berfungsi untuk mengukur seberapa jauh tingkat minat belajar IPS setelah dilakukan uji coba.

Berdasarkan data hasil uji coba skala kecil pada tabel 12 tersebut terhadap siswa kelas VIII dengan jumlah 30 siswa menunjukkan bahwa hasil angket siswa pada media pembelajaran Padlet materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan menunjukkan hasil persentase 83,08%. Hasil tersebut menyatakan bahwa uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran Padlet materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra di kategorikan "Sangat Menarik". Dari hasil persentase tersebut juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan. Yang awalnya hanya terdapat 40% siswa yang memiliki minat belajar yang cukup, kini menjadi 83,08% dari 30 siswa.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ella Amirotul Mahbubah, yang berjudul "Efektivitas Media Padlet Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika

Siswa Di SMPN 1 Wilangan”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif teknik analisis independent simple t-test. Hasil penelitian yang dilakukannya yaitu terdapat perbedaan yang signifikan kelas kontrol (menggunakan media buku tulis) yaitu 64,17 dan kelas eksperimen (menggunakan media Padlet) yaitu 83,52. Dari hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media Padlet efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>39</sup>

Dengan demikian, data yang diperoleh dari 10 aspek yang dinilai oleh guru IPS dan 8 aspek yang dinilai oleh siswa dan berdasarkan penjelasan serta dibuktikan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan di atas, media pembelajaran Padlet menunjukkan hasil sangat menarik digunakan meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan. Media pembelajaran Padlet juga dapat memperkuat hubungan antara guru dan siswa dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam topik yang dipelajari. Selain itu media pembelajaran Padlet dapat menjadi alternatif bagi guru IPS untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran, perkembangan teknologi harus dimanfaatkan dan dikembangkan.

---

<sup>39</sup> Mahbubah, “Efektivitas Media Padlet Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Di SMPN 1 Wilangan.”

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian sebagai berikut.

##### 1. Kelayakan pengembangan media pembelajaran Padlet

Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran Padlet dikategorikan sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII. Hal ini dikarenakan media pembelajaran Padlet telah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media dan tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur. Terlihat dari hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi 80% dan dari ahli media 85%.

Berdasarkan uraian tersebut maka media pembelajaran Padlet ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas karena dapat dilihat dari segi materi yang secara keseluruhan sudah sesuai dan relevan untuk siswa kelas VIII serta dari segi media yang sesuai dengan isi materi dan tampilan berupa animasi, video dan link dapat membuat materi menjadi lebih menarik.

## 2. Minat belajar siswa

Pengembangan media pembelajaran Padlet yang dikembangkan memperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran dikategorikan sangat menarik digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajah samudra kelas VIII MTsN 8 Magetan. Hal ini terlihat dari penilaian angket positif dari guru IPS dan siswa terhadap penggunaan media Padlet serta peningkatan tingkat partisipasi, fokus pada pembelajaran, rasa tertarik, senang pada diri siswa terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan media Padlet dalam pembelajaran. Dapat dilihat berdasarkan hasil angket guru dengan nilai rata-rata keseluruhan 80% dengan kriteria sangat menarik, dan hasil angket siswa dengan nilai rata-rata keseluruhan 83,08% dengan kriteria sangat menarik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan dan penerapan media pembelajaran Padlet ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan tampilan penyajian berupa teks, grafik, animasi, video dan link dalam media dapat membuat materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Padlet pada materi pengaruh geografis terhadap penjelajahan samudra untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 8 Magetan, maka terdapat saran-saran sebagai berikut.

1. Untuk guru

Pengembangan produk berupa media pembelajaran Padlet diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran efektif, efisien dan menarik dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan aspek jaringan yang digunakan.

2. Untuk siswa

Pengembangan produk berupa media pembelajaran Padlet diharapkan dapat memberikan ruang belajar bagi siswa dan membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar IPS.

3. Untuk pengembangan produk lebih lanjut

Peneliti lain yang ingin mengembangkan lebih lanjut produk media pembelajaran Padlet diharapkan meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih baik lagi dan bervariasi. Selain itu produk media pembelajaran Padlet dapat diintegrasikan dengan web/program lain sehingga menghasilkan produk yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta dapat digunakan sebagai sumber belajar relevan bagi siswa untuk menunjang pembelajaran siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. T., Ani Nurhidayanti, Jumadi Jumadi, and Nurfina Aznam. "Media Padlet Berbantuan Phet Simulation Pada Materi Atom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Respon Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 5, no. 2 (October 16, 2021): 68–75. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i2.35612>.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (July 3, 2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Br Ginting, Dhea Putri Pratiwi, and Sahat Siagian. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder." *JEVTE Journal of Electrical Vocational Teacher Education* 2, no. 2 (November 30, 2022): 108. <https://doi.org/10.24114/jevte.v2i2.40541>.
- Deni, Ann Rosnida Md, and Zainor Izat Zainal. "Padlet as an Educational Tool: Pedagogical Considerations and Lessons Learnt." In *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*, 156–62. Tokyo Japan: acm, 2018. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290512>.
- "Dharma Acariya Nusantara Volume 1, No. 1, Maret 2023 halaman 86-100.Pdf," n.d.
- Dutayana, Muhammad Kresna, Atma Mubarok, Kalya Nabila Zuhdi, Dwi Avianto, and Deny Wahyu Apriyadi. "Penguatan lesson learning melalui padlet pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 8 Malang." *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (jihi3s)* 2, no. 8 (August 18, 2022): 792–807. <https://doi.org/10.17977/um063v2i8p792-807>.
- Gesta lestari (last). "Pembelajaran Bahasa Arab Digital Dengan Menggunakan Media Padlet Di Madrasah Aliyah Bilingual Batu." *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2019 4 (n.d.).
- Handika, Kadek Dana. "Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," n.d.

“IPS-BukuSiswa-cls-VIII.Pdf,” n.d.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *axiom : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Kasih, Sutra, Efitha Asmana, and Salmidar. “The Use Of Padlet Application As A Media For Mathematics Learning In The Face-To-Face Time Is Limited To The Sets Materials In Class Vii Smp Negeri 1 Kuok.” *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (February 1, 2022): 50–56. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v4i1.102>.

Kusumadewi, Wulandari Adi Putri. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di Smk Negeri 3 Surabaya” 01 (2016).

Linasari, Reni, and Syaiful Arif. “Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP.” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 2, no. 2 (July 26, 2022): 186–94. <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.874>.

Mahbubah, Ella Amirotul. “Efektivitas Media Padlet Caption Materi Bangun Ruang Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa di SMPN 1 Wilangan.” Undergraduate, IAIN Kediri, 2023. <https://etheses.iainkediri.ac.id/9813/>.

Mamluah, Nafi, Agna Ayu Rahmadhani, Najim Humaidah, and Aziza Karenina. “Validitas Modul Perubahan Fisika Dan Kimia Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif di Tingkat SMP/MTs.” *Jurnal Tadris IPA Indonesia* 3, no. 2 (July 31, 2023): 180–89. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2281>.

Nugroho, Muhammad Agil, Tatang Muhajang, and Sandi Budiana. “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (jppguseda)* 3, no. 1 (March 29, 2020): 42–46. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i1.2014>.

Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

- Nurhayati, Ninik. "Penggunaan Media Aplikasi Padlet Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas X Mipa 5 Sma Negeri 3 Bangkalan Pada Masa Pandemi." *Educator : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2, no. 1 (March 15, 2022): 12–20. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i1.1003>.
- Pratiwi, Jelly. "Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SMP." *jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 2 (July 21, 2023). <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i2.1711>.
- Qulub, Tathmainnul, and Shifa Fauziyah Renhoat. "Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi." *prosiding samasta*, no. 0 (2020). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/samasta/article/view/7233>.
- Rahmat, Rahmat, Umiyati Muhammadiyah Jabri, and Firdayanti Firdayanti. "Pengaruh Penerapan Metode Pair Check Terhadap Kemampuan Pemahaman Membaca Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 37 Tungka Kabupaten Enrekang." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (October 1, 2021): 791–95. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1168>.
- Rosikh, Fahrur, Zumrotus Sholihah, Dyah Putri Larasati, and Ach Nurhamid Awalluddin. "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab" 02 (n.d.).
- Sawitri, Ester Reni. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.
- Setiowati, Amrih. "Jurusan Bahasa Dan Sastra Jawa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang," n.d.
- Tantri, Kusuma Diah, and Sujarwo. "Penerapan Media Audio Berbasis Podcast Dalam Pembelajaran Ips." *jiipsi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 3, no. 2 (July 21, 2023). <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i2.1856>.
- Wijayanto, Muhammad, and Hanin Niswatul Fauziah. "Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Terintegrasi Materi Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sdn 1 Nglumpang." *al-thifl :*

*Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (February 28, 2023): 277–91. <https://doi.org/10.21154/thifl.v3i1.1589>.

Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Perancang Sampul. “(Model RD&D Pendidikan dan Sosial),” n.d.

Yusrizal, and Rahmati Pd M. *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner*. Pale Media Prima, 2022.

