

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PADLET UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 CIGUGUR

Tri Rizkiani Utami¹, Ahmad Fajri Lutfi².

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, STKIP Muhammadiyah
Kuningan

e-mail: tririzkianiutami@gmail.com

e-mail: ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

ABSTRACT

Biology learning activities in class X at SMA Negeri 1 Cigugur have not applied varied learning media as a result of low student interest in biology lessons. Based on these problems, this study provides an alternative for teachers to facilitate the delivery of learning by applying learning media that can attract students' interest in learning, namely the padlet application.

The research conducted used a quantitative approach with the type of Quasi-Experimental research. The population of this study were students of class X11 and X12 SMA Negeri 1 Cigugur. Furthermore, from the population, there is a sample of each X-11 and X-12 class totaling 27 students, so the total sample is 54. The data collection technique used is Questionnaire and giving pretest posttest questions.

The results of this study indicate that the Padlet application affects student interest in learning Biology. This can be seen from the increase in the average value obtained from the pre-test results is 58.15 to 82.59 in the administration of the post-test. This is also supported by hypothesis testing results, which are 0.033 less than the Sig value of 0.05, indicating that Padlet-based Interactive Learning Media affects student interest in learning Biology class X at SMA Negeri 1 Cigugur.

Keywords: *Learning Media, Padlet, and Learning Interest*

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur belum menerapkan Media pembelajaran yang bervariasi akibatnya minat belajar siswa terhadap pelajaran biologi rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini memberikan alternatif bagi guru untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran dengan cara menerapkan Media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar yaitu dengan aplikasi padlet.

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi-Experimental*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X11 dan X12 SMA Negeri 1 Cigugur. Selanjutnya dari populasi tersebut terdapat sampel masing-masing dari kelas X-11 dan X-12 berjumlah sebanyak 27 siswa jadi total sampel sebanyak 54 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Angket dan pemberian soal *pretest posttest*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Padlet* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Biologi. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test adalah 58,15 menjadi 82,59 pada pemberian posttest. Hal ini juga didukung dengan hasil uji hipotesis yang hasilnya adalah 0,033 kurang dari nilai Sig 0,05 menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif berbasis Padlet ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Padlet, dan Minat Belajar.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan kualitas hidup manusia. Perkembangan ini membuktikan akan keberadaannya sebagai media pengantar pesan harapan dan keinginan manusia dalam upaya merealisasikan tujuan dan mengatasi permasalahan berbagai aspek kehidupan tanpa kecuali di bidang Pendidikan. Pendidikan saat ini dituntut untuk menghasilkan individu yang mampu bersaing di era digitalisasi.

Bahwasanya mayoritas peserta didik sekarang menyukai menggunakan internet melalui komputer dan handphone untuk mencari informasi, hal tersebut memberikan pengaruh terhadap keikutsertaan mereka dalam proses pembelajaran. Tujuannya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dari hasil pembelajaran yang terus diperbaiki.

Menurut Syahputra (2020) Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, minat, motivasi dan kebutuhan siswa. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu orangtua/wali, guru dan lingkungan sekitar. Salah satu faktor internal adalah minat. Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa (Mesra & Kuntarto, 2021).

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya untuk pendidik perlu membuat sebuah inovasi yang baru dalam belajar. Seperti menerapkan Media pembelajaran interaktif akan sangat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Cigugur ditemukan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung penerapan Media pembelajaran masih tergolong kurang diterapkan.

Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Cigugur. Beliau mengatakan bahwa saat proses pembelajaran biologi di kelas X berlangsung para murid berdiskusi lalu direfleksikan di akhir. Sedangkan Media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu Lembar Kerja Siswa, *Microsoft Power Point*, *Google Form* dan *Quizizz*. Akan tetapi minat belajar siswa terhadap pelajaran biologi masih tergolong kurang.

Maka dari itu perlu diterapkan Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satunya aplikasi *Padlet*, karena aplikasi *padlet* memiliki berbagai *fitur* yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Yakni penulisan yang berupa pesan atau teks, tempat diskusi dan merekam kegiatan dalam bentuk *file* yang dapat dilakukan antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Dengan diterapkan Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet* dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan alternatif untuk guru dalam membuat Media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: “ **Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Padlet* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Cigugur**”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Setiap individu pasti memiliki minat. Minat

merupakan keadaan dimana seseorang menunjukkan keinginan yang tertanam pada dirinya.

Menurut Darmadi (2017) Minat merupakan dimana seseorang mempunyai perhatian dan keinginan untuk memahami dan belajar serta membuktikannya lebih jauh. Tumbuhnya minat karena adanya perhatian terhadap suatu obyek dimana perhatian lebih lanjut menumbuhkan kemauan untuk mengetahui, mempelajari serta membuktikan. Minat juga merupakan kesadaran seseorang bahwasanya satu objek, suatu situasi atau soal yang terkait dengan dirinya sendiri (Mesra & Kuntarto, 2021).

b. Pengertian Belajar

Belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya berusaha mendapatkan kepandaian atau ilmu. Seseorang dikatakan belajar apabila terdapat proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku. Drs. Slameto merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutny belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Parnawi, 2019).

Dari penjelasan diatas mengenai minat dan belajar dapat disimpulkan bahwa Minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian, rasa ingin tahu dan keaktifan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau tetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Peranan Media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para

pendidik saat ini, karena peranan Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah (Tafonao, 2018).

b. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Saluky (2016), multimedia interaktif dapat memudahkan proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan Media pembelajaran (Nilawati & Oktavia, 2022).

Berdasarkan pendapat diatas bahwa Media interaktif berbasis teknologi membuat pembelajaran menjadi efektif dan juga efisien serta dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar berpusat pada siswa.

3. Padlet

Padlet adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan seorang para penggunanya untuk berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan atau konten lainnya (Fitriani, 2021). Aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa:

1. Mudah digunakan dan tidak butuh waktu lama untuk memahami cara kerjanya. Selain itu, *padlet* juga memiliki tampilan yang menarik.
2. Memiliki ruang untuk berkreasi dengan menambahkan gambar (*picture*), suara (*voice*), catatan (*note*) dan *video*.
3. Dapat diakses melalui *Laptop/PC* dan *smartphone*.
4. Hasil pembelajaran berupa penjelasan materi dengan *padlet* ini dapat di *export* menjadi

gambar (dengan format .jpeg) atau pdf. Hal ini memudahkan peserta didik untuk mereview kembali pelajaran mereka setelah selesai Kegiatan belajar mengajar (KBM). *File* yang sudah di *export* juga dapat di *share* ke orang tua atau wali murid. Hal ini memungkinkan peserta didik maupun guru dapat melihat pembelajaran yang lalu.

5. Memiliki *fitur comment* yang bisa diaktifkan sehingga dapat terjadi interaksi dua arah antara guru dan murid.
6. *Live Chat*, yaitu guru dan peserta didik dapat mengetahui langsung saat itu apa yang sedang diketik oleh peserta didik.

METODE

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen lebih tepatnya lagi *Quasi-experimental*. Tujuan menggunakan metode eksperimen untuk melihat apakah ada perbedaan minat belajar siswa kelompok yang diterapkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *padlet* dan kelompok yang tidak diterapkan Media pembelajaran berbasis *padlet* melainkan dengan Media Konvensional dalam pembelajaran biologi.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Rancangan penelitian ini dilakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen yang diterapkan Media pembelajaran berbasis *padlet* dan kelas kontrol yang diterapkan pembelajaran secara konvensional.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Cigugur tahun 2022/2023.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu kelas X11 sebagai kelas kontrol dan X12 sebagai kelas eksperimen yang mana masing-masing kelas berjumlah 27 siswa jadi total sampel sebanyak 54 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner yang diberikan pada siswa berisi 10 pernyataan tentang minat belajar siswa terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet* dan Media pembelajaran secara konvensional.

2. Tes

Tes pada umumnya dimaksudkan untuk mengukur aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan. Dalam penelitian ini hal yang akan diukur adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan.

Pengukuran yang dilakukan yaitu dengan melalui pemberian soal masing-masing sebanyak 10 soal dalam bentuk pilihan ganda, sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan pembelajaran melalui aplikasi *padlet*. *Pretest* dan *posttest* tersebut diberikan pada dua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata serta persentase dari hasil data minat belajar siswa. Sedangkan untuk teknik analisis Inferensial untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

1. Uji Hipotesis (T-Test)

Uji Hipotesis berarti jawaban sementara dari permasalahan yang akan diuji. Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk

mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan.

Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan.

Uji-t dapat digunakan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet* dan setelah menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet*.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan program software SPSS 26 for Windows dengan kriteria, hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$. Sebaliknya, H_1 ditolak apabila nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$. Dengan begitu, hipotesis diterima apabila nilai t_{hitung} lebih besar satu sama dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05%.

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berikut hasil penelitiannya:

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal maka pengujian dengan Uji-t dapat dilakukan. Pengujian ini menggunakan bantuan program SPSS 26 for windows dengan rumus acuan dari Kolmogorov Smirnov.

No	Data	Sig _{hitung}	Sig _{tabel}	Kesimpulan
1	Pretest Eksperimen	0,010	0,05	Normal
	Posttest Eksperimen	0,046	0,05	Normal
2	Pretest kontrol	0,027	0,05	Normal
	Posttest	0,016	0,05	Normal

	Kontrol			
--	---------	--	--	--

Berdasarkan data diatas, hasil uji normalitas data diatas dapat diketahui bahwa hasil *Pretest* kelas eksperimen memiliki signifikansi sebesar 0,10, hasil *Pretest* kelas kontrol signifikansi sebesar 0,027. Untuk hasil *Posttest* kelas eksperimen signifikansi sebesar 0,046, sedangkan *Posttest* kelas kontrol signifikansi sebesar 0,016. Nilai Sig *Pretest* dan *Posttest* yang telah diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena memiliki nilai sig $\geq$ dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

No	Perlakuan	Sig	Sig _{tabel}	Kesimpulan
1.	Pretest	0,791	0,05	Homogen
2.	Posttest	0,489	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel diatas hasil Uji Homogenitas dari variabel penelitian diketahui nilai *Pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sig 0,791. Sedangkan, untuk nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki sig 0,489. Dari hasil perhitungan signifikansi data tersebut lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05). Maka, dapat dikatakan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Untuk Uji hipotesis, apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau signifikansinya $\leq 0,05$ maka H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Namun, sebaliknya jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau signifikansinya $\geq 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap dua kelas tersebut. Uji hipotesis ini melalui uji-t (t-test) berikut:

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	t(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Minat Belajar	4,98	,489	2,195	92	,033	7,407	3,374	,837	14,178
Sig. = assumed									
Siswa			2,195	91,884	,033	7,407	3,374	,835	14,179
Sig. = Equal variances not assumed									

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil analisis Uji-t bahwa nilai t sebesar 2,195 dan sig 0,10. Nilai thitung $2,195 \geq 1,674$ (nilai t_{tabel}). Sedangkan, nilai sig $0,033 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak.

4.2 Pembahasan

Adapun hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,15 sedangkan untuk kelas kontrol hasil rata-rata *pretest* sebesar 52,59 selisih diantara dua kelas tersebut sebesar 5,56. Nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen 82,59 sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-ratanya sebesar 75,19 selisih diantara dua kelas tersebut sebesar 7,4.

Dari data yang telah diperoleh menunjukkan adanya sebuah peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan Media pembelajaran interaktif berbasis *Padlet* dengan membandingkan hasil nilai dari lembar *posttest* kelas kontrol dan eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif angket respon siswa pada kelas eksperimen presentasi rata-rata siswa yang memberikan tanggapan terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet* sebesar 95,5 masuk dalam kategori sangat baik dengan (81%-100%). Sedangkan angket respon siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran secara konvensional sebesar 93,3 masuk dalam kategori sangat baik dengan range (81%-100%).

Untuk hasil analisis data dan pengujian terhadap hipotesis dapat diketahui bahwa penerapan Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet*

dapat meningkatkan minat belajar siswa. Nilai rata-rata yang didapat kelas eksperimen sebesar 82,59 sedangkan kelas kontrol sebesar 75,19. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perbedaan hasil yang signifikan pada dua kelas tersebut.

Untuk analisis data *posttest* hasil Uji-t diperoleh thitung sebesar 2,195 dengan t_{tabel} 1,674 yang disamakan dengan kriteria pengujian $\alpha = 5\%$, sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (Hipotesis diterima). Maka, hipotesis “ Terdapat pengaruh penggunaan Media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap minat belajar siswa kelas X-12 pada mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Cigugur.” Diterima.

Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet* membawa pengaruh baik terutama dalam minat belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis *Padlet* dalam mata pelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis *Padlet* berpengaruh digunakan pada mata pelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Cigugur. Berikut penjelasannya:

1. Manfaat Aplikasi *padlet* sebagai Media pembelajaran membawa hal yang positif diantaranya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Biologi. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai uji-t dengan t_{hitung} sebesar 2,195 kemudian t_{tabel} sebesar 1,674 sedangkan nilai sig 0,033. Dengan demikian, hasil keputusan yaitu nilai t_{hitung} $(2,195) \geq$ nilai t_{tabel} $(1,674)$ dan nilai sig $(0,033) \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak.

2. Untuk minat belajar siswa dapat dilihat dari Hasil respon siswa terhadap Media pembelajaran interaktif berbasis *padlet* mendapat respon yang sangat baik dari 93% menjadi 95%.
3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis *padlet* dapat dilihat dari hasil *pretest* sebelum diterapkan memiliki rata-rata sebesar 58,15 dan hasil *posttest* setelah diterapkan memiliki rata-rata sebesar 82,59 dengan selisih sebesar 24,44.

SARAN

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih Media pembelajaran yang tepat dalam mengajar. Salah satunya adalah dengan menerapkan Media pembelajaran *padlet* dalam pembelajaran biologi, karena dengan Media pembelajaran *padlet* ini mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran biologi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang fokus terhadap minat belajar siswa dan Media pembelajaran *padlet*. Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian yang serupa dengan mengkaji pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, Y. (2021). Penerapan " Padlet" dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(1), 1–15.
- Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183.
- Nilawati, R., & Oktavia, L. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif*.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- sugiyono. (n.d.).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.