

Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD

Anik Twiningsih

SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta
Email : aniktwiningsih91@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan penelitian ini antara lain memberikan deskripsi hasil pemberdayaan media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui hasil survei, observasi dan wawancara saat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media padlet berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPA SD memberikan dampak positif dalam pembelajaran IPA SD kelas V khususnya pada materi suhu dan kalor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata – rata aktivitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media padlet dalam pembelajaran. Dari data yang diperoleh rata – rata aktivitas siswa meningkat dari sebelum menggunakan media padlet sebesar 78% dan mengalami kenaikan persentase menjadi 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas V memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas pembelajaran.

Kata Kunci: media padlet, gamifikasi, pembelajaran IPA

Abstract

The purpose of this research activity, among others, is to provide a description of the results of empowering gamification-based padlet media in fifth grade elementary science learning. The method used in this study is a descriptive qualitative research method with an observation approach. Data collection techniques used in this study through the results of surveys, observations and interviews during learning. The results showed that the use of gamification-based padlet media in elementary science learning had a positive impact on fifth-grade science learning, especially on temperature and heat. This is shown by the results of the average student activity before and after using padlet media in learning. From the data obtained, the average student activity increased from before using the padlet media by 78% and the percentage increased to 95%. So it can be concluded that the use of gamification-based padlet media in class V science learning has a positive influence on learning activities.

Keywords : padlet media, gamification, science learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran yang identik dengan pembelajaran yang mempelajari tentang gejala – gejala alam (Alghozi et al., 2021). Pembelajaran IPA akan

lebih menarik apabila guru mengemas pembelajaran itu dalam strategi pembelajaran yang unik dan menarik peserta didik, dengan demikian peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam belajar IPA (Astuti et al., 2021). Karakterik peserta didik SD pada umumnya

memiliki kecenderungan dengan belajar sambil bermain (Nurhayati, 2022). Maka dari itu guru harus kreatif menciptakan pembelajaran yang dikemas dalam konsep bermain dan belajar (Narimawati et al., 2022).

Permasalahan pembelajaran IPA di SD selama ini guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat dikemas dalam konsep belajar dan bermain (Sanuhung et al., 2022). Siswa masih banyak yang merasa mudah jenuh dengan kegiatan pembelajaran karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik saat proses pembelajaran (Qulub, T., & Renhoat, 2019). Dengan demikian pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Rachmadyanti, 2021). Hasil belajar siswa tidak meningkat sehingga terdapat pada target kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Budi Santoso, 2022).

Media padlet berbasis gamifikasi merupakan sebuah media berbasis android yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa berinteraksi secara on line sehingga proses pembelajaran memiliki kesan yang berbeda (Sri Legowo, 2022). Penggunaan media padlet dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA SD membuat siswa dan guru berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran yang dapat dikemas dalam pembelajaran dimana saja, kapan saja, dan dimana saja. Dengan demikian pembelajaran akan lebih praktis dan menyenangkan bagi siswa karena dikemas juga dengan berbasis permainan (Haqq, A. A., Krisnanto, A., & Darwan, 2021).

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau seperangkat yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar mudah dipahami oleh siswa (Isnawati & Hadi, 2021). Media pembelajaran ada yang berupa alat peraga atau berupa software yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran (Fatharani et al., 2022). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran sangat menentukan hasil pembelajaran (Ariyanto et al., 2023).

Padlet Media adalah alat pembelajaran digital yang dapat digunakan guru dan siswa dengan mudah untuk pembelajaran jarak jauh. Selain itu, Padlet dapat digunakan di sistem operasi apa pun dengan koneksi Internet, memiliki penyimpanan cloud, dan Padlet memiliki antarmuka media sosial, sehingga mudah dipahami, terutama saat memilih templat daftar. Padlet merupakan teknologi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Padlet adalah aplikasi media pembelajaran digital yang dapat dirancang oleh guru untuk siswa. Di sini siswa dapat dengan bebas berkomentar, mengobrol, dan mengirim konten seperti gambar, video, audio, dan tautan. Program ini terjangkau dan bebas biaya untuk digunakan di hampir semua perangkat jaringan. Segala sesuatu yang kita tulis atau buat di dinding dayung virtual yang dapat disimpan atau disalin. Dengan aplikasi Padlet kita bisa mengirim file, dokumen atau file multimedia lainnya (Anunpattana et al., 2021). Aplikasi Padlet juga bisa menjadi alat yang sangat baik untuk pembelajaran kolaboratif antar siswa. Selain itu, Padlet menawarkan multimedia atau dinding virtual gratis yang dapat digunakan untuk mendukung kehadiran kelas penuh dan penilaian waktu nyata. Aplikasi Padlet juga dapat memberi siswa pengalaman menulis yang menarik dan lebih baik. Dalam hal ini guru dan siswa dapat membagikan teks mereka melalui Padlet. Aplikasi Padlet juga bisa menjadi alat penilaian kelas yang sangat interaktif. Pad ini sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi khusus dan fungsinya mudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan yang pendapat Viberg et al., (2021) selain itu, padlet bisa dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop dan komputer dan pengguna bisa memilih padlet versi gratis atau versi berbayar.

Menggunakan teknik bermain dalam pembelajaran bukan hanya tentang kreativitas

permainan biasa (Ariyanto et al., 2023). Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran permainan adalah sebagai berikut: (1) memahami konteks dan penggunaan permainan yang diberikan, (2) menetapkan tujuan pembelajaran, (3) menyiapkan inkuiri pengalaman. diperoleh siswa, (4) menganalisis sumber daya yang tersedia dan (5) mengetahui cara menggunakannya elemen permainan. Selain itu, perlu diperhatikan desain gameplay Memiliki tiga komponen dasar untuk membuat rencana permainan yang baik, yaitu (1) memiliki arti khusus bagi pengguna, (2) memandu pengguna untuk mengontrol topik yang dibahas, dan (3) dapat menimbang keputusan masing-masing individu pengguna (Sri Legowo, 2022). Penggunaan game dalam belajar berdasarkan dengan karakteristik siswa Sekolah dasar di Generasi Z (Sailer & Homner, 2020). Hal ini karena strategi bermain yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan tuntutan penguraian materi menjadi hal yang menyenangkan dan penggunaan unsur permainan mengubah materi menjadi alur yang menghibur (Twiningasih, 2022). Selain itu, alat bantu visual dapat memberikan kontribusi membuat pola teori yang abstrak menjadi lebih realistis yang pada akhirnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran sains di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dalam studi Sudana et al. (2021) ditunjukkan. Penggunaan media pembelajaran dengan bermain dapat membantu menjelaskan topik yang tidak nyata dan memfasilitasi gambaran materi yang real tentang bahan belajar, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran IPA.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui hasil survei, observasi dan wawancara saat pembelajaran. Hasil survei

merupakan hasil yang didapat melalui kegiatan survei dengan menyebar angket kepada siswa untuk diberikan tanggapan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media padlet berbasis gamifikasi. Hasil observasi didapat melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru dengan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran berlangsung selama menggunakan media padlet berbasis gamifikasi. Hasil wawancara didapat dari kegiatan wawancara secara langsung kepada siswa terhadap pengalaman yang didapat selama proses pembelajaran menggunakan media padlet berbasis gamifikasi. Subjek penelitian dilakukan di SD Negeri Laweyan No.54 Kota Surakarta pada kelas V yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan januari 2023 semester 2 tahun pelajaran 2022/ 2023.

Tabel 1
Instrumen Angket Siswa

| No. | Pertanyaan |
|-----|--|
| 1. | Apakah kalian menyukai game ? |
| 2. | Apakah kalian suka belajar sambil bermain game ? |
| 3. | Apakah kalian sering belajar dengan menggunakan game ? |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini guru menyiapkan perangkat dalam proses belajar dan menyediakan media belajar yang akan diberdayakan. Menyiapkan perangkat pembelajaran ini mencakup : menyiapkan rencana pembelajaran, mengkondisikan kelas, mengkondisikan siswa. Menyiapkan media pembelajaran yang dimaksud adalah menyiapkan media pembelajaran khusus yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian, dalam hal ini telah ditentukan yaitu media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA SD. Dalam tahap perencanaan ini guru ditekankan untuk menyiapkan hal yang mendukung proses pembelajaran dengan

memanfaatkan media padlet. Hal terpenting yang sangat mendukung dan harus ada adalah fasilitas internet, karena media padlet ini hanya bisa dioperasikan secara on line. Dalam hal mengkondisikan peserta didik, saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memberdayakan media padlet berbasis gamifikasi, siswa diminta untuk membawa gadget atau android saat kegiatan pembelajaran. Materi yang akan dipraktikkan dengan menggunakan media padlet yaitu suhu

dan kalor. Selain itu siswa juga diminta untuk membawa peralatan untuk praktik materi suhu dan kalor, alat – alat yang digunakan antara lain : lilin, sendok, lilin, korek apik, kaleng bekas dan air.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan praktik percobaan suhu dan kalor.



Gambar 1

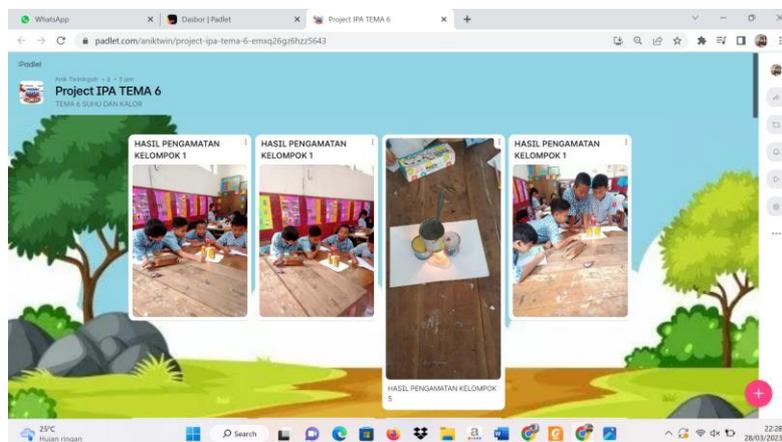
Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan praktik materi suhu dan kalor

Setelah siswa dibagi menjadi 5 kelompok kecil, siswa dipandu guru untuk melakukan praktik materi suhu dan kalor. Siswa Menyusun alat – alat praktik yang telah disiapkan sedemikian rupa kemudian siswa mengamati proses kegiatan praktik melalui peralatan yang sudah disiapkan secara per kelompok. Siswa diminta guru untuk mencatat semua temuan – temuan dan semua hasil pengamatan yang sudah dilakukan serta melakukan dokumentasi atau menfoto hasil pengamatan dan hasil praktiknya. Setelah siswa melakukan pencatatan dan dokumentasi siswa diminta untuk mengunggah hasil karyanya melalui media padlet yang link atau tautan kelas sudah

dibagikan guru sebelumnya. Setelah siswa mendapatkan tautan kelas padlet yang dibagikan guru, siswa mengunggah hasil karyanya melalui kelas padlet secara berkelompok. Hasil karya praktik pengamatan materi suhu dan kalor diunggah dan dikirim oleh siswa secara berkelompok pada kelas padlet. Setelah mengirim hasil kegiatan praktik siswa diminta untuk mengerjakan permainan yang berbentuk kuis yang ada di kelas padlet yang dikerjakan secara kelompok juga. Kegiatan pengerjaan kuis di padlet sangat menarik antusias siswa karena siswa mengerjakan secara adu cepat dan pada akhirnya guru memberikan reward kepada kelompok siswa yang paling cepat

mengerjakan dan benar. Siswa diberikan kuis berupa beberapa pertanyaan terkait materi suhu dan kalor. Tenggat waktu yang diberikan guru disetiap soal kuis tidak kurang dari 3 menit. Jumlah kuis yang diberikan guru sejumlah 10 butir soal berupa jawaban singkat. Semua kelompok diberikan soal yang sama kemudian

dikerjakan secara kompetisi. Dengan adanya kompetisi ini membangun motivasi siswa serta keterampilan berkolaborasi siswa dalam menjalin kekompakan dalam satu kelompok.

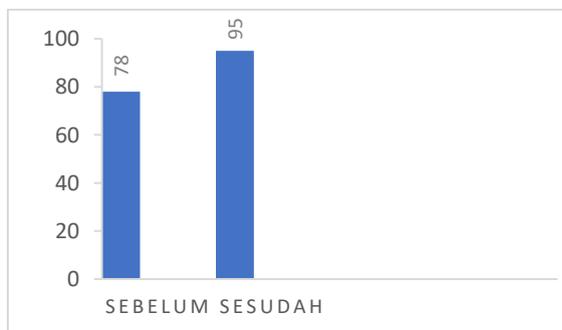


Gambar 2

Hasil karya siswa pada media padlet yang terintergrasi dengan gamifikasi

Pembahasan

Pada kegiatan pelaksanaan proses pembelajaran guru mengamati aktivitas kegiatan proses belajar siswa sebelum memberdayakan media padlet dan sesudah memberdayakan media padlet. Berikut grafik persentase aktivitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan padlet berbasis gamifikasi pada materi suhu dan kalor.



Grafik 1

Grafik persentase aktivitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media padlet berbasis gamifikasi

Dari grafik 1 dapat diberikan penjelasan bahwa persentase aktivitas siswa sebelum memberdayakan media padlet berbasis gamifikasi menunjukkan persentase 78% dan sesudah menggunakan media aktivitas siswa meningkat menjadi 95%. Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fatharani et al., 2022) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa media untuk pembelajaran berbasis gamifikasi dengan Teknik dan prosedur pengembangan dari model *Rapid Prototyping* ke depan akan diberdayakan sebagai sumber dan bahan dalam belajar mandiri bagi ppeserta didik kelas VI sekolah dasar. Serta sejalan dengan hasil penelitian (Budi Santoso, 2022) menyatakan padlet salah satu media belajar berbasis digital yang disediakan dalam bentuk web dan aplikasi. Fitur komentar yang dapat diberdayakan guru untuk membuka tema belajar diskusi dengan tidak harus risau tema

tersebut akan tertinggal oleh tanggapan siswa. Padlet dapat digunakan pendidik sebagai tempat untuk menyimpan file tugas-tugas dari peserta didik.

3. Evaluasi

Kegiatan evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberikan hasil refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu penggunaan media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas V SD. Kegiatan Refleksi ini dengan mencari kelebihan – kelebihan dan kelemahan – kelemahan selama proses penelitian dilaksanakan.

4. Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut ini merupakan kegiatan akhir setelah serangkaian kegiatan pelaksanaan penggunaan media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas V. Kegiatan tindak lanjut ini dilakukan untuk mencari penyelesaian atas kelemahan – kelemahan selama kegiatan pembelajaran dan memberikan penguatan terhadap kelebihan – kelebihan selama kegiatan penelitian dilakukan

PENUTUP

Simpulan

Hasil berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan memberikan pemaparan bahwa pemberdayaan media belajar padlet berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPA SD memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran IPA di SD kelas V khususnya pada materi suhu dan kalor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata – rata aktivitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan media padlet dalam pembelajaran. Dari data yang diperoleh rata – rata aktivitas siswa meningkat dari sebelum menggunakan media padlet sebesar 78% dan mengalami kenaikan persentase menjadi 95%. Penggunaan media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA kelas V memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas pembelajaran.

Rekomendasi

Diharapkan dengan penggunaan media padlet berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPA Kelas V SD dapat memberikan referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran sehingga dihasilkan mutu pembelajaran yang sesuai kriteria ketuntasan minimal khususnya dalam pembelajaran IPA Kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghozi, A. A., Hanifah Salsabila, U., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan platform Padlet sebagai media pembelajaran daring pada perkuliahan teknologi pendidikan Islam di masa pandemi covid-19. *Ejournal.Yasin-Alsys.Org*, 1(1), 137–152. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul/article/view/52>
- Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. *Heliyon*, 7(12), e08637. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08637>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). *Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. 5(1), 1–10.
- Astuti, A., Adlina, A., Mayasari, F., East Borneo, I. N., Ismayanty, I., & Sinaga, V. (2021). Efektivitas Penggunaan Padlet Pada Pembelajaran Daring. *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings*, 2(1). <https://doi.org/10.54626/proceedings.v2i1.110>
- Budi Santoso, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital padlet sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 478–485. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5>

- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Haqq, A. A., Krisnanto, A., & Darwan, D. (2021). *Media Digital Padlet Dan Socrative*. 6, 76–92.
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan ...*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Narimawati, U., Pertiwi, P., & Sulaeman, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Mahasiswa pada Materi Teks Prosedur pada Mahasiswa Unikom. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4714–4719. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1107>
- NURHAYATI, N. (2022). 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(1), 12–20. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i1.1003>
- Qulub, T., & Renhoat, S. F. (2019). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Proceedings SAMASTA Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 141–146. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>
- Rachmadyanti, P. (2021). Persepsi Mahasiswa PGSD tentang Penggunaan Padlet pada Pembelajaran Microteaching. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 103–115. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17105/9886>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sanuhung, F., Salsabila, U. H., Abd Wahab, J., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (2022). Penggunaan Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan (Studi Kasus Universitas Ahmad Dahlan). *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1352>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- TWININGSIH, A. T. (2022). Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Daya Saing Sekolah melalui Lima Prinsip Teknologi Pendidikan. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(4), 272–277. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i4.261>
- Viberg, O., Andersson, A., & Wiklund, M. (2021). Designing for sustainable mobile learning—re-evaluating the concepts “formal” and “informal.” *Interactive Learning Environments*, 29(1), 130–141. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1548488>