



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Padlet* Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter pada Tema 7 Sub Tema 1 untuk Peserta Didik Kelas V SD

**Tyasmoko Taufiq Ros Artanto¹, Sugeng Eko Putro Widoyoko²
Muflikhul Khaq³**

Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Purworejo

e-mail : Tyasmokotaufiqrosa1234567890@gmail.com, ekoputro@umpwr.ac.id,
muflikhul.khaq@ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran pada sekolah dasar sangat dibutuhkan untuk merangsang pola pikir peserta didik. Media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan jaman berbentuk digital namun tetap mengedepankan pendidikan karakter. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis padlet terintegrasi nilai pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk peserta didik kelas V SD dan respon peserta didik. Penelitian menggunakan jenis penelitian (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan rerata skor skala 5. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis padlet menunjukkan kelayakan yaitu dari ahli media diperoleh rerata 4,00 kualifikasi baik, ahli materi diperoleh rerata 4,90 kualifikasi sangat baik, respon peserta didik diperoleh rerata 4,49 kualifikasi sangat baik, dan respon pendidik diperoleh rerata 5,00 dengan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Padlet terintegrasi nilai pendidikan karakter layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Padlet, Sekolah Dasar*

Abstract

The use of learning media in elementary schools is needed to stimulate the mindset of students. Learning media is adapted to the development of the era in the form of digital but still prioritizes character education. The purpose of this study was to determine the feasibility of integrated padlet-based learning media the value of character education in theme 7 sub-theme 1 for fifth grade elementary school students and student responses. This research uses the type of research (Research and Development) using the ADDIE model. Data collection techniques use observation, interviews, and questionnaires. Data analysis used descriptive analysis with an average score of 5. The results of the research on developing padlet-based learning media showed feasibility, namely from media experts an average of 4.00 good qualifications, material experts obtained an average of 4.90 very good qualifications, student responses obtained an average of 4, 49 very good qualifications, and the response of educators obtained an average of 5.00 with very good qualifications. It can be concluded that the integrated Padlet learning media values character education is feasible to be used as a learning medium in elementary schools.

Keywords: *Padlet, Character Education, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tugas dan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Era modern seperti saat ini, semua hal dituntut cepat dan canggih. Semua hal dituntut berkembang mengikuti perkembangan zaman, begitu juga dengan pendidikan di Indonesia yang dianggap harus segera berbenah, baik dalam sektor cara pembelajaran maupun dalam kurikulum.

Adanya perubahan pada kurikulum ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia selalu mengikuti dinamika pendidikan yang terus berkembang (Afif, 2019). Sekolah-sekolah di Indonesia harus menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar karena sistem konvensional dianggap terlalu membosankan dan tidak sesuai dengan perkembangan peserta didik pada saat ini. Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas antara pendidik yang peserta didik yang sistematis dan terdapat berbagai komponen dalam tiap komponen pembelajaran tersebut, tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan (Farista & M, 2018) .

Media pembelajaran juga merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi adalah media pembelajaran berbasis android ataupun internet. Pengajaran dengan menggunakan media berbasis android atau internet dapat digunakan oleh para pendidik sebagai media pembelajaran yang praktis serta alternatif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di MI Muhammadiyah Krendetan pada tanggal 05 oktober 2021, telah ditemukan beberapa kendala. Adapun kendala tersebut yaitu;

1. Pada proses pembelajaran, pendidik lebih dominan menerapkan metode konvensional berupa ceramah,
2. Sarana di sekolah memadai, berupa LCD proyektor (berjumlah 2 buah) dan laptop (berjumlah 6 buah) akan tetapi pendidik belum menerapkan media pembelajaran digital di dalam pembelajaran,
3. Pada proses pembelajaran, pendidik kurang mengoptimalkan media digital yang telah tersedia dan memadai di sekolah, seperti halnya lebih nyaman menggunakan bantuan laptop dan *handphone* pribadi,
4. Media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik pada saat pembelajaran belum terintegrasi nilai-nilai pendidikan karakter.

Kemudian masalah diidentifikasi, yaitu berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Pada proses pembelajaran lebih dominan

menerapkan metode konvensional berupa ceramah; 2) Sarana di sekolah memadai, berupa LCD dan laptop. Kendati demikian, pendidik belum menerapkan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran digital. 3) Pada proses pembelajaran, pendidik kurang mengoptimalkan media digital yang telah memadai di sekolah, seperti halnya lebih nyaman menggunakan bantuan *handphone* dan laptop pribadi; 4) Media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik pada pembelajaran belum terintegrasi nilai-nilai pendidikan karakter; 5) Sejauh ini, pada pembelajaran tema 7 sub tema 1 pada peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Krendetan hanya menggunakan bantuan sumber belajar berupa buku paket. Setelah diidentifikasi masalahnya, kemudian dibatasi. Masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Padlet* terintegrasi nilai pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk kelas V dan Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Padlet* terintegrasi nilai pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk kelas V

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan utama dari penelitian ini sebagai berikut: Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Padlet* terintegrasi nilai pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk peserta didik kelas V SD, dan mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Padlet* terintegrasi nilai pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk peserta didik kelas V SD. Spesifikasi terhadap produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut: 1) Media pembelajaran berbasis *Padlet* ini berupa situs html *online* bernama "*Padlet*" dengan alamat *link* untuk membuka. Media pembelajaran berbasis *padlet* ini masuk ke dalam media pembelajaran digital yang membutuhkan koneksi internet (baik dengan data seluler atau Wi-Fi) dengan kata lain berbasis *online*, baik untuk membuka atau pun dalam penggunaan media ini; 2) Media pembelajaran berbasis *Padlet* selain berbasis digital dengan dapat diakses menggunakan jaringan internet (*online*), juga dapat diakses menggunakan perangkat yang tidak hanya 1 macam, yaitu *handphone*, laptop, tablet dan juga *PC*; 3) media pembelajaran berbasis *Padlet* ini memiliki fitur *share it* atau dapat menyebarluaskan media pembelajaran berbasis *padlet* ini baik dalam bentuk *QR code* ataupun *link*; 4) media pembelajaran berbasis *Padlet* ini terintegrasi atau saling terkait dengan *google classroom*, *wag*, *wordwal*, *Quizis* dan *youtube*. Jika sedang melakukan proses pembelajaran langsung (tatap muka) bisa langsung menggunakan bantuan media digital seperti LCD proyektor agar semua peserta didik dapat melihatnya; 5) dalam media pembelajaran berbasis *Padlet* ini terdapat materi pembelajaran yang di unggah ke dalam *google classroom*, *wag*, *wordwal*, *Quizis* dan *youtube*, sehingga peserta didik yang mengakses media pembelajaran baik saat pembelajaran dilakukan, atau untuk belajar sewaktu di rumah; 6) media pembelajaran berbasis *Padlet* ini terintegrasi nilai pendidikan karakter (terdapat 3 nilai pendidikan karakter, yaitu nilai kemandirian, nilai kejujuran dan nilai kerohanian) tiap nilai pendidikan karakter terdapat pada tiap materi pembelajaran dan juga tiap soal-soal; 7) Materi pada media pembelajaran berbasis *Padlet* ini yaitu pada tema 7 sub tema 1.

Manfaat pengembangan terbagi menjadi 2, yaitu secara teoritis dan secara praktis. Manfaat pengembangan secara teoritis yaitu Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah yang terkait dengan media pembelajaran berbasis *Padlet* terintegrasi nilai pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk kelas V SD. Sedangkan manfaat secara praktis yaitu terbagi menjadi 3, manfaat bagi peserta didik, manfaat bagi pendidik dan manfaat bagi sekolah. Asumsi dari produk pengembangan sebagai berikut: 1) Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik yang mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi dan juga mereka menyukai hal-hal yang menurut mereka hal yang mereka anggap menarik, seperti media pembelajaran, apalagi media pembelajaran *Padlet* yang jarang tenaga pendidik yang menggunakan. (Dwijayani, 2019); 2) Media pembelajaran berbasis *Padlet* ini tergolong sedikit dalam penggunaan oleh pendidik, terlebih untuk media pembelajaran peserta didik sekolah dasar (SD). Dalam Aplikasi *Padlet* merupakan salah satu dari media pembelajaran yang berbasis internet yang berfungsi sebagai tempat berbagi informasi berupa teks, foto, *link*, video, dll yang disebut dinding (*wall*). Aplikasi *Padlet* telah memenuhi standar aplikasi pendidikan internasional yang disebut *the international society for technology in education* (ISTE), lembaga tersebut mensurvei dan menganalisis kelayakan suatu media pembelajaran. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh pengajar sebagai pengganti dari papan tulis. Selain itu, media pembelajaran *Padlet* juga mudah dalam mengakses, hanya dibutuhkan koneksi internet, kemudian membuka dan mencari situs *Padlet* dan kemudian masuk dan bisa membuat materi-materi pembelajaran kemudian bisa dibagikan ke *platform* lain seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom*, dan lain sebagainya.

Pendidik membagikan soal pada materi pembelajaran seperti ke *platform* lain seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom*, dan lain sebagainya, yang berkaitan dengan pendidikan nilai karakter agar kemampuan karakter para peserta didik terus meningkat pada media pembelajaran berbasis *Padlet* ini nantinya akan terintegrasi pada nilai pendidikan karakter yang akan disisipkan pada soal-soal setelah materi pada tema 7 sub tema 1.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode atau pendekatan didalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Konsep ADDIE yang diterapkan disini untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja yang mendidik. Membuat produk menggunakan proses ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai panduan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks. Sangat tepat untuk mengembangkan pendidikan produk dan sumber belajar lainnya. Penelitian ini menggunakan ADDIE untuk tahapan dalam melakukan pengembangan. Pada tahap *Analyze* terdapat 2 kegiatan, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja yaitu kegiatan yang dilakukan ialah

menganalisis terhadap masalah yang ada di lapangan. dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Analisis kinerja dilakukan di MI Muhammadiyah Krendetan melalui observasi dan wawancara dengan hasil:

Pada proses pembelajaran, pendidik lebih dominan menggunakan metode konvensional berupa ceramah; pendidik kurang mengoptimalkan media digital yang telah tersedia di sekolah; media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran belum terintegrasi nilai pendidikan karakter. Analisis kebutuhan yaitu kegiatan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan hasil: media pembelajaran digital dan media pembelajaran berbasis *padlet*. Pada tahap *Design* yaitu perancangan media pembelajaran, Rancangan media pembelajaran ini masih dalam bentuk konseptual, dan akan menjadi dasar. Tahap *Development* yaitu pengembangan Pada tahap ini berisi tentang realisasi produk yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *Padlet* terintegrasi nilai Pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk peserta didik kelas V SD. Pada tahapan sebelumnya (desain) yang telah disusun dan dibuat tentang konseptual media pembelajarannya ini, sedangkan pada tahap pengembangan ini, kerangka konseptual akan direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan bahwa, kegiatan pada pengembangan (*development*) ini ialah mengembangkan produk yang sudah dirancang sebelumnya pada tahap *design*. Selain mengembangkan produk yang kita rancang, membuat instrument sebagai kelayakan produk menurut para ahli, sebelum nantinya produk diterapkan disituasi yang nyata. Tahap *Implementation*, yaitu tahapan mengimplementasikan (*implementation*) yaitu rancangan dan metode yang sudah dikembangkan pada situasi yang nyata (kelas). Disaat implementasi, rancangan ata model tersebut diterapkan pada kondisi yang sesungguhnya. Tahap *Evaluate* tahap evaluasi. Pada tahap ini akan ada dua bentuk yaitu formatif dan sumatif. Pada evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan), sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan pada saat selesai kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Metode pengumpulan data menggunakan *one to one trial*, *small trial* dan *field trial* dengan jumlah peserta didik tiap langkah berbeda-beda, yaitu berjumlah 5 untuk *one to one trial*, 7 peserta didik untuk *small trial* dan 14 peserta didik untuk *field trial* dengan total peserta didik MI Muhammadiyah Krendetan 26 peserta didik.

Skor	Kualifikasi
>4,20-5,00	Sangat Baik
>3,40-4,20	Baik
>2,60-3,40	Cukup
>1,80-2,60	Kurang
1- 1,80	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel konversi nilai, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak apabila memperoleh skor rerata minimal 3,40 atau mendapat "Baik".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *padlet* terintegrasi nilai Pendidikan karakter pada tema 7 sub tema 1 untuk peserta didik kelas V SD. Produk media pembelajaran berbasis *padlet* terintegrasi nilai Pendidikan karakter melewati 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluate* (evaluasi).

Kegiatan awal pada pengembangan ADDIE ialah *Analyze*. Pada kegiatan *analyze* atau menganalisis, ialah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait kurikulum yang dilaksanakan, proses belajar mengajar, serta mencari informasi yang lebih banyak terhadap permasalahan yang hadir dan muncul pada proses belajar mengajar. Sedangkan pada kegiatan menganalisis (*analyze*) ini, dilaksanakan pada saat magang 3 berlangsung, yaitu di MI Muhammadiyah Krendetan. Langkah-langkah yang dilakukan setelah melakukan wawancara mengenai permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran. Tujuan dari pendahuluan ini adalah untuk memperoleh data aspek dari analisis kebutuhan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan pendidik kelas V yang mengatakan bahwa,

“penggunaan media pembelajaran yang sudah terlalu mainstream atau biasa, serta media pembelajaran yang konvensional membuat para siswa cenderung menyepelkan dan tidak memperhatikan. Padahal jika pada pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dan jarang diketahui oleh peserta didik, maka akan membuat para peserta didik memperhatikan”.

Pada tahap *Design* mendapatkan hasil rancangan produk dan instrument penilaian untuk ahli materi, ahli media dan peserta didik. Sebelum membuat produk, hal-hal yang perlu diperhatikan terlebih dahulu ialah menumpulkan referensi, merancang *layout*, Menyusun materi, penyusunan *layout*, pembuatan instrumen penelitian. Kemudian pada tahap *development* merupakan tahapan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *padlet* terintegrasi nilai pendidikan karakter antara lain pengembangan media sampai produk jadi, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah didapatkan data dan divalidasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan tahap ke 4 yaitu tahapan *implementation* atau implementasi, yaitu tahap penerapan pada subjek uji coba penelitian, yaitu pada peserta didik kelas V di MI Muhammadiyah Krendetan dengan uji coba *one to one trial* dengan 5 peserta didik, *small group trial* dengan 7 peserta didik, dan *field group trial* dengan jumlah 14 peserta didik. Uji coba dilakukan menggunakan 5 peserta didik atau *one to one trial* dengan hasil sebagai berikut:

No	Aspek	indikator	Rerata
1	Ketertarikan	Ketertarikan	4,48
2		Tampilan	
3		Bentuk	
4		Semangat	
5		Kesenangan	
6	Kesenangan	keinginan	4,28
7		Minat memiliki	
8	Kejelasan materi	Media membantu dalam belajar	4,61
9		Kejelasan materi/ soal	
Rerata Total			4,45

Kemudian, uji coba *small group trial* dengan jumlah 7 peserta didik mendapatkan hasil sebagai berikut:

No	Aspek	indikator	Rerata
1	Ketertarikan	Ketertarikan	3,29
2		Tampilan	
3		Bentuk	
4		Semangat	
5		Kesenangan	
6	Kesenangan	keinginan	4,68
7		Minat memiliki	
8	Kejelasan materi	Media membantu dalam belajar	4,53
9		Kejelasan materi/ soal	
Rerata Total			4,16

Kemudian yang terakhir, yaitu *field group trial* mendapat hasil sebagai berikut:

No	Aspek	indikator	Rerata
1	Ketertarikan	Ketertarikan	4,46
2		Tampilan	
3		Bentuk	
4		Semangat	
5		Kesenangan	
6	Kesenangan	keinginan	4,43
7		Minat memiliki	

No	Aspek	indikator	Rerata
8	Kejelasan materi	Media membantu dalam belajar	4,57
9		Kejelasan materi/ soal	
Rerata Total			4,49

Berikut dibawah ini merupakan tabel keseluruhan hasil instrument angket dari tahap *one to one trial*, *small group trial* dan *field trial*:

Tahap	Jumlah Siswa	Rerata	Kualifikasi
I	5	4,45	Sangat baik
II	7	4,16	Baik
III	14	4.49	Sangat Baik
Rerata Total	26	4,36	Sangat Baik

Setelah dilakukan perhitungan untuk mengetahui kelayakan dengan cara mencari rerata yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi yang dilakukan 1 kali, kemudian respon dari pendidik dan peserta didik yang dilakukan sebanyak 3 kali (tetapi untuk rerata total hanya diambil hasil dari percobaan yang ke 3). Oleh karena itu, maka diperoleh rerata total dan klasifikasi dari hasil sebagai berikut:

Responden	Rerata	Kualifikasi
Ahli Materi	4,90	Sangat Baik
Ahli Media	4,00	Baik
Pendidik	5,00	Sangat Baik
Peserta didik	4,49	Sangat Baik
Rerata Total	4,59	Sangat Baik

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Hasil yang diperoleh dari kelayakan media pembelajaran berbasis padlet ini berdasarkan hasil dari validasi ahli media, validasi ahli materi, respon pendidik dan respon peserta didik. Hasil terhadap penilaian akhir yang diperoleh dari ahli media mendapatkan skor rerata sebesar 4,00 dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian hasil terhadap penilaian akhir yang diperoleh dari ahli materi mendapatkan skor rerata sebesar 4,90 dengan kualifikasi sangat baik

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 1(1), 137–152.
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543–554.
- Badry, I. M. S., & Rahman, R. (2021). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menanamkan Nilai Karakter Religius. *An-Nuha*, 1(4), 573–583. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i4.135>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>
- Handini, R. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Media Padlet. *Kiryoku*, 4(2), 99–105. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i2.99-105>
- Jumaydi, M. C. (2021). Studi Kasus Penggunaan Padlet & Google Form Pada Pembelajaran Daring Di Smpn 10 Pasuruan. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Ilmu ...*, 385–389. <http://conference.unisma.ac.id/index.php/senandika/2020/paper/viewPaper/1146>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mulyatiningsih, E. (2018). Model-model penelitian pengembangan. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Myori, D. E., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102–109.
- Nofrion. (2021). Padlet sebagai Platform Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *Journal UNP*.
- Priestnall, S. L., Okumbe, N., Orenge, L., Okoth, R., Gupta, S., Gupta, N. N., Gupta, N. N., Hidrobo, M., Kumar, N., Palermo, T., Peterman, A., Roy, S., Konig, M. F., Powell, M., Staedtke, V., Bai, R. Y., Thomas, D. L., Fischer, N., Huq, S., ... Chatterjee, R. (2020). Studi Penggunaan Aplikasi Padlet Pada Kelas Menulis. *Endocrine*, 9 (May), 6. https://www.slideshare.net/maryamkazemi3/stability-ofcolloids%0Ahttps://barnard.edu/sites/default/files/inline/student_user_guide_for_spss.pdf%0Ahttp://www.ibm.com/support%0Ahttp://www.spss.com/sites/dmbook/legacy/ProgDataMgmt_SPSS17.pdf%0Ahttps://www.n
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1-

12.

Widoyoko, Eko. Putro. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (W. Eko (ed.); 1st ed.). Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Widoyoko, Eko. Putro. (2016). Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Widoyoko, Eko. Putro. (2018). Analisis Data Tahapan analisis data. 4, 1–15.