

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI PADLET UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
DI SMK PGRI 2 BANDAR LAMPUNG**

Aprisa Wiramita¹, Joko Sutrisno AB², Arinta Rara Kirana³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: aprisawrmt22@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²,
arintarara@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan, efektivitas, kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet pada materi barisan dan deret aritmatika untuk peserta didik kelas X SMK sebagai bahan ajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini yaitu analisis, desain, pengembangan implementasi dan evaluasi. Validasi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet dilakukan oleh 3 dosen ahli yang berkompeten dibidangnya. Setelah divalidasi, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet diuji cobakan kepada peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Bandar Lampung dan dilihat respon peserta didik maupun pendidik setelah menggunakan produk pengembangan melalui angket. Hasil validasi materi diperoleh nilai sebesar 4,53 dengan kriteria “valid”, validasi media diperoleh nilai sebesar 4,71 dengan kriteria “valid” dan validasi bahasa diperoleh nilai bahasa sebesar 4,52 dengan kriteria “valid”. Respon peserta didik menunjukkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet “menarik” dengan capaian rata-rata sebesar 4,6 dan “praktis” menurut respon pendidik dengan capaian rata-rata 4,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet pada materi barisan dan deret aritmatika untuk peserta didik kelas X SMK yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Kata kunci: Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Padlet, Barisan dan Deret Aritmatika.

Abstract: This study aims to develop and analyze the feasibility, effectiveness, attractiveness and practicality of interactive learning media using the Padlet application on the material of arithmetic sequences and series for grade X SMK students as teaching materials. This research is a development research with the ADDIE model. The stages in this research are analysis, design, development, implementation and evaluation. Validation of interactive learning media using the Padlet application was carried out by 3 expert lecturers who are competent in their fields. After being validated, the interactive learning media using the Padlet application was tested on grade X SMK PGRI 2 Bandar Lampung students and the responses of students and educators after using the development product were seen through a questionnaire. The results of the material validation obtained a value of 4.53 with the criteria of "valid", media validation obtained a value of 4.71 with the criteria of "valid" and language validation obtained a language value of 4.52 with the criteria of "valid". Student responses show that interactive learning media products using the Padlet application are “interesting” with an average achievement of 4.6 and “practical” according to educator responses with an average achievement of 4.3. Thus, it can be concluded that the interactive learning media using the Padlet application on the material of arithmetic sequences and series for class X SMK students that was developed is suitable for use as teaching materials.

Keywords: Interactive Learning, Padlet Application, Arithmetic Series and Sequences

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk karakter manusia yang bermartabat. Dalam hal ini, pendidikan matematika berperan penting untuk melatih kemampuan komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan terutama pemecahan masalah, yang merupakan kompetensi dasar sesuai kurikulum.

Namun, kenyataannya kemampuan pemecahan masalah siswa, khususnya kelas X SMK PGRI 2 Bandar Lampung, masih rendah, terutama pada materi barisan dan deret. Siswa kesulitan menjawab soal rutin maupun non-rutin, bergantung pada guru, serta kurang aktif dalam pembelajaran yang cenderung satu arah. Faktor lain adalah minimnya media pembelajaran, karena hanya mengandalkan buku yang tidak semua siswa memiliki.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan aplikasi Padlet, yang mampu menghadirkan pembelajaran lebih efektif, efisien, menyenangkan, serta mendorong siswa berpikir kritis. Dengan Padlet, siswa dapat mengakses materi, video, dan latihan soal secara fleksibel, sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan aktivitas kognitif yang kompleks, yang membutuhkan strategi, analisis, prediksi, penalaran, evaluasi, serta refleksi untuk menemukan solusi (Harahap & Surya, 2017; Nunung & Masri, 2020). Proses ini dapat dibimbing melalui lima langkah, yaitu: mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisir siswa, membimbing penyelidikan, mengembangkan serta menyajikan hasil, dan menganalisis proses pemecahan masalah.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Pembelajaran berbasis masalah terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Sumartini, 2018). Kendala yang sering dialami siswa antara lain: kurang memahami kalimat soal, kebingungan memulai, tidak yakin dengan strategi yang dipilih, serta kesalahan kecerobohan, mentransformasi informasi, keterampilan proses, dan pemahaman soal (Nissa, 2015).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar pembelajaran lebih efektif, efisien, menarik, dan mudah dipahami siswa (Junaidi, 2019; Nurrita, 2018). Media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, sumber belajar, sekaligus perangsang pikiran, perasaan, dan keterampilan siswa dalam proses belajar (Kholidah et al., 2023).

Jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

Visual – hanya melibatkan indera penglihatan.

Audio – hanya melibatkan indera pendengaran.

Audio visual – melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus.

Multimedia – menggabungkan berbagai media, termasuk teks, gambar, audio, video, dan teknologi interaktif (Asyhar dalam Kusuma, 2023).

Selain itu, media juga dapat diklasifikasikan lebih detail, misalnya: audio (radio, kaset), cetak (buku, modul), proyeksi visual, audio-visual, objek nyata, hingga berbasis komputer (Silahuddin et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran melalui fitur seperti tombol navigasi, hyperlink,

animasi, video, dan audio. Media ini membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Daryanto, 2013; Faturrokhman, 2024).

Pembelajaran interaktif mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan secara bersamaan. Fokusnya lebih pada proses belajar daripada hasil, sehingga siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung (Kusuma, 2023)

Padlet adalah aplikasi pembelajaran online yang berfungsi seperti papan tulis digital (sinkron), dapat diakses melalui smartphone, tablet, laptop, maupun komputer. Aplikasi ini menjadi wadah kolaborasi antara guru dan siswa untuk berbagi ide, gagasan, maupun karya dalam bentuk teks, gambar, maupun video (Sanuhung et al., 2022).

Padlet memiliki fitur lengkap dan fleksibel, memungkinkan kegiatan belajar berlangsung secara bersamaan maupun kapan saja dan di mana saja. Guru dapat menggunakannya untuk menyimpan tugas, memotivasi, serta memantau respon siswa sehingga mendukung peningkatan keterampilan peserta didik (Alghozi et al., 2021; Susanto et al., 2021).

Selain itu, Padlet mudah digunakan karena tidak memerlukan instalasi aplikasi khusus, dapat diakses gratis maupun berbayar ($\pm$ Rp40.000/bulan), serta fiturnya mudah dipelajari sehingga mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik (Nurhayati, 2022).

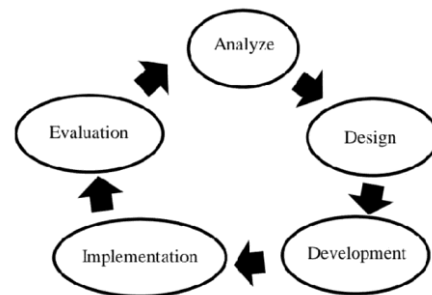
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi barisan dan deret aritmatika untuk

kelas X SMK PGRI 2 Bandar Lampung, serta menguji kualitas produk yang dihasilkan, baik dari segi kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan dalam meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi peserta didik.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena dianggap sistematis, sederhana, serta relevan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan ADDIE ini disajikan dalam bagan berikut:



Gambar 1
Tahapan Model ADDIE

Subjek penelitian terdiri dari 19 peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Bandar Lampung pada tahap uji coba lapangan. Sementara itu, pada tahap validasi produk, melibatkan tiga orang ahli yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan materi, media dan bahasa.

Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika adalah sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk memperoleh informasi awal dalam pengembangan media. Analisis kebutuhan menunjukkan media pembelajaran matematika yang digunakan masih kurang interaktif, sulit dipahami, dan tidak mendukung kemandirian belajar siswa. Analisis kurikulum dilakukan dengan

menelaah kompetensi dasar serta indikator pencapaian pada materi barisan dan deret aritmatika sebagai dasar pengembangan media. Sementara itu, analisis karakteristik siswa mencakup kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kondisi belajar, yang hasilnya menjadi pedoman dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis Padlet.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti menyusun format awal produk berupa media pembelajaran berbasis Padlet, lengkap dengan perangkat pendukung seperti handbook, instrumen evaluasi, serta sarana dan prasarana penelitian. Produk awal dirancang berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kemudian disiapkan untuk tahap pengujian. Selanjutnya, media ini akan dimodifikasi atau direvisi sesuai masukan dan validasi dari para ahli agar layak digunakan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti menyusun format awal produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi Padlet. Peneliti menyiapkan perangkat pendukung, instrumen evaluasi, serta menilai kelayakan perangkat tersebut. Produk dirancang berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kemudian pada tahap berikutnya akan dimodifikasi atau diperbaiki sesuai hasil validasi, kritik, dan saran dari para validator.

4. Tahap Impemelentasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menguji coba produk Padlet secara langsung di kelas X SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Tujuannya untuk mengetahui keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi media dalam pembelajaran matematika, sekaligus menilai sejauh mana produk mampu mencapai tujuan serta kompetensi yang ditetapkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap evaluasi ini yaitu melakukan revisi terhadap produk yang

dikembangkan berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator, guru matematika serta siswa pada tahap implementasi sebelumnya. dengan seluruh proses maka diharapkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran matematika.

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet ini menggunakan dua metode utama, yaitu wawancara dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan, kendala, serta harapan dari guru maupun peserta didik terkait bahan ajar yang dikembangkan. Sementara itu, dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data pendukung berupa kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta hasil belajar siswa yang relevan dengan materi Barisan dan Deret.

Selain teknik pengumpulan data, adapula teknik analisis data dalam penelitian ini. Analisis ini dimaksud untuk menunjukkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Pada tahapan ini dilakukan perhitungan yang telah ditentukan.

1. Analisis Data Validasi

Data penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet dari beberapa ahli yang kompeten dalam bidang pengembangan pada pembelajaran matematika, serta para praktisi (guru matematika) ditentukan rata-rata nilai indikator yang diberikan masing-masing validator. Nilai rata-rata total untuk semua aspek ditentukan berdasarkan rata-rata untuk setiap aspek penilaian. Kegiatan penentuan nilai rata-rata total aspek penilaian kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet

mengikuti langkah-langkah dari Hobri (2021: 76) sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Validasi Ahli

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan
$1 \leq V_a < 2$	Tidak Valid
$2 \leq V_a < 3$	Kurang Valid
$3 \leq V_a < 4$	Cukup Valid
$4 \leq V_a < 5$	Valid
$V_a = 5$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2021: 78)

Produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet dapat diujikan kepada peserta didik jika kriteria derajat validasi minimal memenuhi kriteria valid.

2. Analisis Efektivitas

Efektivitas produk pengembangan diperoleh dari data hasil evaluasi peserta didik. Nilai peserta didik diperoleh dengan menskor hasil tes uji coba menggunakan acuan rubrik penskoran. Instrumen yang digunakan untuk analisis efektivitas yaitu tes kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet hasil dari pengembangan. Hasil persentase ketuntasan belajar yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Kategori Tingkat Penguasaan Siswa

Interval (%)	Kategori
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah
$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPS} < 100$	Sangat Tinggi

Sumber: (Hobri, 2021: 85)

Keberhasilan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet untuk siswa kelas X dapat dilihat dari tes kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Bandar Lampung selaku subjek dalam penelitian ini. Produk dikatakan efektif dalam memfasilitasi

kemampuan pemecahan masalah matematika, apabila klasikal minimal pada kategori sedang.

HASIL PENELITIAN

Produk akhir dalam penelitian ini Adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematik untuk kelas X SMK. Berikut desain awal produk yang dibuat dengan memperhatikan desain pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet pada materi barisan dan deret aritmatika di kelas X SMK.



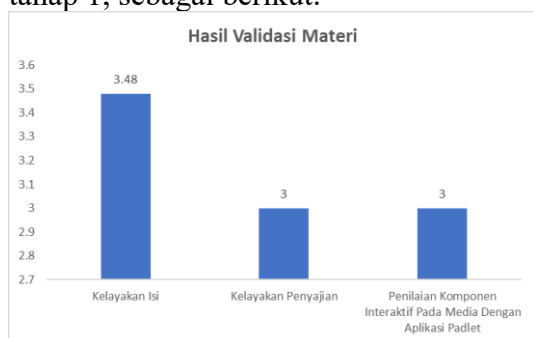
Gambar 2
Desain Produk Awal Peneliti

Selanjutnya media pemebelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet yang telah dibuat di validasi oleh beberapa ahli. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator yang berkompeten dibidangnya, yaitu tiga dosen matematika dan satu dosen Bahasa inggis dan dosen sastra indonesia.

1. Hasil Validasi Media

Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan menghasilkan rata-rata nilai total sebesar 3,16 dari nilai maksimal 5. Berdasarkan tabel kategori kevalidan media pembelajaran interaktif

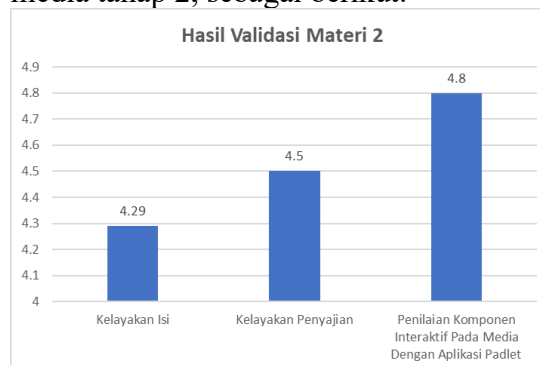
menggunakan aplikasi padlet, diperoleh penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi barisan dan deret aritmatika oleh ahli materi dengan kriteria “Cukup Valid”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli media tahap 1, sebagai berikut:



Gambar 3
Diagram Validasi Media Tahap 1

Terlihat dari gambar di atas bahwa menurut ahli media pada aspek penggunaan huruf dan tulisan, desain media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet, penggunaan gambar, dan tampilan media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet memperoleh kriteria cukup valid, dan terdapat beberapa revisi. Selanjutnya validasi media dilanjutkan ke tahap dua dengan hasil sebagai berikut. Hasil penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan rerata nilai total sebesar 4,53 dari nilai maksimal 5. Berdasarkan tabel kategori kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet, diperoleh penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi barisan dan deret aritmatika untuk kelas X SMK oleh ahli materi dengan kriteria “Valid”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 2 oleh ahli media disajikan juga data

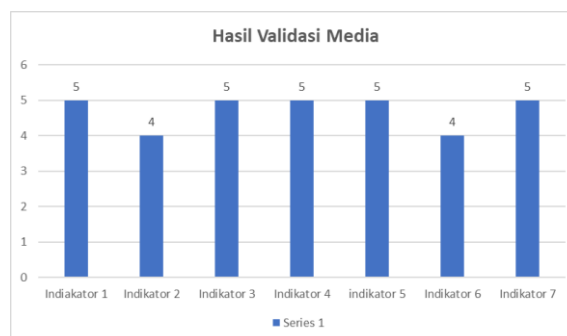
dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli media tahap 2, sebagai berikut:



Gambar 4
Diagram Validasi Media Tahap 2

2. Hasil Validasi Materi

Hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan rerata nilai total sebesar 4,71 dari nilai maksimal 5. Berdasarkan tabel kategori kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet, diperoleh penilaian media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi barisan dan deret aritmatika oleh ahli materi dengan kriteria “Valid”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli materi, sebagai berikut:

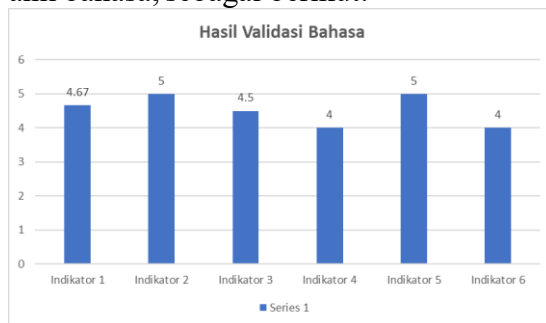


Gambar 5
Diagram Validasi Materi

Berdasarkan gambar di atas, terlihat hasil validasi materi memperoleh rata-rata 4,71 memperoleh kriteria “Valid”. Artinya, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet sudah layak diimplementasikan dari segi materi.

3. Hasil Validasi Bahasa

Hasil penilaian bahasa secara keseluruhan mendapatkan rerata nilai total sebesar 4,52 dari nilai maksimal 5. Berdasarkan tabel kategori kevalidan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet, diperoleh penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas X SMK pada materi barisan dan deret aritmatika oleh ahli bahasa dengan kriteria “Valid”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk diagram hasil penilaian ahli bahasa, sebagai berikut:



Gambar 6
Diagram Validasi Bahasa

Berdasarkan gambar di atas diperoleh data hasil validasi bahasa dengan rerata nilai 4,52 pada seluruh aspek memperoleh kriteria “Valid”. Artinya, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet sudah layak diimplementasikan dari segi bahasa.

Selanjutnya penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet dilihat dari efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah

matematis pada materi barisan dan deret aritmatika untuk kelas X SMK setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet. Berikut hasil data tes uji coba produk yang diperoleh.

Tabel 3
Hasil Uji Keefektifan E-LKPD

No	Nilai	Frekuensi	(%)	Keterangan
1.	≥ 75	30	86%	Tuntas
2.	< 75	5	14%	Tidak Tuntas

Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, penelitian ini dilanjutkan pada tahap revisi produk. Tahap revisi merupakan bagian penting dari model pengembangan ADDIE, khususnya pada komponen evaluation (evaluasi), yang berfungsi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan produk berdasarkan hasil validasi maupun uji coba lapangan. Revisi produk dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika yang tidak hanya valid secara materi, bahasa, dan media, tetapi juga layak digunakan oleh guru serta mampu memfasilitasi peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Bandar Lampung dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet memperoleh catatan dan saran dari validator media sehingga dilakukan revisi pada beberapa aspek tampilan untuk meningkatkan kualitas desain dan keterbacaan. Revisi ini penting agar produk dapat lebih menarik, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK.

Sementara itu, berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli bahasa, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet dinyatakan layak untuk

diujicobakan setelah melalui satu kali validasi. Validator materi menilai bahwa isi, cakupan materi, dan tingkat kesesuaian soal telah relevan. Demikian juga, validator bahasa menyatakan bahwa penggunaan bahasa pada media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet sudah komunikatif, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan demikian, revisi produk lebih difokuskan pada aspek media sesuai masukan validator media, sedangkan dari sisi materi dan bahasa tidak diperlukan revisi lanjutan karena telah memenuhi kriteria kelayakan sejak validasi pertama. Berikut revisi dari validator media.

KAJIAN PRODUK AKHIR

Produk akhir berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet pada materi barisan dan deret aritmatika untuk kelas X SMK yang diperoleh dari hasil validasi media, materi, dan bahasa. Berikut beberapa tampilan produk akhir yang dihasilkan:



Gambar 7
Tampilan Padlet



Gambar 8
Tampilan Materi Padlet



Gambar 8
Tampilan Bahasa Padlet

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Susanto et al., 2021) yang menyatakan bahwa Padlet dapat digunakan pendidik sebagai tempat untuk menyimpan file tugas-tugas dari peserta didik; Padlet dapat digunakan untuk memotivasi dan melihat respon peserta didik. Aplikasi Padlet dapat digunakan para guru sebagai media

pembelajaran dalam meningkatkan keahlian peserta didik

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika yang dikembangkan pada penelitian ini layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar pada kegiatan pembelajaran matematika terutama pada materi barisan dan deret aritmatika di SMK PGRI 2 Bandar Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh Kesimpulan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi padlet yang dikembangkan dikategorikan valid dan efektif digunakan untuk pembelajaran matematika pada materi barisan dan deret aritmatika.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. *Anwarul*, 1(1), 137–152. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v1i1.52>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Fikri Hasnul, M. A. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Husein Roslani (ed.); edisi pert). Penerbit Samudra Biru.
- Ita, R., & Abadi, A. P. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Langkah-langkah Polya. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2 (1D), 1059–1065. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2452>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023. KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, & ISSN. (2023). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- KUSUMA, J. W. (2023). Dimensi Media Pembelajaran.
- Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>
- Nunung, K. L., & Masri. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Treffinger di SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 137–144. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- NURHAYATI, N. (2022). Penggunaan Media Aplikasi Padlet Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas X Mipa 5 Sma Negeri 3 Bangkalan Pada Masa Pandemi.

- EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan, 2(1), 12–20.
<https://doi.org/10.51878/educator.v2i1.1003>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 586–595.
- Sanuhung, F., Salsabila, U. H., Abd Wahab, J., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (2022). Penggunaan Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan (Studi Kasus Universitas Ahmad Dahlan). Jurnal Pendidikan Glasser, 6(1), 20.
<https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1352>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI), 4(02 Desember), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan, 11(2), 13–27.
- Sumartini, T. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 148–158.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.270>
- Susanto, F., Rahayu, E. M., Hidayat, R., Hertiki, & Nungki, A. (2021). Pemanfaatan Moda Aplikasi Padlet untuk Keterampilan Membaca dan Menulis bagi Guru-Guru SMA / K Se-Kabupaten Sidoarjo. Kanigara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 84–95.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan, 2(2), 187–200.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>