

ABSTRAK

PUTRI JULIANTI NAIBAHO. Pengembangan Media Pembelajaran Dinding Virtual Menggunakan Aplikasi *Padlet* Pada Tema 8 Kelas V SD Negeri 3 Pasar Pangururan T.A. 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2023.

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, adapun media yang digunakan oleh guru adalah media yang terdapat di sekitar kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan sebanyak 18 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kuesioner (angket), soal tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini meliputi validasi dari ahli yang merupakan penilaian media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor akhir sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor akhir sebesar 92% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh praktisi pendidikan yaitu guru wali kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan mendapatkan skor akhir sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil pretest nilai rata-rata siswa memperoleh nilai sebesar 52,5 dengan kriteria “Kurang Efektif” dan pada tahap posttest nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 90,8 dengan kriteria “Sangat Efektif”. Hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 38,3. Oleh karena ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dinding virtual menggunakan aplikasi *Padlet* pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 untuk siswa kelas V B SD Negeri 3 Pasar Pangururan dinyatakan layak, praktis dan efektif digunakan oleh siswa pada saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi *Padlet*

ABSTRACT

PUTRI JULIANTI NAIBAHO. Development of Virtual Wall Learning Media Using the Padlet Application in Theme 8 Class V of SD Negeri 3 Pasar Pangururan School Year 2022/2023. Skripsi. Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2023.

The problem examined in this research and development is that teachers rarely use learning media in teaching and learning activities in the classroom, while the media used by teachers is media found around the classroom. This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of virtual wall learning media using the Padlet application in Theme 8 Subtheme 1 Learning 4 for class VB students at SD Negeri 3 Pasar Pangururan. This type of research is a type of development research (Research and Development) using the ADDIE development model through 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The subjects in this research were 18 students in class VB at SD Negeri 3 Pasar Pangururan. Data collection techniques in this research used observation, interviews, questionnaires, test questions and documentation. Based on the results of this research and development, it includes validation from experts, which is an assessment of virtual wall learning media using the Padlet application by material experts, media experts and educational practitioners. The validation results by material experts obtained a final score of 88% with the criteria "Very Eligible". The validation results by media experts obtained a final score of 92% with the criteria "Very Eligible". The results of validation by educational practitioners, namely the homeroom teacher of VB SD Negeri 3 Pasar Panguruan, received a final score of 95% with the criteria "Very Practical". The pretest results mean that students obtained a score of 52, 5 with the criterion "Less Effective" and at the posttest stage the average student score increased with a score of 90.8 with the criterion "Very Effective". Student learning outcomes increased by 38.3. Therefore, it can be concluded that the virtual wall learning media using the Padlet application in Theme 8 Subtheme 1 Learning 4 for class VB students at SD Negeri 3 Pangururan Market is declared feasible, practical and effective for use by students during the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Padlet Application