

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI PADLET UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 KRADENAN

Titik Nurlaella; Agus Susilo
Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet pada mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan. 2) Penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet apakah dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui observasi, angket dan tes. Jenis data pada penelitian ini yaitu menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan LKPD berbasis Problem Based Learning yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi 1 diperoleh rerata skor 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak, 2) Ahli Materi 2 diperoleh rerata skor 91,92% yang termasuk dalam kategori sangat layak, 3) Ahli Media diperoleh rerata skor 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian, data uji coba efektifitas media setelah dilakukan pre-test dan post-test pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan diperoleh rerata pre-test 37,27% dan post test 70,80% untuk kelas kontrol, sedangkan diperoleh rerata pre-test 38,48% dan post test 90,91% untuk kelas eksperimen. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning).

Kata Kunci : LKPD, Problem Based Learning, Padlet, Prestasi Belajar

Abstract.

This study aims to determine: 1) The feasibility of Problem-Based Learning-based LKPD learning media by utilizing the Padlet application in Economics for class X students at SMA Negeri 1 Kradenan. 2) The use of Problem-Based Learning-based LKPD learning media by utilizing the Padlet application can improve student learning achievement in Economics subject in class X at SMA Negeri 1 Kradenan. This research is a type of development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection techniques in this development research are through observation, questionnaires and tests. The type of data in this study is to use quantitative

and qualitative data. The results of the study show that there are five stages in making Problem Based Learning worksheets, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The feasibility of LKPD learning media based on Problem Based Learning based on the assessment: 1) Material Expert 1 obtained an average score of 100% which was included in the very feasible category, 2) Material Expert 2 obtained an average score of 91.92% which was included in the very feasible category, 3) Media Expert obtained an average score of 87.5% which was included in the very feasible category. Based on the results of the study, the media effectiveness trial data after the pre-test and post-test for class X students at SMA Negeri 1 Kradenan obtained an average pre-test of 37.27% and a post-test of 70.80% for the control class, while a pre-test average of 38.48% and a post-test of 90.91% for the experimental class were obtained. From the learning outcomes data that was tested also had a significant difference because Sig. (2-tailed) has a value of 0.000 less than 0.05. So it can be concluded that there is a difference between the pre-test (before using Problem Based Learning-based LKPD learning media) and post-test (after using Problem Based Learning-based LKPD learning media).

Keywords: LKPD, Learning Achievement, Padlet, Problem Based Learning,

1. PENDAHULUAN

Metamorfosa kehidupan dapat digambarkan sebagai suatu fenomena yang alamiah dan akan selalu terjadi, yang memiliki arti segala bentuk dalam kehidupan ini sudah pasti akan terus mengalami perubahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan dalam dunia pendidikan ini yang mengharuskan seluruh sektor pendidikan mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada. Menurut (Rahman et al., 2022) Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi kepada generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi sebelumnya. Pendidikan adalah proses yang berkesinambungan dan tiada akhir sehingga dapat menghasilkan sifat-sifat yang tetap, yang bertujuan mewujudkan hakikat manusia masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila (Sujana, 2019). Pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap warga negara Indonesia. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari timbulnya beraneka ragam inovasi baik dari segi sistem pendidikan, pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan ranah pendidikan. Salah satu yang dapat konkret adalah perubahan kurikulum di Indonesia yang dilakukan sebagai bentuk antisipasi perkembangan dan kebutuhan abad ke-21 yang merupakan bentuk penyempurnaan kurikulum berbasis karakter sekaligus kompetensi (Darise, 2019)

Pada saat proses pembelajaran guru memiliki peran yang mendominasi sehingga menyebabkan peserta didik lebih banyak memperoleh pengetahuan, daripada mencari sendiri pengetahuan, keterampilan serta sikap yang mereka butuhkan. Hal inilah yang membuat

sebagian peserta didik kesulitan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Menurut Arsyad dalam (Nana, 2022), LKPD yang baik harus memenuhi syarat-syarat, yaitu: a) Konsistensi, seperti menggunakan format yang konsisten di setiap halaman. b) Format, seperti pada paragraph Panjang menggunakan wajah satu kolom, paragraf tulisan pendek menggunakan wajah kolom lebih sesuai. c) Organisasi, seperti susunan teks informasi mudah diperoleh oleh peserta didik. d) Daya tarik, seperti memperkenalkan setiap bab atau bab baru dengan cara berbeda. e) Ukuran huruf, pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan peserta didik dan lingkungannya, menghindari penggunaan huruf kapital untuk keseluruhan teks. f) Ruang (spasi) kosong, seperti ruang sekitar judul, batas tepi, margin, kolom atau spasi, penyesuaian spasi antar baris dan spasi antar paragraf. Menurut Latipah (2010) dalam (Purnomo Sidi, 2020), prestasi belajar mencerminkan kinerja belajar seseorang yang biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai rata-rata yang diperoleh. Maka dari itu, prestasi belajar identik dengan nilai yang diperoleh seorang siswa pada mata pelajaran tertentu. Jadi prestasi belajar merupakan wujud dari keberhasilan belajar yang menunjukkan ketekunan dan kesungguhan dalam berupaya (Wafrotur Rohmah, 2012).

Salah satu rekomendasi model pembelajaran yang dapat diimplementasikan guru adalah *Problem Based Learning* (PBL). Pembelajaran berbasis *problem based learning* adalah sebuah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual dalam kehidupan nyata sehari-hari sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. LKPD berbasis Problem Based Learning merupakan lembar kegiatan yang dapat dijadikan bahan ajar yang isinya mencakup beberapa komponen pembelajaran berbasis masalah dan menerapkannya dalam serangkaian kegiatan belajar dalam LKPD. LKPD berbasis Problem Based Learning menyampaikan kesempatan kepada peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan dan memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan melibatkan guru dan pembimbing. LKPD berbasis masalah diinginkan peserta didik dalam penguasaan materi dapat meningkat. Peserta didik tertarik belajar dari hal-hal yang telah ia ketahui, misalnya tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (Aisyah Aini et al., 2021). Salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan LKPD adalah melalui aplikasi padlet. Padlet yaitu web 2.0 yang memiliki bentuk dinding virtual yang memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan pikirannya dengan mudah. Padlet ini sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi tertentu dan beberapa fiturnya mudah dipelajari. Selain itu, padlet juga dapat dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop dan komputer. (Nofrion, 2021).

Dari hasil observasi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Negeri 1 Kradenan, pembelajaran ekonomi lebih banyak dilakukan di dalam kelas dimana guru menggunakan metode pembelajaran yang pada umumnya diimplementasikan yaitu melalui metode ceramah. Setelah guru menjelaskan materi melalui ceramah, kemudian guru memberikan penugasan kepada siswa dan begitu seterusnya bahkan tidak jarang hanya menggunakan buku panduan (LKS) saja. Selama proses pembelajaran, motivasi siswa terpantau tidak stabil sehingga siswa cenderung kurang belajar dengan giat. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah masing-masing kebanyakan masih bersifat konvensional, seperti media power point dan guru masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih ini. Media pembelajaran LKPD berbasis *problem based learning* ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman siswa akan materi yang disampaikan dan memberikan salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa untuk belajar dan juga meningkatkan prestasi belajar siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi Padlet pada mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan. 2) Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet* apakah dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning yang memanfaatkan aplikasi padlet. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model pengembangan ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975. Menurut (Sezer, dkk 2013:137) dalam (Rayanto, 2020) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu Analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan yang lainnya saling berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.

Pada tahap analisis merupakan tahapan menganalisis terhadap pengembangan dan kelayakan media atau model pembelajaran baru serta menganalisis permasalahan media atau model pembelajaran yang telah diterapkan. Permasalahan yang ditemukan di dalam penelitian yakni siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan sulit memahami materi pembelajaran karena

kurangnya inovasi media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet ini dapat membantu siswa menjadi aktif belajar dan paham materi pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi belajar. Tahap Desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran yang akan diterapkan serta dikembangkan. Media pembelajaran yang diterapkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Kradenan. Tahap pengembangan merupakan pengembangan media pembelajaran yang sesuai rancangan media pada tahap desain. Tahap pengembangan dalam penelitian ini adalah tahap untuk mengembangkan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet. Tahap implementasi adalah tahapan diterapkannya atau diimplementasikannya media pembelajaran yang telah dirancang. Media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet pada mata pelajaran ekonomi akan diimplementasikan pada kelas X SMA Negeri 1 Kradenan. Tahap evaluasi adalah tahapan dimana dilakukannya evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kelayakan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Problem Based Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Padlet Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Otoritas Jasa Keuangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis *problem based learning* dengan memanfaatkan aplikasi padlet dibuat dengan sedemikian rupa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media tersebut. Produk yang dikembangkan akan dinilai untuk menentukan baik tidaknya produk tersebut. Menurut Nieven (1999) dalam Laila Tuljannah (2022) mengatakan bahwa suatu produk dikatakan berkualitas baik jika valid, praktis, dan efektif. Valid jika produk tersebut dinyatakan valid oleh validator media dan validator materi. Praktis jika siswa menggunakan produk tersebut dengan mudah. Efektif jika hasil belajar siswa tuntas dan respon siswa positif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran dikatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh dosen ahli. Pada penelitian ini, media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning dinilai kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis *problem based learning* diketahui

dengan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket dengan skala likert. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning sudah dinilai oleh para ahli. Ahli materi 1 yaitu Ibu Dhany Efita Sari, S.Pd. M.Pd. selaku dosen Pendidikan Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat dalam media. Kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dinilai dari tiga aspek yaitu, aspek desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Dari hasil rekapitulasi penilaian ahli materi menunjukkan nilai 100% dengan kategori “Sangat Layak” dan sudah tidak ada perbaikan produk. Hasil penilaian dan saran maupun komentar dari ahli materi 1 dijadikan acuan untuk merevisi guna penyempurnaan terkait dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Dari saran dan komentar dari ahli materi yaitu LKPD sudah disusun dengan baik dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Padlet juga telah disusun dengan baik sehingga media ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran dalam kepentingan penelitian sehingga tidak perlu adanya perbaikan.

Ahli materi 2 yaitu Bapak Drs. Mohamat Sofyanto selaku guru ekonomi di SMA Negeri 1 Kradenan. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang dimuat dalam media. Kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dinilai dari tiga aspek yaitu, aspek desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Dari hasil rekapitulasi penilaian ahli materi menunjukkan nilai 91,91% dengan kategori “Sangat Layak”. Peneliti juga melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi. Dari hasil penilaian dan saran maupun komentar dari ahli materi 2 dijadikan acuan untuk merevisi guna penyempurnaan terkait dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Tampilan LKPD sudah menarik, akan tetapi sebaiknya LKPD diberi cover agar tampilannya lebih menarik lagi sehingga perlu perbaikan. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi, maka pengembang melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan dengan menambahkan cover agar tampilan LKPD menjadi lebih menarik.

Ahli media yaitu Bapak Drs. Joko Suwandi, S.E., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Akuntansi yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran LKPD dengan memanfaatkan aplikasi Padlet dinilai dari tiga aspek yaitu, aspek usability, functionality, dan komunikasi visual. Hasil penilaian ahli media menunjukkan nilai 87,5%

dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah melakukan penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan media padlet sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Dari hasil penilaian dan saran maupun komentar dari ahli media dijadikan acuan untuk merevisi guna penyempurnaan terkait dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Sebelum perbaikan, halaman identitas harus juga memuat KD, slide 2-7 kosong, materi bisa ditampilkan dalam bentuk teks atau dalam bentuk video saja, atau keduanya, tetapi harus saling melengkapi, tak ada hasil atau lembar kerja siswa sehingga perlu perbaikan. Setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli media, maka pengembang melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan dengan mencantumkan KD pada halaman awal setelah identitas, menghapus postingan pada slide 2-7 yang tertera post nama kelompok sehingga jika dilihat menjadi kosong, membuat materi dengan menampilkan salam bentuk teks atau dalam bentuk video, dan menampilkan hasil lembar kerja siswa.

Berdasarkan tabel rekapitulasi data validasi ahli materi dan ahli media (dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.5, dan 4.7) dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis problem based learning dalam kategori “sangat layak”. Dapat dilihat dari ahli materi 1 sebesar 100% dengan kategori sangat layak, ahli materi 2 sebesar 91,91% dengan kategori sangat layak, dan ahli media sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Rata-rata skor keseluruhan sebesar 93,14% yang terletak pada rentang $81\% < \text{skor} \leq 100\%$ kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Keunggulan penelitian yang dikembangkan peneliti adalah dalam tampilan LKPD berbasis *Problem Based Learning* yang ditampilkan dalam aplikasi *Padlet* yakni mampu menciptakan suasana kelas ril (*social presence dan teaching presence*) karena pendidik dan peserta didik berada dalam satu waktu. Tidak hanya itu dengan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet* ini memberikan inovasi dan inspirasi sebagai media pembelajaran terbaharu di dalam kelas, sehingga pembelajaran di kelas tidak hanya menggunakan buku atau LKS (Lembar Kerja Siswa) saja.

Dari hasil respon siswa sebanyak 33 responden dapat dilihat pada tabel 4.18, bahwa produk media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan

memanfaatkan aplikasi *Padlet* mendapat respon baik dari siswa, pembelajaran lebih seru, mudah dipahami, tampilan *Padlet* yang menarik, bentuk LKPD yang baik dan menarik dan membantu meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas X.3 di SMA Negeri 1 Kradenan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Anggraeni & Harsono, 2019) yang juga berhasil mengembangkan media pembelajaran LKPD pada mata pelajaran perbankan dasar dengan kategori layak digunakan setelah melewati validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nugroho & Sari, 2020) yang juga berhasil mengembangkan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi pada mata pelajaran akuntansi dasar dengan kategori layak digunakan setelah melewati validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.

3.2 Penggunaan Media Pembelajaran LKPD Berbasis Problem Based Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Padlet Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Otoritas Jasa Keuangan Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran LKPD. Oleh karena itu, untuk mengukur besarnya peningkatan prestasi belajar siswa, peneliti menggunakan tes berupa pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan oleh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning, sedangkan post-test dilakukan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning. Dimana dari hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi belajar peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis padlet dengan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis padlet, serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran LKPD berbasis padlet terhadap prestasi belajar peserta didik.

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas X.3 dan X.4 di SMA Negeri 1 Kradenan. Siswa diberikan tes berupa pre-test dan post-test. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning. Dalam uji Paired Sample T-test, data pre-test dan post-test dikelas kontrol memiliki nilai korelasi 0,598 dan signifikan korelasi 0,000. Sedangkan data pre-test dan post-test dikelas eksperimen memiliki nilai korelasi 0,271 dan signifikan korelasi 0,000. Data hasil prestasi belajar yang diuji memiliki perbedaan

yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pre-test dan post-test dikelas kontrol dan kelas eksperimen. LKPD berbasis *problem based learning* dengan memanfaatkan aplikasi padlet efektif digunakan karena dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LKPD berbasis *problem based learning* dengan memanfaatkan aplikasi Padlet dapat meningkatkan prestasi belajar karena lebih efisien dan praktis dalam proses pembelajarannya. Dengan menggunakan tampilan media pembelajaran LKPD berbasis Padlet mengajarkan siswa untuk kreatif dan berinovasi, yang tidak tahu menjadi tahu, keadaan siswa aktif, efektif, interaktif, dan senang dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis padlet berlangsung, materi yang diajarkan menjadi paham dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* sangat efektif digunakan pada saat proses pembelajaran. Dapat dilihat dari uji perbedaan dua kelas pada tabel 4.14 dapat dilihat bahwa diperoleh thitung sebesar 8,822. Maka untuk besar ttabel dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 64$, berarti ttabel sebesar 1,669. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa thitung lebih besar dibandingkan dengan ttabel dimana $8,822 \geq 1,669$. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria pengujian uji t terletak pada penerimaan H_a dan penolakan H_o dengan hipotesis penelitian: Penggunaan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan Aplikasi Padlet berpengaruh terhadap peningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kradenan.

Dari data perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi padlet berpengaruh terhadap peningkatan aktif belajar siswa SMA Negeri 1 Kradenan. Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa efektifitas penggunaan aplikasi padlet dilihat dari perbandingan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan padlet dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran Padlet lebih efektif untuk meningkatkan

prestasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil analisis data dimana berdasarkan uji independent sample t-test menunjukkan signifikansi 2-tailed kurang dari taraf signifikansi ($0,038 < 0,050$), yang berarti penggunaan media Padlet lebih efektif daripada penggunaan media WhatsApp Group. Oleh karena itu, prestasi belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran Padlet (Pratama & Nuryadi, 2022). Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti, & dkk (2021) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan pengetahuan mahasiswa kelas eksperimen sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran dengan aplikasi padlet yaitu 47,38 menjadi 78,58. 2) Terdapat perbedaan pengetahuan mahasiswa kelas kontrol sebelum dan setelah mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan aplikasi padlet yaitu 46,97 menjadi 71,23. 3) Peningkatan pengetahuan mahasiswa kelas eksperimen lebih besar atau lebih cepat daripada peningkatan pengetahuan mahasiswa kelas kontrol yaitu $78,58 > 71,23$. 4). Besarnya selisih laju peningkatan kelas eksperimen lebih besar 7,35 sehingga menunjukkan penggunaan aplikasi padlet lebih efektif dari pada yang tanpa penggunaan aplikasi padlet.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa, hasil angket validasi ahli materi 1 memperoleh rerata skor senilai 100% dengan kesimpulan memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket validasi ahli materi 2 memperoleh rerata skor senilai 91,91% dengan kesimpulan memenuhi kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh rerata skor 87,5% dengan kesimpulan produk media pembelajaran LKPD berbasis Problem based learning sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan revisi dan saran dari ahli materi dan media dapat menyempurnakan media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning dengan memanfaatkan aplikasi padlet pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan.

Data uji coba efektifitas media setelah dilakukan pre-test dan post-test pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata pre-test 37,27% dan post test 70,80% untuk kelas kontrol, sedangkan diperoleh rata-rata pre-test 38,48% dan post test 90,91% untuk kelas eksperimen. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning). Maka pengujian pada statistic uji t

dinyatakan penggunaannya media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning valid serta efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi otoritas jasa keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Aini, N., Syachruraji, A., & Hendracipta, N. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 2, 28–34. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jpmu%0A>
- Anggraeni, Candra Widhi, & Harsono. (2019) *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Mata Pelajaran Perbankan Dasar KD 3.9 Menganalisis Simpanan Dana Deposito Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Astuti, A., Adlina, A., Mayasari, F., East Borneo, I. N., Ismayanty, I., & Sinaga, V. (2021). Efektivitas Penggunaan Padlet Pada Pembelajaran Daring. *Journal Fascho in Education Conference-Proceedings*, 2(1). <https://doi.org/10.54626/proceedings.v2i1.110>
- Darise, G. N. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Solusi Alternatif Pendidikan Di Indonesia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), 41. <https://doi.org/10.30984/jii.v13i2.967>
- Nana (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran Poe2we*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Nofrion. (2021). Padlet sebagai Platform Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *Journal UNP*.
- Nugroho, M.H., & Sari, D.E. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Dasar pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratama, N. A., & Nuryadi, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP N 3 Kembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 320–325. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5225>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmah, W., & Rahmawati. (2012). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Persepsi Tentang Kompetensi Keguruan Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Progd Pendidikan

Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 22(1), 29–40.

Sidi, P. (2020). Discoblog Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Siswa Kelas X Akl 2 Smk N 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 70–82. <https://doi.org/10.23917/jpis.v30i2.11011>

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

Tuljannah, L. (2021). Pengembangan E-Bookginteraktif Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 59–66.