
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet terhadap Hasil Belajar SKI Siswa Kelas V MI GUPPI Ngancar

Syifha Nurul Azmi, Nur Indah Sari

Pendidikan Agama Islam, Universitas Darussalam Gontor, Indonesia

Artikel info

Article history:

Submit: 09 Februari 2026

Revisi: 25 April 2026

Diterima: 20 Juni 2026

Kata kunci:

Hasil belajar¹; Media²; Pembelajaran³; Padlet⁴; SKI⁵

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna, khususnya bagi peserta didik generasi *digital native*. Berdasarkan data di MI GUPPI Ngancar, ditemukan bahwa 44,44% siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal akibat kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V di MI GUPPI Ngancar, Ngawi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah sampel sebanyak 36 siswa yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet terhadap hasil belajar SKI siswa. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (87,39) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (66,28), yang menunjukkan bahwa penggunaan Padlet lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Corresponding Author:

Nama: Syifha Nurul Azmi

Afiliasi: Universitas Darussalam Gontor

E-mail: syifhanurulazmi54@student.pai.unida.gontor.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses memanusiakan manusia, membimbing setiap individu untuk menemukan jati dirinya, mengembangkan potensi, dan

berkontribusi bagi kehidupan bersama [1], [2], [3]. Di era digital yang terus berkembang pesat ini, peran teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan [4]. Kemajuan teknologi membawa perubahan mendalam dalam paradigma pembelajaran, mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran di tengah tantangan zaman [5]. Pendidikan harus beradaptasi dengan perubahan ini, mengakomodasi tuntutan masyarakat yang semakin mengandalkan teknologi.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran tidak lagi sekadar berfungsi sebagai pelengkap, melainkan menjadi komponen penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif [6]. Media pembelajaran berperan dalam membantu peserta didik memahami materi melalui pengasahan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna [7]. Media yang tepat mampu menjembatani materi pelajaran dengan pengalaman belajar siswa secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami [8].

Rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat berdampak langsung pada menurunnya hasil belajar [9]. Kondisi ini sering dijumpai pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang kerap dipersepsikan sebagai materi hafalan dan kurang kontekstual bagi peserta didik [10]. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang adaptif dan interaktif agar materi SKI dapat disajikan secara lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MI GUPPI Nngancar ditemukan bahwa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dari seluruh kelas V yang berjumlah 36 siswa, terdapat 16 siswa (44,44%) yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut tidak lain dikarenakan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar. Meskipun sekolah memiliki fasilitas seperti proyektor, laptop, papan tulis dan buku ajar, guru cenderung hanya menggunakan papan tulis dan buku ajar sebagai alat bantu dalam mengajar. Keterbatasan pemanfaatan media ini membuat pembelajaran sejarah kebudayaan islam cenderung monoton dan tidak memanfaatkan teknologi yang tersedia secara optimal. Kondisi tersebut mempengaruhi motivasi dan kemampuan mereka dalam memahami materi sejarah kebudayaan islam secara komprehensif [11]. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa generasi digital dengan karakteristik materi sejarah kebudayaan islam yang membutuhkan visualisasi dan interaktifitas.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Padlet. Padlet merupakan platform digital yang memungkinkan guru membuat papan kolaborasi virtual untuk menyajikan materi

pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, video, tautan, serta berbagai dokumen secara *real-time*. Media ini dapat diakses melalui perangkat komputer maupun *smartphone*, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran [12]. Penyajian materi yang terarah dan visual ini membantu siswa memahami alur dan sejarah dengan lebih baik, tidak sekadar menghafal fakta atau tahun kejadian

Penelitian yang dilakukan oleh Siti menjelaskan bahwa penggunaan Padlet mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan dan bersifat hafalan [13]. Penelitian senada juga dilakukan oleh Rahman bahwa *Digital Magazine* berbasis padlet untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kekayaan budaya indonesia mata pelajaran IPAS [14]. Selain itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Padlet terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMAN 7 Sinjai juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran [15].

Berbagai penelitian terdahulu telah menjelaskan pengaruh media padllet dalam pembelajaran. Namun belum ada penelitian yang secara komprehensif menjelaskan terkait implementasi media padlet dalam materi sejarah kebudayaan islam di MI GUPPI Ngancar. Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI GUPPI Ngancar, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas V di MI GUPPI Ngancar serta untuk menganalisis besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis, memeriksa hubungan sebab-akibat antar variable, menganalisis data numerik secara statistic [16]. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar siswa. Adapun bentuk desain dalam model ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Prestest	Treatment/perlakuan	Posttest
Eksperimen	A ₁	X (Padlet)	A ₂

Kontrol	B ₁	-	B ₂
---------	----------------	---	----------------

Keterangan:

A₁: *pretest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen

A₂: *posttest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen

X: *treatment*/perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Padlet

B₁: *pretest* yang dilaksanakan pada kelas kontrol

B₂: *posttest* yang dilaksanakan pada kelas kontrol

Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas V di MIS GUPPI Ngancar, Ngawi yang berjumlah 36 siswa, terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA sebanyak 18 siswa dan kelas VB sebanyak 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes serta dokumentasi. Instrument tes telah melalui uji validitas dan reabilitas. Terdapat 6 butir soal yang valid dan 4 butir soal yang tidak valid. Uji reliabilitas pada penelitian ini juga dilakukan menggunakan program SPSS dengan rumus Cronbach's Alpha. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk tes pilihan ganda sebesar 0,825. Sedangkan, untuk tes uraian sebesar 0,809. Dengan demikian, instrumen tes hasil belajar dalam penelitian ini dinyatakan reliabel, karena memiliki nilai alpha lebih besar dari 0,70, yang berarti alat ukur tersebut konsisten dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Deskriptif

a) Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

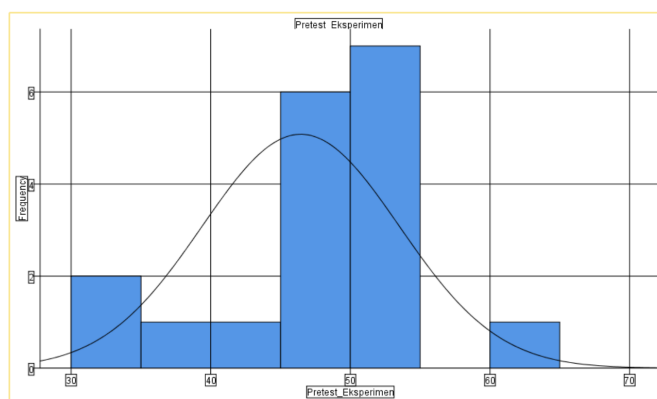
Analisis deskriptif pada hasil nilai *pretest* yang dihitung melalui SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Kontrol	18	30	60	47.61	7.539
Pretest_Eksperimen	18	32	60	46.44	7.065
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan hasil tersebut, nilai rata-rata *pretest* antara kelas kontrol (47,61) dan kelas eksperimen (46,44) tidak menunjukkan perbedaan yang mencolok. Kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Dengan demikian, kondisi awal

kedua kelas dapat dianggap setara, sehingga perbeddaan hasil belajar pada tahap *posttest* nantinya dapat lebih diyakini disebabkan oleh perlakuan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet, bukan oleh perbedaan kemampuan awal siswa.



Gambar 1. Diagram Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen

Hasil ini diperkuat oleh histogram *pretest* kelas eksperimen, yang memperlihatkan bentuk distribusi data mendekati simetris dan cenderung normal. Puncak histogram beradda pada interval 45-50, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai dikisaran tersebut, sebaran nilai terlihat tidak terlalu jauh, menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif sama atau homogen.

b) Hasil Belajar Siswa Sesudah dilakukan Perlakuan (*Posttest*)

Analisis deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan data hasil tes akhir (*posttest*) pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *Explainer Video* dan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Analisis ini mencakup informasi mengenai nilai minimum (terendah), nilai maksimum (tertinggi), nilai rata-rata (*mean*), nilai yang paling sering muncul (modus), serta standar deviasi. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Adapun data yang dimaksud disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest_Kontrol	18	50	80	66.28	9.260
Posttest_Eksperimen	18	78	100	87.39	6.270
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, kedua kelompok memiliki jumlah sampel yang sama ($N = 18$). Kelompok *posttest* kontrol menunjukkan nilai minimum 50 dan maksimum 80 dengan rata-rata sebesar 66,28 serta standar deviasi 9,260, yang mengindikasikan bahwa capaian hasil belajar berada pada kategori sedang dengan tingkat variasi data yang relatif tinggi. Sementara itu, kelompok *posttest* eksperimen memiliki nilai minimum 78 dan maksimum 100 dengan rata-rata 87,39 serta standar deviasi 6,270, yang menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dengan sebaran data yang lebih homogen.

Secara komparatif, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen memperoleh rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, nilai standar deviasi yang lebih rendah pada kelompok eksperimen mengindikasikan konsistensi hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini mengisyaratkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, meskipun diperlukan pengujian inferensial lebih lanjut untuk memastikan signifikansi perbedaan tersebut.

2. Uji Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis diperlukan uji prasyarat yakni normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai asumsi bahwa data berdistribusi normal terlebih dahulu.

a) Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Hasil Belajar	Posttest Kontrol	.160	18	.200 [*]	.938	18	.264
	Posttest Eksperimen	.143	18	.200 [*]	.955	18	.501

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk pada tabel diatas diperoleh: kelas kontrol nilai sig. 0,264 > 0,05 dan Kelas eksperimen nilai signifikansi sig. 0,501 > 0,05. Berdasarkan kedua hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Hasil Belajar	Based on Mean	3.262	1	34	.080
	Based on Median	2.710	1	34	.109
	Based on Median and with adjusted df	2.710	1	31.415	.110
	Based on trimmed mean	3.353	1	34	.076

Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances* di atas, diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Based on Mean* sebesar 0,080 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau bersifat homogen, sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji-t dengan asumsi varians terpenuhi.

3) Uji t (*Independent Sample Test*)

Tabel 6. Hasil Uji t dengan *Independent Sample Test*

		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.262	.080	-8.009	34	.000	-21.111	2.636	-26.468	-15.755
	Equal variances not assumed			-8.009	29.881	.000	-21.111	2.636	-26.495	-15.727

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, penerapan media Padlet terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di MI GUPPI Ngancar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, Penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V di MI GUPPI Ngancar, Ngawi. Hal ini selaras dengan karakteristik materi Sejarah Kebudayaan Islam yang umumnya bersifat naratif-historis, menuntut pemahaman terhadap urutan peristiwa, tokoh, dan rentang waktu tertentu [17]. Dalam praktik pembelajaran konvensional, materi SKI sering disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dan cenderung membosankan. Penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan menyajikan materi secara visual dan terstruktur, misalnya melalui tampilan kronologis peristiwa sejarah yang membantu siswa memahami alur dan konteks sejarah, bukan sekadar menghafal tahun atau nama tokoh.

Besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen sebesar 87,39, sedangkan kelompok kontrol sebesar 66,28, dengan selisih nilai sebesar 31,84%. Perbedaan ini tidak sekadar menunjukkan selisih angka, tetapi mencerminkan adanya pengaruh nyata dari penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif. Media Padlet memungkinkan siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang lebih mudah dipahami, sehingga meningkatkan fokus, minat, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI.

Adanya pengaruh maupun besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa Padlet mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian materi yang visual dan interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi, pengamatan, dan tanya jawab yang dipandu oleh guru [18].

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori belajar Gagne dalam Murhayati yang menyatakan bahwa pembelajaran akan berlangsung secara efektif apabila dirancang berdasarkan tahapan atau peristiwa belajar yang sistematis, mulai dari menarik perhatian siswa hingga pemberian umpan balik [19]. Dalam penggunaan Padlet, tampilan visual yang menarik berfungsi untuk menarik perhatian siswa, penyajian materi yang terstruktur membantu proses pemahaman, serta interaksi yang terjadi selama pembelajaran mendukung pemberian umpan balik secara langsung.

Selain itu, temuan penelitian ini semakin menguatkan relevansinya dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar akan lebih optimal apabila didukung oleh pengalaman yang bersifat nyata, visual, dan kontekstual [20]. pemanfaatan Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana konstruksi pengetahuan yang memungkinkan siswa mengorganisasi dan merepresentasikan pemahaman mereka secara visual. Fitur seperti integrasi gambar, video, serta penyusunan kronologis peristiwa sejarah memberikan stimulus konkret yang membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan realitas yang lebih mudah dipahami [21].

Efektivitas penggunaan Padlet dalam penelitian ini juga tercermin dari meningkatnya interaksi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Agustini yang menegaskan bahwa media berbasis Padlet mampu meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif antara guru dan siswa [22]. Dengan demikian, peningkatan interaksi tersebut tidak hanya menjadi indikator proses pembelajaran yang lebih dinamis, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap capaian hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V di MI GUPPI Ngancar. Oleh karena itu, Padlet dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya sebagai solusi terhadap permasalahan klasik pembelajaran yang cenderung monoton, berorientasi hafalan, dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Simpulan

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar SKI siswa kelas V di MI GUPPI Ngancar. Selain meningkatkan capaian hasil belajar, Padlet juga mampu membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif bagi siswa. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, diantaranya jumlah sampel yang terbatas dan focus hanya pada satu mata pelajaran. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengkaji pengaruh paddlet terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, atau keterampilan berpikir kritis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya pihak sekolah, guru mata pelajaran, dan peserta didik kelas V SD GUPPI Ngancar yang telah bersedia bekerja sama selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para pembimbing dan pihak terkait atas arahan, masukan, serta dukungan akademik yang sangat berarti dalam penyusunan dan penyempurnaan artikel ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran berbasis media digital serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- [1] A. Fitriani, "Implementasi Program Literasi Pagi dalam Peningkatan Minat Membaca Siswa di SMP AL ISLAM GATAK," *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, 2024, doi: 10.23917/bppp.v6i2.8309.
- [2] D. N. Zahra, "Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.23917/bppp.v6i1.8303.
- [3] Y. E. Pramesiana, A. Fitriani, and A. Nugroho, "Pentingnya Menumbuhkan Kedisiplinan dalam Mencintai Lingkungan bagi Peserta Didik di SMP Negeri 2 Gatak Menuju Sekolah Adiwiyata," *Bul. Literasi Budaya Sekol.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–79, 2020, doi: 10.23917/blbs.v2i1.11615.
- [4] N. H. Nurul Salis, Irma Lupita Sari, "Implementasi Nilai-Nilai Religiusitas dalam Pendidikan Karakter Bagi Generasi Milenial Sebagai Solusi Tanggap terhadap Tantangan Kompleks Era Vuca," *Pros. Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy. (SEHATI ABDIMAS) 2023*, vol. 6, no. 1, pp. 139–148, 2023.
- [5] F. T. S. Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 2023.
- [6] A. R. Puteri, W. N. Nasution, M. Irwan, P. Nasution, and U. I. N. S. Utara, "Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan: Konsep, Perkembangan, dan Inovasi Media Pembelajaran," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 4, 2025, doi: 10.59818/jpi.v5i4.1760.
- [7] N. S. Utami, I. Nuri, J. Oktaviyani, and I. Marfuah, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning* pada Materi Eksponen Kelas X di SMA," *Bul. Pengemb. Perangkat Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, 2025, doi: 10.23917/bppp.v7i1.14644.
- [8] R. Lubis, "Pengaruh Penggunaan Media Padlet terhadap Kemampuan Menulis Teks Argumentasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Medan," 2019.
- [9] D. S. Ningsih, S. Rahmadani, S. A. Lubis, and T. Adelia, "Penerapan Teori Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 3181–3191, 2023.
- [10] H. R. Aisy and B. S. Bachr, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 Magetan," *J. Pendidik. Sej.*, vol. 3, no. 4, pp. 1–7, 2019.
- [11] N. Azizah, L. Sa, and N. A. Firdausiyah, "Tantangan dan Peluang MPAI (Model Pembelajaran Adaptif dan Inklusif) di Sekolah Dasar: Menyongsong Pendidikan Inklusif di Era Digital," *Elem. Pedagog.*, vol. 1, no. 3, 2024, doi: 10.62387/elementarypedagogia.v1i3.51.
- [12] N. Nurhayati, "Penggunaan Media Aplikasi Padlet Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 3 Bangkalan Pada Masa Pandemi," *Educ. J. Inov. Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 12–20, 2022, doi: 10.51878/educator.v2i1.1003.
- [13] S. Syainatunnisa, A. P. Putra, and R. Fauzan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet pada Pembelajaran Sejarah," *JIM J. Ilm. Mhs. Pendidik. Sej.*, vol. 9, no. 2, pp. 429–436, 2024, doi: 10.24815/jimps.v9i2.30027.
- [14] R. N. Rahman and S. R. Rindrayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Magazine berbasis Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Kampungdalem," vol. 6, no. 2, pp. 688–697, 2024, doi: 10.37216/badaa.v6i2.1957.
- [15] N. Fitrah Wahyuni, Mudeing Jais, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Di SMAN 7 Sinjai," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 10, 2024.
- [16] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.
- [17] N. W. A. Rangkuti, Ismail, and J. Barus, "Inovasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Pendekatan Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Xi SMA Negeri 1 Teluk," *J. Penelit. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 3, pp. 400–404, 2025.
- [18] M. Fitri, R. Junaidi, A. R. Nasution, and E. Kristanti, "Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)," *J. Educ.*, vol. 07, no. 02, pp. 10841–10854, 2025.
- [19] A. M. Nst, S. Murhayati, and Zaitun, "Konsep dan Teori Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *J. Ilmu Pendidik. dan Kearifan Lokal*, vol. 4, no. 6, pp. 709–733, 2024.
- [20] D. A. Kolb, "Lifelong Learning and Integrative Development," *Exp. Learn. Exp. as source Learn. Dev.*, p. 346, 2015.
- [21] K. Budiayanti, M. Zaim, and H. E. Thahar, "Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21," *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 2471–2479, 2023.
- [22] H. Agustini, R. G. Nugraha, and N. Hanifah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 807–814, 2024