PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *PADLET* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MIN 2 SIDOARJO

SKRIPSI

AMELYA VIVIANTI

D07217002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelya Vivianti

Nim : D07217002

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidian Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian kuantitatif dalam skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa penelitian kuantitatif ini hasil jiplakan maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 30 Juni 2021
Yang membuat pernyataan,

<u>Amelya Vivianti</u>
NIM. D07217002

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Amelya Vivianti

NIM : D07217002

Judul :PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *PADLET* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MIN 2 SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan

Surabaya, 30 Juni 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd	M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd
NIP: 197702202005011003	NIP. 197307222005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Amelya Vivianti ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 29 Juli 2021

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji II

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji III

Dr. Sinabudin, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji IV

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197307222005011005

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Amelya Vivianti
NIM : D07217002
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : lyamel9899@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Padlet* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Juli 2021
Penulis

(Amelya Vivianti)

ABSTRAK

Amelya Vivianti, 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Padlet* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MIN 2 Sidoarjo. **Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya, Pembimbing 1: Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd, dan Pembimbing 2: M. Bahri Musthofa, M.Pd.I., M.Pd**

Kata kunci : Aplikasi *Padlet*, Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Kegiatan pembelajaran di MIN 2 Sidoarjo pada masa pandemi saat ini hanya dapat dilakukan secara daring atau jarak jauh. Dalam pelaksanaanya guru hanya menyampaikan materi melalui *slide Power Point* yang dibagikan kepada siswa untuk kemudian dipelajari sendiri oleh siswa. Akibatnya siswa merasa bosan dan menjadikan hasil belajar kurang khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sebagian besar berisi teori-teori. Berdasarkan permasalahan tersebut dalam penelitian ini dibahas salah satu media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik sehingga siswa akan tertarik mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *Padlet*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat ppengaruh penggunaan aplikasi padlet terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V MIN 2 sidoarjo. Kemudian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment.* Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo. Selanjutnya dari populasi tersebut diambil dua kelas sebagai sampel yaitu kelas V-C sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 25 siswa, dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan pemberian soal tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Padlet* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pre-test* adalah 64 menjadi 84,4 pada pemberian *post-test*. Didukung juga dengan uji hipotesis yang hasilnya adalah 0,015 kurang dari nilai Sig. 0,05 menunjukkan bahwa aplikasi *Padlet* ini berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V MIN 2 Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL…… i

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ……. ii

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ……. iii

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ……... iv

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI …….. v

ABSTRAK ……..... vi

DAFTAR ISI…… vii

DAFTAR GAMBAR……... ix

DAFTAR TABEL ……... x

DAFTAR LAMPIRAN ……... xi

BAB I PENDAHULUAN…… 1

A. Latar Belakang……... 1

B. Identifikasi Masalah……... 6

C. Pembatasan Masalah…….. 6

D. Rumusan Masalah…….. 7

E. Tujuan Penelitian……..... 7

F. Manfaat Penelitian……. 7

BAB II LANDASAN TEORI…….. 9

A. Kajian Teori……..... 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kajian Penelitian yang Relevan……. 16

C. Kerangka Pikir……... 18

D. Hipotesis Penelitian……... 19

BAB III METODE PENELITIAN……... 21

A. Jenis Penelitian……..... 21

B. Tempat dan Waktu Penelitian……... 22

C. Populasi dan Sampel Penelitian……. 22

D. Variabel Penelitian…… 24

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data…… 25

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen……. 26

G. Teknik Analisis Data……. 27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN …… 34

A. Hasil Penelitian ……... 34

B. Pembahasan ……. 47

BAB V PENUTUP ……. 51

A. Simpulan …….. 51

B. Implikasi …….. 51

C. Keterbatasan Masalah ……. 52

D. Saran ……... 52

DAFTAR PUSTAKA ……..... xii

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Padlet*…….. 11

Gambar 2.2 Kata Kerja Operasional Ranah Afektif……. 13

Gambar 2.3 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif…… 14

Gambar 2.4 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik…… 14

Gambar 2.5 Kerangka Pikir……. 11

Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi *Padlet* …….. 36

Gambar 4.2 Tampilan Menu Materi Pembelajaran ……. 36

Gambar 4.3 Tampilan Menu Video Pembelajaran …….. 37

Gambar 4.4 Tampilan Menu Latihan Soal …….. 37

Gambar 4.5 Perbedaan Nilai *Pre-Test Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ……..... 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 4.1 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen ……. 38

Tabel 4.2 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol …….. 40

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas …… 41

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas …… 43

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas ……... 44

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas …… 45

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis …….. 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Wawancara

Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal

Lampiran 3. Soal Tes

Lampiran 4. Profil Sekolah

Lampiran 5. Tampilan Aplikasi *Padlet*

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas

Lampiran 7. Table Signifikansi

Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas

Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas

Lampiran 10. Hasil Uji Homogenitas

Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis

Lampiran 12. Form Pengajuan Judul

Lampiran 13. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 14. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian

Lampiran 15. Bukti Cek Turnitin

Lampiran 16 Kartu Konsultasi Skripsi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum pendidikan adalah proses perubahan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham, dan sebagainya. Pada dasarnya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Pendidikan dapat dilakukan di mana saja, baik di sekolah, di rumah di masyarakat, yang penting adalah bagaimana cara memberikan dan memperoleh pendidikan dengan baik dan benar agar tidak terjerumus dalam hal negatif.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang memiliki ilmu dan wawasan sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas.[1] Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran yang disebut dengan proses berbagi ilmu dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.[2] Pendidikan menjadi modal utama bagi manusia untuk mengembangkan dirinya menjadi manusia yang memiliki sikap atau akhlak mulia,

[1] Ummul Khair. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI". AR *RIAYAH : Jurnal Pendidikan DasarVol. 2, No. 1,* 2018

[2] Nurkholis. "Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi".*Jurnal Kependidikan,Vol. 1 No. 1* Nopember 2013

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan bagi dirinya sendiri, bagi masyarakat, juga bagi bangsa dan negara.[3]

Negara Indonesia saat ini sedang dalam masa pandemi COVID-19, yang menjadi tantangan bagi sebagian besar kegiatan baik ekonomi, pendidikan, dan lain sebagainya. Untuk mencegah penyebaran COVID-19, pemerintah melarang adanya kegiatan yang mengakibatkan kerumunan. Masyarakat harus selalu menjaga jarak fisik, melakukan pembatasan sosial dan selalu menggunakan masker. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh yang dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.[4]

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dengan kemampuan untuk memunculkan beragai jenis interaksi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat teknologi berupa smartphone, laptop, juga tablet yang dapat digunakan untuk mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja.[5]

---

[3]Ummul Khair. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI".*AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 1*, 2018

[4]Wahyu Aji Fatma Dewi. "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar".*Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 2 No 1* April 2020

[5] Ali Sadikin. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19".*Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan BiologiVol. 06, No. 02* (2020), Hal. 214 – 224

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berbagai media dapat digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran daring di antaranya adalah kelas online, sosial media, dan juga pesan instan. Media-media tersebut dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pada siswa dan juga dapat memberikan evaluasi atau latihan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Materi dari semua mata pelajaran dapat dibagikan melalui media-media tersebut, salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari di SD/MI mulai kelas I sampai kelas VI. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.[6] Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada pembentukan keterampilan berkomunikasi. Keempat aspek keterampilan tersebut memiliki ranah yang berbeda-beda, tetapi tetap berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari dalam dunia pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI dapat diartikan sebagai upaya guru untuk mengubah perilaku siswa dalam berbahasa Indonesia, perubahan tersebut dapat dicapai apabila guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa sesuai dengan tujuan belajar bahasa Indonesia. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efisien

[6]Muchamad Fauyan. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 di SD/MI Kota Pekalongan". *Komposisi*, 2018, Tahun 3, No 2

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baik secara lisan maupun tulis, juga meingkatkan pemahaman pengetahuan dan keterampilan berbahasa.[7]

Kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di MIN 2 Sidoarjo tetap berlangsung selama pandemi COVID-19 yang dilakukan secara daring. Kegiatan yang dilakukan guru sudah dapat dikatakan baik karena guru melakukan pembelajaran daring sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Materi yang diajarkan dapat tersalurkan kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VI MIN 2 Sidoarjo selama pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan media *Power Point*. Guru membuat materi pada *Power Point* dan juga latihan soal kemudian dibagikan kepada siswa. Siswa mempelajari materi secara mandiri untuk dapat menjawab soal yang diberikan guru. Siswa yang sudah mampu memahami materi dengan belajar mandiri akan mendapat nilai yang bagus. Tidak sedikit juga siswa yang merasa belum mampu memahami materi tetapi tidak menanyakan kepada guru, sehingga siswa tersebut menjawab soal sesuai dengan apa yang dipahaminya. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang baik atau bahkan di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara guru kelas sebanyak 65% siswa mendapat nilai di bawah KKM, dan

[7]Ummul Khair. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI".*AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 1*, 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

35% siswa mendapat nilai di atas KKM. Selain menggunakan slide power point, guru terkadang memberi pembelajaran dengan melalui *Zoom* atau *Google Meet* maksimal dua kali dalam satu minggu. Tetapi biasanya kurang dari 50% siswa dapat hadir dalam forum tersebut dikarenakan *Smartphone* dibawa oleh orang tua maupun terkendala kuota.[8]

Berdasarkan masalah tersebut terdapat berbagi media yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran daring. Salah satunya adalah aplikasi media pembelajaran berbasis web yaitu *Padlet*. *Padlet* merupakan aplikasi pembelajaran daring gratis berupa papan online yang dapat digunakan guru dan siswa untuk menuangkan ide atau pikiran juga memposting konten pada halaman.[9] Aplikasi *Padlet* dipilih karena aplikasi ini tersedia dalam versi gratis, selain itu aplikasi ini bisa diakses melalui google, jadi tidak perlu mengunduh aplikasi ini untuk dapat menggunakannya. Penggunaan aplikasi *Padlet* ini juga tidak memerlukan terlalu banyak kuota seperti halnya pada penggunaan *Zoom* atau *Google Meet. Padlet* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang nyata karena guru dan siswa berada dalam satu waktu.[10] Fungsi aplikasi *Padlet* dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai tempat memberikan materi dan juga video pembelajaran yang dapat diposting pada dinding *Padlet*, sebagai tempat

---

[8] Zaidah Ulfa, Wali Kelas V-C MIN 2 Sidoarjo, wawancara pribadi, Sidoarjo, 25 November 2020

[9] Setiawati. "Students" Perception Of Using *Padlet* In Learning English".*Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol. 12, No. 1 (2020)

[10] Nofrion, *Padlet sebagai Platform Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi*, Tenaga Fungisonal PPG UNP Padang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk diskusi antara guru dengan siswa, juga sebagai tempat untuk menyimpan portofolio siswa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran daring virtual melalui *Zoom* atau *Google Meet* hanya diikuti oleh beberapa siswa saja, karena terkendala *smartphone* dan kuota.
2. Guru hanya menggunakan *Power Point* untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Siswa kurang memahami materi apabila belajar dengan membaca mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Agar peneliti dapat fokus mencari dan meneliti objek maka dibuatlah batasan dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan. Peneliti membuat batasan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Materi Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur intrinsik cerita non fiksi yang terdapat pada tema 8 subtema 3.

   Kompetensi Inti :

   KI – 3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kompetensi Dasar :

3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.

Indikator :

3.8.1 Menjelaskan unsur-unsur dari teks nonfiksi.

3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat dalam teks nonfiksi.

2. Aplikasi *Padlet* digunakan untuk membagikan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan juga latihan soal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran dalam memilih aplikasi atau media yang cocok untuk mendukung proses pembelajaran daring maupun luring.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Praktis
   a. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi selama pembelajaran daring.
   b. Bagi guru, sebagai acuan dalam menyusun pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
   c. Bagi sekolah, dapat digunakan untuk memotivasi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui kinerja guru.
   d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan untuk mengetahui lebih dalam aplikasi atau media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran daring.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Aplikasi *Padlet*

Aplikasi *Padlet* merupakan salah satu aplikasi gratis yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran daring. Aplikasi *Padlet* dapat diilustrasikan sebagai papan virtual di mana guru maupun siswa dapat mengirim catatan pada halaman yang sama. Catatan yang dimaksud dapat berupa file materi, gambar dan juga video. Dalam aplikasi *Padlet* guru dan siswa dapat berdiskusi seperti halnya pada kegiatan pembelajaran luring.

Menurut Algraini *Padlet* merupakan salah satu situs jejaring sosial gratis di mana semua orang dapat berdiskusi mengenai topik tertentu dengan mudah dengan menggunakan elemen multimedia.[1] Shield menyatakan bahwa *Padlet* adalah dinding online berbasis web yang merupakan suatu tempat ide dikumpulkan melalui pos virtual dari pengguna.[2]

Aplikasi *Padlet* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lain tanpa terkendala waktu dan tempat.[3] Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, siswa maupun guru dapat

---

[1]Arina Rohmatika, dkk, "Studi Penggunaan Aplikasi *Padlet* Pada Kelas Menulis", *Jurnal Komunikasi & Bahasa, Volume 1, No.2,* Desember 2020, hlm. 149

[2]Ibid, hlm. 150

[3]Siti Masrah, 2017, "Aplikasi *Padlet* Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Komponen Sastera (Komsas)", Hlm. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengaksesnya dengan menggunakan perangkat apapun yang terhubung dengan internet seperti *smartphone*, komputer, laptop, atau perangkat lainnya.

Dalam aplikasi *Padlet*, pengguna dapat membuat dinding tanpa batas, dan juga mengundang orang lain untuk berdiskusi di dinding mereka. Selama proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Padlet*, guru dan siswa dapat berdiskusi secara virtual. Setiap siswa yang menanggapi guru maka akan muncul notifikasi pada guru. Wood menyatakan bahwa *E-mail* akan dikirimkan supaya guru mengetahi setiap kali siswa memberi tanggapan pada dinding yang dibuat guru.[4]

Padlet memiliki bebrapa fitur yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di antaranya:

a. Penulisan pesan

   Dalam fitur ini guu dan siswa dapat berkomunikasi berupa pesan atau teks.

b. Diskusi

   Dalam fitur ini diskusi dapat dilakukan antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya.

c. Mengemukakan pendapat

   Dalam fitur ini siswa dapat menyampaikan pendapatnya jika mengalami kesulitan tentang materi yang sedang didiskusikan.

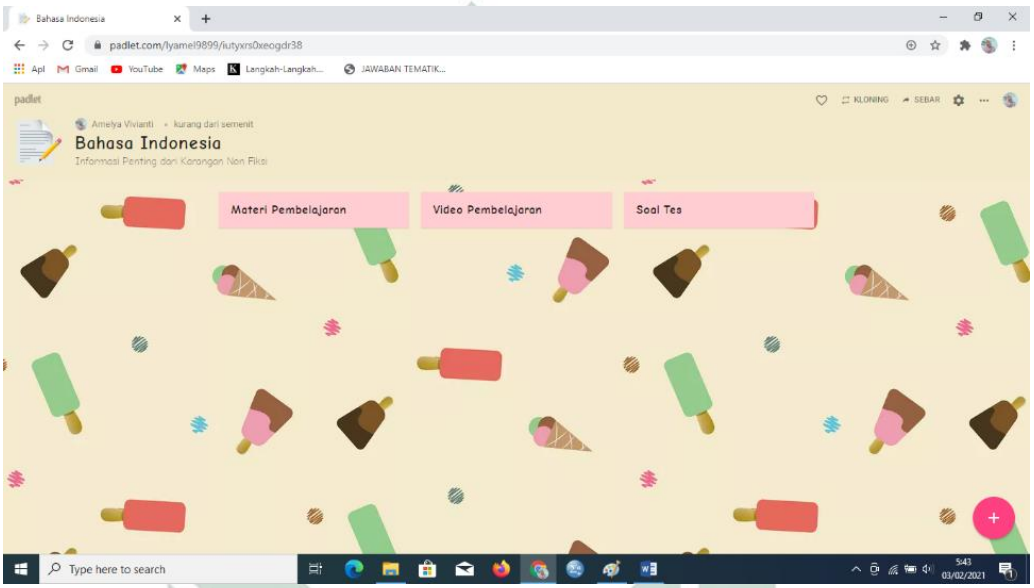
[4] Arina Rohmatika, dkk, Studi Penggunaan Aplikasi *Padlet* Pada Kelas Menulis, Jurnal Komunikasi & Bahasa, *Volume 1, No.2, Desember 2020*, hlm. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Merekam kegiatan pembelajaran

Salah satu kelebihan dari aplikasi *Padlet* yaitu hasil kegiatan pembelajaran atau diskusi dapat disalin atau disimpan file nya dalam berbagai format.

Adapun tampilan dari aplikasi *Padlet* adalah seperti di bawah ini :



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Padlet*

2. Hasil Belajar

Hasil merupakan sebuah pencapaian atas apa yang telah diusahakan. Usaha yang baik maka akan mendapat hasil yang baik, sebaliknya jika usaha yang dilakukan masih kurang maka hasil yang didapat juga kurang memuaskan. Hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran lebih mengarah pada kemampuan siswa dalam memahami materi dan keterampilan tertentu. Selain pemahaman materi dan keterampilan, sikap juga perlu ditumbuhkan agar siswa dapat memiliki sikap yang positif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Daryanto hasil belajar merupakan kegiatan yang menyimpulkan apakah suatu tujuan pembelajaran telah tercapai.[5] Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku yang dimaksud dalam hasil belajar adalah mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.[6] Sehubungan dengan itu, Arikunto mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah kegiatan pembelajaran di mana tampak suatu perbuatan yang dapat diamati dan diukur.[7]

Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.[8] Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu gerak

---

[5] Refni Agustina, 2014, Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 69 Kota Bengkulu, hlm. 23

[6] Fachrani Mahfuza.2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture di Kelas V MIN Sinembah Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018" UIN Sumatera Utara, hlm. 12

[7] Refni Agustina, 2014, Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 69 Kota Bengkulu, hlm. 24

[8] Tri Indra Prasetya, Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrument Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Magelang, *Journal of Educational Research and Evaluation 1 (2) (2012)*, hlm. 107

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan untuk membedakan auditif dan motoris, kemampuan di bidang fisik, gerakan skill dari yang sederhana hingga kompleks, dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi gerakan ekspresif dan interprestatif.

Adapun kata kerja operasional (KKO) yang digunakan dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai berikut:

MENERIMA Menunjukkan ..... Misalnya: kesadaran, kemauan, perhatian. Mengakui ....., misalnya: perbedaan, kepentingan	**MERESPON** Mematuhi ..... mis.: peraturan, tuntutan, perintah. Berperan aktif ....., mis: di laboratorium, dalam diskusi, dalam kelompok, dalam organisasi, dalam kegiatan.	**MENGHARGAI** Menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati. Menghargai ..... misal: karya seni, sumbangan ilmu, pendapt, gagasan dan saran	**MENGORGANISASIKAN** Membentuk sistem nilai. Menangkap relasi antar nilai. Bertanggung jawab. Mengintegrasikan nilai.	**KARAKTERISASI MENURUT NILAI** Menunjukkan ..... mis.: kepercayaan diri, disiplin pribadi, kesadaran moral. Mempertimbangkan. Melibatkan diri.
A1	**A2**	**A3**	**A4**	**A5**
Menanyakan Memilih Mengikuti Menjawab Melanjutkan Memberi Menyatakan Menempatkan Dll.	Melaksanakan Membantu Menawarkan diri Menyambut Menolong Mendatangi Melaporkan Menyumbangkan Menyesuaikan diri Berlatih Menampilkan Membawakan Mendiskusikan Menyatakan setuju Mempraktekkan Dll.	Menunjukkan Melaksanakan Menyatakan pendapat Mengambil prakarsa Mengikuti Memilih Ikut serta Menggabungkan diri Mengundang Mengusulkan Membedakan Membimbing Membenarkan Menolak Mengajak Dll.	Merumuskan Berpegang pada Mengintegrasikan Menghubungkan Mengaitkan Menyusun Mengubah Melengkapi Menyempurnakan Menyesuaikan Menyamakan Mengatur Memperbandingkan Mempertahankan Memodifikasi Mengorganisasi Mengkoordinir Merangkai Dll.	Bertindak Menyatakan Memperhatikan Melayani Membuktikan Menunjukkan Bertahan Mempertimbangkan Mempersoalkan Dll.

Gambar 2.2 Kata Kerja Operasional Ranah Afektif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

MENGINGAT (C1)	MEMAHAMI (C2)	MENERAPKAN (C3)	MENGANALISIS (C4)	MENGEVALUASI (C5)	MENCIPTAKAN (C6)
Mengetahui ..... Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami .... misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan .. misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	Mengenali kesalahan Memberikan .... misalnya: fakta-fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	Menilai berdasarkan norma internal .... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll.	Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun .... misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Menemukenali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Melafalkan/melafazkan Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasikan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepkan Menentukan Memproseskan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dll	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memecahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen-tasi Menafsirkan Merekomendasi	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Merangcang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengkategorikan Mengkombinasikan Mengarang Merancang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Merangkaikan

Gambar 2.3 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

MENIRU	MANIPULASI	PRESISI	ARTIKULASI	NATURALISASI
Menafsirkan rangsangan (stimulus). Kepekaan terhadap rangsangan	Menyiapkan diri secara fisik	Berkonsentrasi untuk menghasilkan ketepatan	Mengkaikan berbagai ketrampilan. Bekerja berdasarkan pola	Menghasilkan karya cipta. Melakukan sesuatu dengan ketepatan tinggi
P1	P2	P3	P4	P5
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Membedakan Mempersiapkan Menirukan Menunjukkan dll	Membuat kembali Membangun Melakukan, Melaksanakan, Menerapkan Mengawali Bereaksi Mempersiapkan Memprakarsai Menanggapi Mempertunjukkan Menggunakan Menerapkan Dll.	Menunjukkan Melengkapi Menunjukkan, Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mempraktekkan Memainkan Mengerjakan Membuat Mencoba' Memposisikan dll	Membangun Mengatasi Menggabungkan Koordinat, Mengintegrasikan Beradaptasi Mengembangkan Merumuskan, Memodifikasi Memasang Membongkar Merangkaikan Menggabungkan Mempolakan Dll.	Mendesain Menentukan Mengelola Menciptakan Membangun Membuat Mencipta menghasilkan karya Mengoperasikan Melakukan Melaksananakan Mengerjakan Menggunakan Memainkan Mengatasi Menyelesaikan \dll.

Gambar 2.4 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu identitas nasional bagi bangsa dan negara Indonesia. Bahasa Indonesia adalah Bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Secara umum Bahasa Indonesia memiliki

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

empat fungsi, yaitu alat untuk mengungkapkan perasaan atau mengekspresikan diri, alat komunikasi, alat berintegrasi atau beradaptasi sosial, dan alat kontrol sosial.[9]

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dipelajari di SD/MI mulai kelas 1 sampai kelas 6. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran lainnya, karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mempelajari berbagai keterampilan di antaranya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan tersebut sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran yang lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam pembentukan kebiasaan, sikap, serta kemampuan lain yang diperlukan siswa dalam jenjang berikutnya. Menurut Slamet dalam pembelajaran bahasa Indonesia guru harus membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan Bahasa Indonesia, bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi juga dalam memahami nilai serta pengetahuan yang dipelajari.[10]

Sebagian besar orang beranggapan bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang mudah sehingga tidak perlu dipelajari dengan serius. Pada kenyataannya bahasa Indonesia di dalamnya mengandung kaidah atau aturan yang penting baik dari segi penulisan maupun pengucapan.[11] Khususnya pada

---

[9] Eko Kuntarto, *Keterampilan Berbahasa Indonesia, Modul 1*, hlm. 27

[10] Ibid, hlm. 25

[11] Sayu Putri dan Made Sumantri. "Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD". *Journal of Education Technology. Vol. 2 (4)* pp. 145-152. 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa SD yang baru mengenal pembelajaran bahasa, maka pembelajaran Bahasa Indonesia di SD perlu dikembangkan sebagai bekal siswa dalam jenjang yang lebih tinggi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo. Adapun penelitian lain yang relevan dengan permasalahan yang diangkat, antara lain sebagai berikut:

Pertama, oleh Tathainnul Qulub dan Shifa Fauziyah Renhoat dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media *Padlet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi".Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Padlet* berhasil menarik minat dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *Padlet* sangat membantu guru dalam menyampaikan informasi dan evaluasi. Karena *Padlet* berfungsi sebagai tempat diskusi, umpan balik, dan kerja kelompok.[12] Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian ini yaitu, persamaannya sama-sama menggunakan aplikasi *Padlet*, perbedaannya penelitian ini menggunakan aplikasi

[12] Tathainnul Qulub dan Shifa Fauziyah Renhoat, "Penggunaan Media *Padlet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi", *PROSIDING SAMASTA (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra)*. (Juni, 2020), hlm.5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Padlet untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskirpsi sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *Padlet* untuk mengukur hasil belajar siswa.

Kedua, oleh Gesta Lestari, Ana Mahbubah, dan Mokhamad Fadhil Masykuri dalam penelitiannya yang berjudul "Pembelajaran Bahasa Arab Digital dengan Menggunakan Media *Padlet* di Madrasah Aliyah Billingual Batu". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media *Padlet* berhasil menarik minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Selain itu pembelajaran dengan media *Padlet* dapat membantu keterampilan siswa dalam menulis dengan mudah, menyenangkan dan cepat.[13]Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian ini yaitu, persamaannya sama-sama menggunakan aplikasi *Padlet*, perbedannya yaitu penelitian ini digunakan untuk mata pelajaran bahasa Arab sedangkan peneliti pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Arini Rohmatika, Puput Arianto, dan Rangga Maysa Putra dengan judul penelitian "Studi Penggunaan Aplikasi *Padlet* pada Kelas Menulis". Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Aplikasi *Padlet* di kelas menulis dapat memberikan hasil yang positif. Dalam kelas menulis, *Padlet* bisa digunakan sebagai media pelengkap untuk membantu siswa dalam diskusi tentang materi pelajaran menulis.[14] Adapaun persamaan dan perbedaan dari penelitian ini yaitu, persamaannya sama-sama menggunakan aplikasi *Padlet*,

---

[13] Gesta Lestari, dkk, "Pembelajaran Bahasa Arab Digital dengan Menggunakan Media *Padlet* di Madrasah Aliyah Billingual Batu", *Jurnal UIN Maulana Malik Ibrahim Vol. 4 November 2019*

[14]Arina Rohmatika, dkk, Studi Penggunaan Aplikasi *Padlet* Pada Kelas Menulis, *Jurnal Komunikasi & Bahasa, Volume 1, No.2, Desember 2020*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

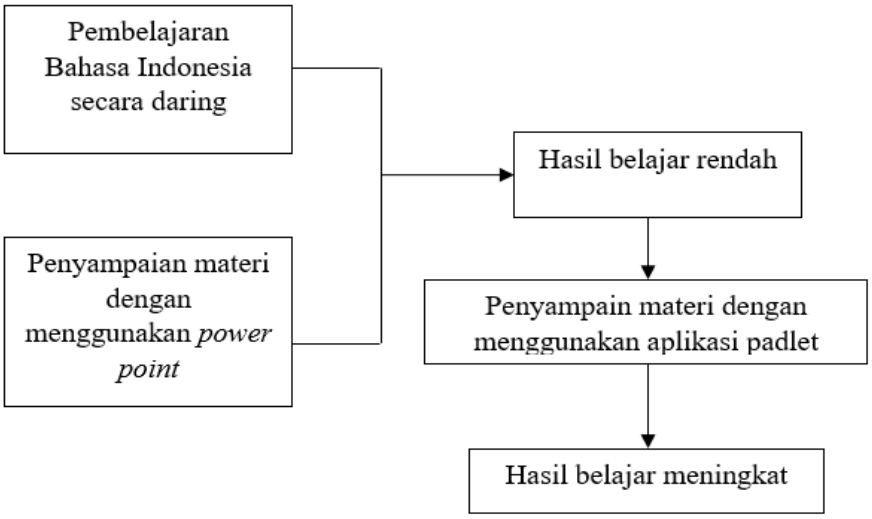
perbedannya penelitian ini menggunakan *Padlet* untuk kelas menulis, sedangkan peneliti menggunakan *Padlet* untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia.

C. Kerangka Pikir

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang biasa dilakukan dengan ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Dalam pembelajaran daring seperti saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat dilakukan dengan maksimal. Siswa diberikan materi hanya melalui *slide Power Point* dan untuk penugasan melalui *Google Form*. Siswa yang dirasa tidak mampu untuk belajar sendiri tanpa penjelasan dari guru maka hasil belajar yang diperoleh siswa kurang memuaskan.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran daring untuk membantu siswa agar lebih mudah menerima materi. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Padlet*. Aplikasi ini akan membantu siswa dalam memahami materi dan siswa tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran daring. Dalam aplikasi ini dapat diisi dengan uraian materi, kemudian video pembelajaran, dan juga latihan-latihan soal. Selain itu, di aplikasi *Padlet* siswa dan guru dapat berdiskusi atau bertanya jawab. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian kuantitatif ini dapat digambarkan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.5 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan merupakan jawaban dari sebuah teori, bukan dari hasil penelitian yang dilakukan. Menurut Karlinger hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan dan yang akan diuji kebenarannya melalui data-data yang dikumpulkan.[15] Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

[15]Lijan Poltak Sinambia, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), Hlm. 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternatif (Ha)

   Hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara penggunaan aplikasi *Padlet* dan tidak menggunakan aplikasi *Padlet*.

2. Hipotesis Nol atau Hipotesis Nihil (H_0)

   Hipotesis nol pada penelitian ini adalah tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara penggunaan aplikasi *Padlet* dan tidak menggunakan aplikasi *Padlet*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah menggunakan penelitian *Quasi Experiment.* Penelitian *Quasi Experiment* adalah penelitian yang dilakukan melalui pemberian *treatmen* atau perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati atau diukur dampaknya.[1] Penelitian *Quasi Experiment* dipilih karena peneliti ingin mengetahui secara pasti pengaruh penggunaan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V di MIN 2 Sidoarjo. Menurut Sugiyono, penelitian *Quasi Experiment* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.[2]

Berdasarkan pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian *Quasi Experiment* adalah penelitian yang dilakukan melalui pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian guna untuk mengatahui pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

[1]Amat Jaedun, "Metodologi Penelitian Eksperimen", *Jurnal Universita Negeri Yogyakarta*, hlm. 5

[2]Intan Febrina Wulandini, "Pengaruh Media Ilustrasi Musik Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X", Skripsi (Tangerang Selatan: UIN Syarif Hidayatullah, 2011), hlm. 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Robet pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisa, serta menyajikan data dalam bentuk numerik.[3]

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 2 Sidoarjo yang terletak di Desa Cemandi Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret di semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Singaribun dan Effendi populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Sedangkan Sugiyono menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan

[3] Subagiyo Budi Prajitno, “Metodologi Penelitian Kuantitatif", *Jurnal UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, hlm.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

demikikian dapat disimpulkan bahwa populasi adalah subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian ditarik kesimpulannya.[4]

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MIN 2 Sidoarjo yang terdiri darin tiga kelas dengan jumlah siswa sebanyak 77 siswa, kemudian akan diambil dua kelas untuk dijadikan subjek penelitian.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Malhotra sampel merupakan sub kelompok dari populasi yang dipilih, sedangkan Sugiyono menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi.[5]

Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling* di mana sampel dipilih di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki oleh peneliti. *Purposive sampling* bertujuan untuk menentukan sampel secara sengaja, di mana kelas yang dipilih memiliki kemampuan awal yang sama.[6]

---

[4] Lijan Poltak Sinambia, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014), hlm. 94

[5] Ibid, 95

[6] Nurul Hanifah, "Perbedaan Hasil Belajar Materi Elastisitas Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Student Archievment Division (STAD) Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika. Vol. 1 No.3 Juli 2016*, hlm. 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V-C yang terdiri dari 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan seluruh siswa kelas V-B yang terdiri dari 25 siswa sebagai kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai/sifat dari objek, individu atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu antara satu dengan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untu dipelajari dan dicari informasi yang terkait dengannya serta ditarik kesimpulannya.[7] Menurut hubungan antar satu variabel dan variabel lainnya, variabel dapat dibedakan menjadi variabel independen dan variabel dependen.

Variabel independen dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas.[8]

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah aplikasi *Padlet* dan dapat disebut dengan variabel bebas atau variabel (X). Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar bahasa Indonesia dan disebut dengan variabel terikat atau variabel (Y).

[7] Ibid,. 46
[8] Ibid, 47-48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data merupakan keterangan dari responden yang berasal dari dokumen-dokumen dalam bentuk statistik maupun bentuk lainnya untuk keperluan penelitian.[9] Dalam penelitian data yang digunakan adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang berbentuk angka baik yang menggambarkan kuantitas maupun skor. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan tes.

1. Wawancara

   Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber. Komunikasi tersebut dapat dilakukan dengan tanya jawab secara lisan maupun dengan menggunakan alat komunikasi.[10]

   Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama daring dan juga permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru selama kegiatan pembelajaran daring.

2. Pemberian Tes

   Tes pada umumnya dimaksudkan untuk mengukur aspek pengetahuan, aspek sikap, dan aspek keterampilan.[11] Dalam penelitian ini hal yang akan diukur adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan.

---

[9] Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 87.
[10] Sulistiasih, *Evaluasi dan Assesmen Pembelajaran SD*,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2018), hlm. 46
[11] Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*,(Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), hlm. 102

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Melalui tes guru dapat dengan mudah mendeteksi siswa yang sudah menguasai dan belum menguasai materi pelajaran, guru juga dapat mengetahui berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dilakukan.

Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Pengukuran yang dilakukan yaitu dengan melalui pemberian tes. Pemberian tes pada saat pembelajaran berupa tes tulis dengan beberapa butir soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pemberian tes ini digunakan untuk mengetahui data tentang nilai atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Azwar menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang berarti ketepatan dan kecermatan tes dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas tinggi apabila alat tersebut dapat memberikan hasil tes sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya, hasil dari pengukuran tersebut menunjukkan dengan tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang telah diukur.[12]

[12] Zulkifli Matondang, "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian, *Jurnal Tabularasa PPS Unimed"* Vol.6 No.1 (Juni, 2009), hlm. 89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Instrumen diuji coba atau dikerjakan oleh kelas yang tidak menjadi sampel penelitian. Selanjutnya hasil pekerjaan siswa diolah untuk mengetahui soal tersebut valid atau tidak. Untuk mengetahui validitas setiap butir soal tes peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan perhitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang berarti sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali melaukukan pengukuran terhadap subyek yang sama dan hasil yang diperoleh adalah relative sama. Menurut Arifin suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila memperoleh hasil sama setelah dilakukan beberapa kali pengukuran terhadap subyek yang sama pada waktu yang berbeda.[13] Untuk uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Kuder-Richardson* (KR-20) dengan perhitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22.

G. Teknik Analisis Data

1. Nilai Tes

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka dapat dilakukan dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{s}{M} \times 100$$

[13] Ibid, hlm. 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

S : Skor kemampuan aspek/hasil belajar

S : Skor yang diperoleh siswa

M : Skor maksimal

2. Rata – Rata Hasil Tes

Untuk mengetahui skor rata-rata siswa setiap siklus, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan:

X= Nilai rata-rata

Σx = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

3. Uji Validitas

Untuk mengetahui validitas setiap butir soal tes peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment.* Suatu instrument dikatakan valid apabila memiliki validitas tinggi, sebaliknya instrumen dikatakan kurang valid apabila validitasnya rendah. Berikut rumus korelasi *product moment* :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$r_{XY} = \frac{N\left(\sum Y\right) - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left[N\sum X^2 - (\sum X)^2\right] \cdot \left[N\sum Y^2 - \left(\sum Y\right)^2\right]}}$$

Keterangan :

r_{XY} : korelasi *product moment*

N : jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor X

$\sum Y$: Jumlah skor Y

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah skor X^2

$\sum Y^2$: Jumlah skor Y^2

Untuk menentukan butir pernyataan tersebut valid atau tidak valid maka dilakukan perbandingan antara r_{hitung} dengan r_{tabel}. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid, namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 22.

4. Uji Reliabilitas

Untuk uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode *Kuder-Richardson* (KR-20). Metode ini digunakan pada instrumen tes dengan dua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemungkinan skor, yaitu skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Berikut rumus *Kuder-Richardson*: [14]

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\left\{\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2}\right\}$$

Keterangan :

r_i : reliabilitas internal instrumen

k : jumlah item soal dalam instrumen

p_i : proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal

q_i : 1 - pi

s_t^2 : varians total

Dengan rumus varians sebagai berikut :

$$s_t^2 = \frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}$$

[14] Febrianawati Yusup, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 7 No. 1. Januari – Juni 2018 (17-23)*, hlm. 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

x : nilai setiap soal

n : jumlah responden

Suatu instrument dikatakan reliabel jika nilai koefisien reliabel lebih dari 0,70 atau $r_i > 70$.[15] Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 22.

5. Uji Pra-syarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Pengujian normalitas dengan uji *Kolmogorov Smirnov* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varians sama, maka dikatakan homogen.[16] Pengujian homogenitas selanjutnya dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22.

[15] Ibid, hlm.21
[16] Ibid, hlm. 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus T-test dengan Uji Dua Pihak *(Two Tail Test).*

$$t_0 = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{(n_1-1)\ s^2{}_1 + (n_2-1)s^2{}_2}{n_1+n_2-2} \quad (\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2})}}$$

Dengan derajat kebebasan : $n_1 + n_2 - 2$

Keterangan :

t_0 = nilai t hitung

$\bar{x}_1$ = skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = skor rata-rata kelas kontrol

$s^2{}_1$ = varians kelas eksperimen

$s^2{}_2$ = varians kelas kontrol

n_1 = jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = jumlah peserta didik kelas kontrol[17]

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 22.

Selanjutnya, nilai t-hitung dikonsultasikan dengan t-tabel pada taraf kepercayaan 95%. Jika t-hitung ≥ t-tabel, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *Padlet* dan tanpa menggunakan aplikasi *Padlet*. Sebaliknya jika t-hitung < t-tabel, maka tidak

[17] Ibid, hlm. 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *Padlet* dan tanpa menggunakan aplikasi *Padlet*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Wawancara

Pada penelitian ini wawancara dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran daring yang dilaksanakan di kelas V-C MIN 2 Sidoarjo, untuk mengetahui permasalahan apa saja yang dialami selama pembelajaran daring, dan untuk mengetahui kondisi awal kelas yang akan digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas V-C, guru membuat materi pada *Power Point* dan juga latihan soal kemudian dibagikan kepada siswa. Siswa mempelajari materi secara mandiri untuk dapat menjawab soal yang diberikan guru. Siswa yang sudah mampu memahami materi dengan belajar mandiri akan mendapat nilai yang bagus. Tidak sedikit juga siswa yang merasa belum mampu memahami materi tetapi tidak menanyakan kepada guru, sehingga siswa tersebut menjawab soal sesuai dengan apa yang dipahaminya. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang baik atau bahkan di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara guru kelas sebanyak 65% siswa mendapat nilai di bawah KKM, dan 35% siswa mendapat nilai di atas KKM.[1] Selain menggunakan slide power point,

[1] Zaidah Ulfa, Wali Kelas V-C MIN 2 Sidoarjo, wawancara pribadi, Sidoarjo, 25 November 2020

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru terkadang memberi pembelajaran dengan melalui *Zoom* atau *Google Meet* maksimal dua kali dalam satu minggu. Tetapi biasanya kurang dari 50% siswa dapat hadir dalam forum tersebut dikarenakan *Smartphone* dibawa oleh orang tua maupun terkendala kuota.

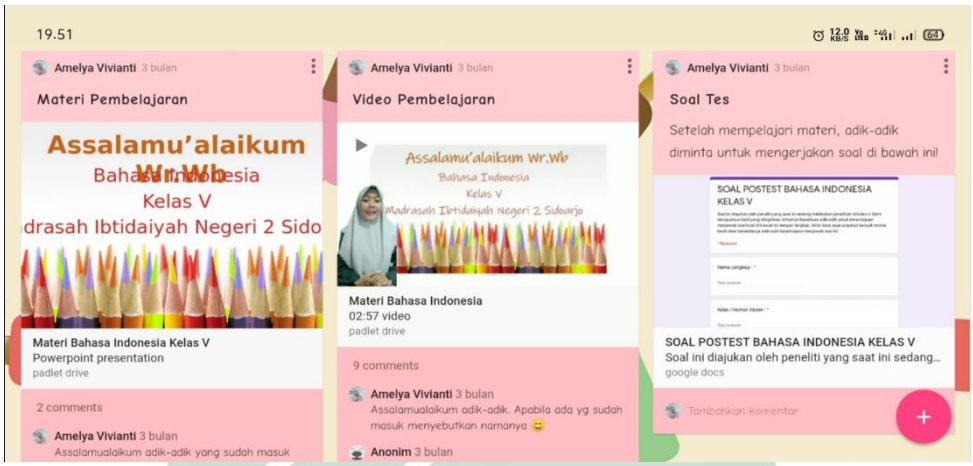
2. Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Padlet*

Aplikasi *Padlet* digunakan untuk membagikan materi pembelajaran kepada siswa. Di dalam aplikasi ini juga terdapat video pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Langkah pertama sebelum pembelajaran yaitu menyiapkan materi tentang teks non fiksi terlebih dahulu di *Power Point*. Setelah membuat materi selanjutnya membuat video pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Kemudian materi dan video pembelajaran di upload pada dinding aplikasi *Padlet*. Untuk soal latihan, peneliti membuat soal pada *Google Form* kemudian link nya diupload pada dinding aplikasi *Padlet* juga.

Setelah materi, video, dan soal terupload pada *Padlet*, link dari aplikasi padlet dibagikan ke siswa kelas eksperimen melalui *Whatsapp*. Ketika siswa membuka link tersebut maka akan muncul tampilan aplikasi *Padlet* via web atau *Google*, yang sudah terdapat materi, video, dan soal tentang teks non fiksi, seperti pada gambar di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi *Padlet*

Untuk mengetahui apakah siswa sudah masuk pada aplikasi atau belum, peneliti menuliskan pesan di kolom komentar meminta siswa yang sudah hadir menuliskan namanya. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membuka menu materi Bahasa Indonesia Kelas V, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini:

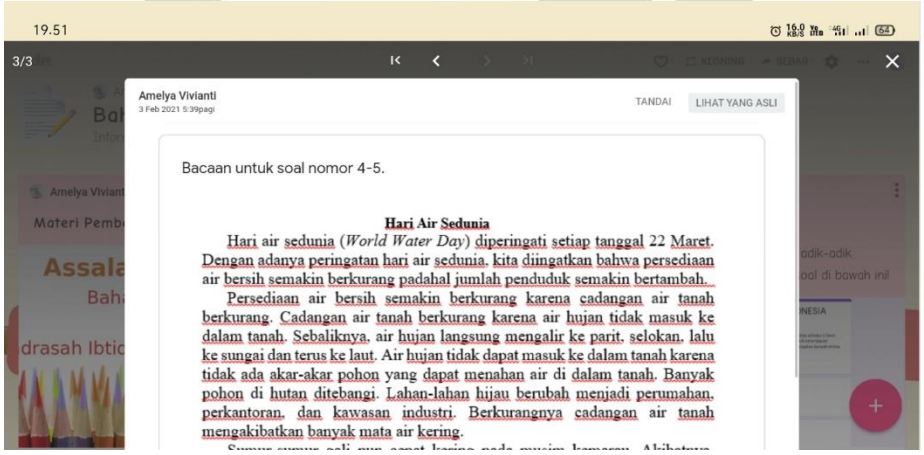
Gambar 4.2 Tampilan Menu Materi Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah mempelajari materi, siswa diminta untuk membuka menu video pembelajaran dan menyimak videonya agar siswa dapat lebih memahami materi tentang teks non fiksi, tampilannya adalah seperti gambar di bawah ini:

Gambar 4.3 Tampilan Menu Video Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk membuka menu latihan soal yang terdapat pada dinding *Padlet*, dan akan muncul tampilan seperti di bawah ini:



Gambar 4.4 Tampilan Menu Latihan Soal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran di kelas V MIN 2 Sidoarjo. Selanjutnya siswa diberi soal *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan kegiatan pembelajarn dengan pemberian *treatmen* dengan menggunakan aplikasi *Padlet*. Pemberian soal *pre-test* dilakukan pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan pemberian soal *pre-test*, selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Padlet* yang telah disiapkan. Kemudian, siswa diberi soal *post-test* untuk mengetahui nilai yang diperoleh siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan aplikasi *Padlet*. Berikut perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 4.1 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai *pre-test*	Nilai *post-test*
1	A	100	100
2	B	30	70
3	C	40	70
4	D	70	80
5	E	10	60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	F	80	90
7	G	50	80
8	H	50	80
9	I	60	80
10	J	70	90
11	K	40	80
12	L	100	100
13	M	70	90
14	N	30	80
15	O	50	80
16	P	70	90
17	Q	90	90
18	R	60	90
19	S	60	80
20	T	80	90
21	U	90	100
22	V	80	80
23	W	70	90
24	X	90	100
25	Y	10	70
Jumlah Nilai		1550	2110
Rata-Rata		62	84,4
Jumlah Siswa yang Tuntas		8	21
Presentase Siswa yang Tuntas		32%	84%

Dari tabel 4.1 di atas dapat dilihat pada kolom nilai *pre-test* ada sebanyak 8 siswa (32%) yang nilainya sudah melebihi KKM yaitu 75. Sedangkan untuk hasil *post-test* ada sebanyak 21 siswa (84%) sudah melebihi KKM yang ditetapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai *pre-test*	Nilai *post-test*
1	A	70	80
2	B	90	80
3	C	90	80
4	D	90	80
5	E	80	70
6	F	90	80
7	G	70	70
8	H	80	60
9	I	80	80
10	J	90	90
11	K	80	80
12	L	80	70
13	M	70	80
14	N	80	80
15	O	90	90
16	P	80	80
17	Q	70	60
18	R	80	80
19	S	90	90
20	T	60	50
21	U	80	80
22	V	100	100
23	W	80	80
24	X	60	80
25	Y	80	70
Jumlah Nilai		2010	1940
Rata-Rata		80,4	77,6
Jumlah Siswa yang Tuntas		20	18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Presentase Siswa yang Tuntas	80%	72%

Dari tabel 4.2 di atas dapat dilihat pada kolom nilai *pre-test* ada sebanyak 20 siswa (80%) yang nilainya sudah melebihi KKM yaitu 75. Sedangkan untuk hasil *post-test* ada sebanyak 18 siswa (72%) sudah melebihi KKM yang ditetapkan.

4. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui instrument yang digunakan valid atau tidak. Langkah pertama dalam uji validitas yaitu dengan memberikan sebanyak 20 butir soal pilihan ganda kepada 20 siswa yang bukan termasuk ke dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah diperoleh hasil nilainya, maka selanjutnya dilakukan uji validitas menggunakan SPSS 22, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	r_{hitung}	**Nilai Sig.**
Soal nomor 1	0,324	0,164
Soal nomor 2	0,623*	0,003*
Soal nomor 3	0,519*	0,019*
Soal nomor 4	0,125	0,599
Soal nomor 5	0,634*	0,003*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Soal nomor 6	0,482*	0,031*
Soal nomor 7	0,216	0,360
Soal nomor 8	0,429	0,059
Soal nomor 9	0,482*	0,031*
Soal nomor 10	0,409	0,074
Soal nomor 11	0,502*	0,024*
Soal nomor 12	0,672*	0,001*
Soal nomor 13	0,629*	0,003*
Soal nomor 14	0,085	0,722
Soal nomor 15	0,163	0,492
Soal nomor 16	0,677*	0,001*
Soal nomor 17	0,576*	0,008*
Soal nomor 18	0,581*	0,007*
Soal nomor 19	0,009	0,968
Soal nomor 20	0,072	0,753

Keterangan : *) instrumen soal valid

Instrumen soal dapat dikatakan valid apabila nilai signifikansi < 0,05 dan $r_{hitung} < r_{tabel}$. Diketahui r_{tabel} adalah 0,4438, untuk r_{tabel} bisa diihat di lampiran nomor 7. Berdasarkan data hasil uji validitas di atas didapatkan bahwa dari 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

soal yang diujikan terdapat sebanyak 11 soal yang valid. Untuk hasil uji validitas melalui SPSS bisa dilihat di lampiran nomor 6.

5. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengatahui instrument yang digunakan reliabel atau tidak. Dari 11 butir soal yang dinyatakan valid selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan teknik *Kurder Richardson* (KR 20) dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas KR	Keterangan
0,755	0,755 > 0,70 = Reliabel

Instrumen soal dapat dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas KR > 0,70. Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas nilai koefisien KR adalah 0,755 yang berarti lebih besar dari 0,70. Jadi instrument soal yang valid dapat dikatakan reliabel.

6. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 22. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Data	**Nilai Sig.** ***Kolmogorov Smirnov***	**Keterangan**
Pre-test Kelas Eksperimen	0, 193	0,193 > 0,05 = Normal
Post-test Kelas Eksperimen	0,028	0,028 < 0,05 = Tidak Normal
Pre-test Kelas Kontrol	0,000	0,00 < 0,05 = Tidak Normal
Post-test Kelas Kontrol	0,000	0,00 < 0,05 = Tidak Normal

Data dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) adalah > 0,05. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang lebih dari 0,05 adalah pada data *pre-test* kelas eksperimen yaitu 0,193. Sedangkan data yang lain nilai signifikansi nya kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa data terdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas melalui perhitungan SPSS 22 dapat dilihat pada lampiran nomor 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh homogen atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Sig.	Keterangan
Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,000	0,000 < 0,05 = Tidak Homogen
Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,547	0,547 > 0,05 = Homogen

Data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signfikansi dari hasil uji homogenitas nilai *pre-*test adalah 0,000 yang artinya kurang dari 0,005 menunjukkan bahwa data tidak homogen. Sedangkan pada hasil uji homogenitas nilai post-*test* adalah 0,547 yang berarti lebih besar dari 0,05. Untuk hasil uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran nomor 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan hasil yang didapatkan adalah data terdistribusi tidak normal selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji non parametrik *Mann Whitney*. Berikut adalah langkah-langkah pengujiannya:

a. Menentukan Hipotesis

H_a = terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara penggunaan aplikasi *Padlet* dengan tidak menggunakan aplikasi *Padlet*.

H_0 = tidak terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara penggunaan aplikasi *Padlet* dengan tidak menggunakan aplikasi *Padlet*.

b. Uji Hipotesis dengan SPSS 22

Data yang digunakan untuk uji hipotesis adalah nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Nilai Sig. (2-tailed)	Keterangan
0,015	0,015 < 0,05 = diterima

Pedoman Uji *Mann Whitney* yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel di atas hasil yang didapatkan adalah nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,015 yang berarti kurang dari 0,05 jadi H_0 ditolak dan **H_a diterima**,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara penggunaan aplikasi *Padlet* dengan tidak menggunakan aplikasi *Padlet*. Untuk hasil pengujian hipotesis menggunakan bantuan SPSS dapat dilihat pada lampiran nomor 10.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Sidoarjo dengan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah 77 siswa. Kemudian dari populasi tersebut diambil dua kelas untuk dijadikan sampel yaitu kelas V-B sebagai kelas kontrol dan kels V-C sebagai kelas eksperimen.

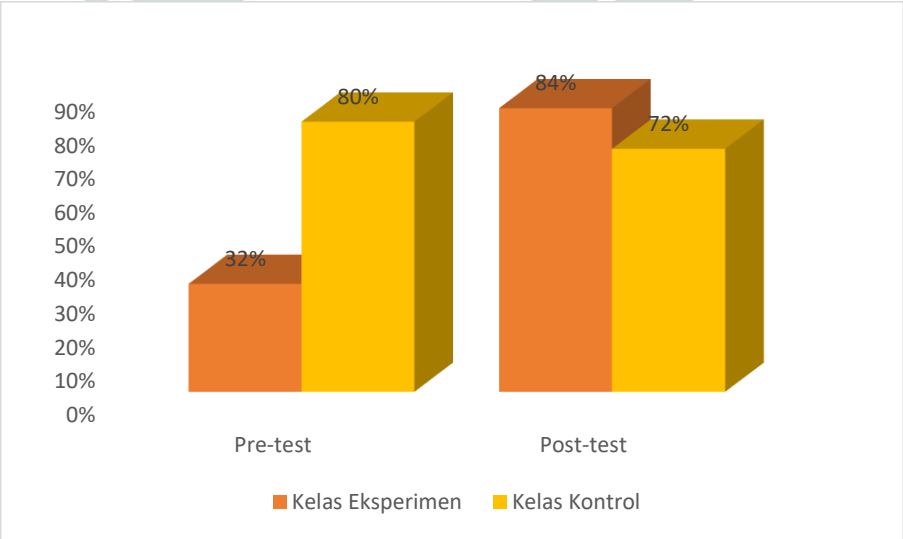
Kondisi awal kelas eksperimen dan kelas control pada penelitian ini dilihat dari hasil *pre-test* soal Bahasa Indonesia. Pada kelas eksperimen banyaknya siswa yang mendapat hasil kurang dari KKM adalah sebanyak 17 siswa (68%) sedangkan pada kelas kontrol yang mendapat hasil kurang dari KKM sebanyak 5 siswa (20%).

Pre-test ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan paparan kondisi awal di atas diketahui bahwa adanya perbedaan tentang hasil belajar antara kela eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakukan dengan kegiatan pembelajarn menggunakan aplikasi *Padlet*, dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran secara konvensional. Setelah kedua kelas diberi perlakuan, selanjutnya kedua kelas diberi soal *post-test.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan. Selain itu *post-test* juga digunakan untuk membandingan skor yang dicapai siswa saat *pre-test* dan *post-test*, apakah hasil belajar yang dicapai meningkat, sama, atau menurun.

Hasil yang didapakan dari *post-test* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen yang semula hanya 8 siswa (32%) yang mendapat nilai melebihi KKM menjadi 21 siswa (84%). Sedangkan pada kelas kontrol yang semula terdapat 20 siswa (80%) yang mendapat nilai lebih dari KKM menjadi 18 siswa (72%). Dari hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Padlet* hasil belajar terjadi kenaikan yang signifikan. Berikut adalah gambar perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas:



Gambar 4.5 Perbedaan Nilai *Pre-Test Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo menunjukkan terjadinya kenaikan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Didukung dengan hasil uji hipotesis yang hasilnya 0,015 kurang dari nilai Sig. 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara penggunaan aplikasi *Padlet* dengan tidak menggunakan aplikasi *Padlet*.

Pengaruh dari aplikasi *Padlet* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tathainnul Qulub dan Shifa Fauziyah Renhoat dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media *Padlet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Padlet* berhasil menarik minat dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi.[2]

Berpengaruhnya aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar ini dikarenakan tampilan aplikasi *Padlet* yang menarik membuat siswa menjadi tertarik untuk memerhatikan materi, dan juga aplikasi *Padlet* ini dapat menciptakan suasana pembelajaran daring menjadi nyata karena siswa dan guru dapat berdiskusi dalam satu waktu.[3] Jadi apabila ada siswa yang kurang memahami materi maka bisa

---

[2] Tathainnul Qulub dan Shifa Fauziyah Renhoat, "Penggunaan Media *Padlet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi", Juni 2020

[3] Nofrion, *Padlet sebagai Platform Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi,* Tenaga Fungisonal PPG UNP Padang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditanyakan langsung dengan menuliskan pertanyaan pada kolom komentar yang telah disediakan, dan guru juga dapat langsung menjawab pertanyaannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan perolehan data dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Padlet* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MIN 2 Sidoarjo dengan bukti data hasil uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* yaitu 0,015 yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

   Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Padlet* dengan kegiatan pembelajaran konvensional.

2. Implikasi Praktis

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan juga calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan media pembelajaran yang tepat yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan penelitian terdapat beberapa keterbatasan, di antaranya:

1. Sulit berkomunikasi dengan siswa dikarenakan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan daring.
2. Bagi siswa yang *Handphone* nya dibawa oleh orang tua tidak dapat langsung mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Saran

1. Bagi guru khususnya guru kelas MIN 2 Sidoarjo diharapkan dapat memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa hingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.
2. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan aplikasi *Padlet* dalam pelaksanaannya.
3. Bagi peneliti dan peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai motivasi dalam mengajar untuk dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Refni. 2014. *Hubungan Kebiasaan Membaca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 69 Kota Bengkulu.*

Andriani, Reny. 2020. *Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran PKN Kelas VII SMPN 5 Donggo Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2017/2018.* Universitas Muhamadiyah Mataram

Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar".*Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 2 No 1 April 2020

Fauyan, Muchamad. 2018. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 di SD/MI Kota Pekalongan". *Komposisi,* Tahun 3, No 2

Hanifah, Nurul. 2016. "Perbedaan Hasil Belajar Materi Elastisitas Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Student Archievment Division (STAD) Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika. Vol. 1 No.3 Juli 2016, 67 - 73*

Jaedun, Amat.*Metoologi Penelitian Eksperimen*. Fakultas Teknik UNY

Khair, Ummul. 2018. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI". AR-*RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2, No. 1

Kuntarto, Eko *Keterampilan Berbahasa Indonesia,* Modul 1.

Lestari, Gesta dkk. 2019. "Pembelajaran Bahasa Arab Digital dengan Menggunakan Media *Padlet* di Madrasah Aliyah Billingual Batu" *Vol. 4 November 2019*

Mahfuza, Fachrani. 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture di Kelas V MIN Sinembah Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018.* UIN Sumatera Utara

Masrah, Siti. 2017. *Aplikasi Padlet Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Komponen Sastera (Komsas).*

Matondang, Zulkifli. 2009. "Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian". *Jurnal Tabularasa PPS UnimedVol.6 No.1 Juni 2009*

Nofrion, *Padlet sebagai Platform Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi,* Tenaga Fungisonal PPG UNP Padang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nurkholis. 2013. "Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi". *Jurnal Kependidikan,* Vol. 1 No. 1 Nopember 2013

Prajitno, Subagiyo Budi. *Metodologi Penelitian Kuantitatif.* Jurnal UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Prasetya, Tri Indra. 2012. Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrument Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Magelang, *Journal of Educational Research and Evaluation 1 (2).*

Putri, Sayu dan Made Sumantri. 2020. "Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD". *Journal of Education Technology. Vol. 2 (4)* pp. 145-152

Qulub, Tathainnul dan Shifa Fauziyah Renhoat. 2020. *Penggunaan Media Padletuntuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi*. PROSIDING SAMASTA (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra).

Rohmatika, Arina, dkk. 2020. "Studi Penggunaan Aplikasi *Padlet* Pada Kelas Menulis" *Jurnal Komunikasi & Bahasa. Volume 1, No.2, Desember 2020.*

Sadikin, Ali. 2020. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19".*Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* Vol. 06, No. 02

Setiawati. 2020. "Student's Perception Of Using *Padlet* In Learning English".*Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol. 12, No. 1

Sinambia, Lijan Poltak,. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif,* Yogyakarta : Graha Ilmu

Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran,* Yogyakarta : Graha Ilmu

Sulistiasih. 2018. *Evaluasi dan Assesmen Pembelajaran SD,* Yogyakarta : Graha Ilmu

Ulfa, Zaidah Wali Kelas V-C MIN 2 Sidoarjo, wawancara pribadi, Sidoarjo, 25 November 2020

Wulandini, Intan Febrina. 2011. *Pengaruh Media Ilustrasi Musik Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X,* UIN Syarif Hidayatullah.

Yusup, Febrianawati.2018. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 7 No. 1. Januari – Juni 2018 (17-23)*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id