

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 5 Pontianak

Lia Apriyani¹, Astrini Eka Putri², Mohammad Rikaz Prabowo³

¹²³Universitas Tanjungpura

apriyanilia06@gmail.com¹, f1231211030@student.untan.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Padlet media on students' learning interest. The background of this research stems from the low level of students' learning interest caused by learning activities that are still conventional and lack student engagement. Padlet media was chosen because it has interactive features that can increase student participation and learning motivation. This study employed a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The instrument used was a student learning interest questionnaire consisting of 30 statement items using a 1–5 Likert scale. The data were analyzed using a normality test, homogeneity test, independent t-test, and effect size analysis (Cohen's d) to determine the level of significance and the magnitude of the treatment effect. The results showed that the average pretest score was 38.76, while the posttest score was 54.01. The results of the independent t-test indicated a Sig. (2-tailed) value of $0.009 < 0.05$, which signifies a significant difference before and after the treatment. In addition, the effect size value of 0.77 falls into the moderate category. Therefore, it can be concluded that the use of Padlet media has a significant effect on increasing students' learning interest.

Keywords: Padlet media, learning interest, history subject

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Padlet terhadap minat belajar siswa. Latar belakang penelitian ini berawal dari rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Media Padlet dipilih karena memiliki fitur interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain non- equivalent control group design. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar siswa yang terdiri dari 30 butir pernyataan menggunakan skala Likert 1-5. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji indepent T-test, serta effect size (Cohen's d) untuk mengetahui tingkat signifikansi dan besar pengaruh perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata- rata pretest sebesar 38,76 dan posttest sebesar 54,01. Hasil uji t independent menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,009 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai effect size sebesar 0,77 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Padlet berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kata Kunci: media Padlet, minat belajar, pelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber

daya manusia yang cerdas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pendidikan bukan hanya proses pengajaran, tetapi juga mencakup pembentukan kepribadian serta pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan nilai moral (Nurkholis, 2013). Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran menjadi inti dari kegiatan pendidikan. Interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar harus dirancang dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilaksanakan secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Pada proses pembelajaran, minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa. Minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk aktif mengikuti kegiatan belajar, memperhatikan materi, serta berusaha memahami dan menguasai pelajaran. Sebaliknya, minat belajar yang rendah membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, seperti merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mencapai tujuan belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan internal yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar tanpa paksaan dan dilakukan secara terus-menerus. Dalam mata pelajaran sejarah, minat belajar memiliki korelasi kuat dengan kebermaknaan pembelajaran. Materi sejarah yang bersifat naratif memerlukan dukungan media pembelajaran yang tepat agar pesan dan alur cerita dapat dipahami secara optimal oleh siswa. Pemanfaatan media yang menarik dan variatif memungkinkan siswa lebih mudah menangkap makna serta nilai dari peristiwa sejarah, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik, dan interaktif (Suryani *et al.*, 2019). Selain itu, Penggunaan media pembelajaran berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dirancang untuk mendorong keaktifan siswa. Standar isi tersebut mengamanatkan bahwa guru perlu memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu memahami dan membangun pengetahuan secara lebih mendalam. Pentingnya penggunaan media untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Selain itu, tuntutan pembelajaran abad ke-21 mengharuskan guru menguasai keterampilan dan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi guna mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreatifitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media interaktif sangat penting untuk membantu siswa memahami peristiwa masa lalu secara lebih konkret dan menarik. Dengan bantuan media, peristiwa sejarah di masa lampau dapat divisualisasikan sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa karena informasi tersaji secara

lebih jelas dan menarik.

Di antara berbagai media digital yang dapat digunakan, Padlet menjadi salah satu alternatif yang relevan. Padlet merupakan aplikasi berbasis dinding virtual yang memungkinkan guru dan siswa berbagi berbagai bentuk konten, seperti teks, gambar, video, maupun tautan secara mudah dan real-time. Menurut Zainuddin *et al.*, (2020), penggunaan media Padlet memudahkan siswa berkolaborasi, berbagi informasi, dan berdiskusi dalam sebuah papan digital yang dapat diakses kapanpun dan di manapun berada. Fitur ini membuat Padlet sangat cocok untuk pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka, karena dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, presentasi, atau pengumpulan tugas dalam bentuk multimedia (Ali *et al.*, 2024). Keunggulan Padlet terletak pada fitur kolaboratif yang mendorong interaksi antara guru dan siswa, serta antarmuka yang sederhana seperti media sosial sehingga membuat siswa lebih nyaman menggunakannya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan Padlet memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmatika *et al.*, (2020) menegaskan bahwa penggunaan Padlet dalam kelas menulis mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran melalui penguatan aktivitas diskusi, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Azizah *et al.*, (2025) juga menunjukkan bahwa Padlet berperan dalam meningkatkan interaktivitas, kolaborasi, dan partisipasi siswa sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, variatif, dan bermakna. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa Padlet memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran. Namun demikian, kedua penelitian tersebut belum membahas penerapan Padlet dalam konteks pembelajaran sejarah dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan kajian terkait Padlet dengan fokus pada pengaruh penggunaannya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 5 Pontianak.

Berdasarkan hasil pra-riset yang peneliti lakukan di SMA Negeri 5 Pontianak, pada 4 Oktober 2024 - 25 Oktober 2024 diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Padlet masih belum diterapkan oleh guru sejarah. Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan platform pembelajaran digital seperti google classroom sebagai sarana pengelolaan kelas, sementara metode ceramah masih cukup sering digunakan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap keterlibatan aktif siswa yang belum sepenuhnya optimal. Sehingga pengembangan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah masih perlu ditingkatkan. Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Padlet menjadi pilihan yang tepat karena menawarkan fitur interaktif yang dapat membuat siswa lebih terlibat, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran sejarah. Padlet memungkinkan penyajian materi sejarah dalam bentuk visual, diskusi interaktif, serta pembelajaran berbasis partisipasi yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan media pembelajaran digital, serta kontribusi praktis sebagai referensi bagi guru dalam meningkatkan

minat belajar siswa melalui penggunaan padlet.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Quasi Experimental Design dengan jenis Nonequivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2018), penelitian Quasi Experimental Design merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali, meskipun peneliti tidak memiliki kendali penuh dalam menentukan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pontianak yang berjumlah 346 siswa dengan Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Non- Probability Sampling dengan pendekatan Purposive Sampling. Menurut Sugiyono (2016), kelompok eksperimen dan kontrol dipilih dari kelas-kelas yang sudah ada tanpa proses randomisasi, sehingga kemungkinan adanya perbedaan karakteristik awal antar kelompok tetap ada. Sampel pada penelitian ini sebanyak 68 siswa dengan terbagi kelas control 34 siswa dan eksperimen 34 siswa. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi, angket, dan dokumentasi. Sementara itu instrument penelitian yang digunakan adalah panduan observasi, angket/kueisoner, dan Dokumentasi. Analisis data menggunakan Uji validitas korelasi product moment, uji Reliabilitas dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 27 dengan metode Cronbach's Alpha. Uji Prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji T- independent. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus effect size untuk mengukur tingkatan dua variabel yang berbeda dari pengaruh hasil perlakuan yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Runus yang digunakan menggunakan rumus cohend's yang dikemukakan oleh Jacob Cohen sebagai ukuran effect size.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Shapiro- Wilk* melalui bantuan aplikasi SPSS Versi 27, Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05. Berikut merupakan hasil dari perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,155	34	0,037	0,960	34	0,247
Posttest	0,112	34	.200*	0,956	34	0,188

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) uji *Shapiro-Wilk* pada data pretest sebesar 0,247 dan pada data posttest sebesar 0,188. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji normalitas kelas kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,110	34	.200*	0,949	34	0,117
Posttest	0,086	34	.200*	0,970	34	0,448

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) uji *Shapiro-Wilk* pada data pretest sebesar 0,117 dan pada posttest sebesar 0,448. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Pelaksanaan uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 27 dan menggunakan metode Levene's Test. Metode ini digunakan untuk menguji kesamaan varians antar kelompok data, dalam hal ini antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig) yang dihasilkan dari uji tersebut. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka data dianggap memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka data dinyatakan tidak homogen.

Berikut merupakan hasil dari perhitungan uji Homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

Tabel 3. Uji homogenitas kelas eksperimen

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	0,073	1	66	0,788
	Based on Median	0,046	1	66	0,831
	Based on Median and with adjusted df	0,046	1	65,642	0,831
	Based on Trimmed mean	0,087	1	66	0,769

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) uji *Levene's*

Test pada data kelas eksperimen sebesar 0,788. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas Kelas Kontrol

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Minat Belajar	Based on Mean	1,118	1	66	0,294
	Based on Median	1,016	1	66	0,317
	Based on Median and with adjusted df	1,016	1	63,858	0,317
	Based on trimmed mean	1,041	1	66	0,311

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) uji *Levene's Test* pada data minat belajar sebesar 0,294. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar pada kelas kontrol bersifat homogen.

Uji *T-independent* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan. Dalam penelitian ini, uji *T-independent* dilakukan untuk membandingkan minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media Padlet dan kelas kontrol yang menggunakan media Canva. Analisis ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media pembelajaran yang berbeda memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Berikut adalah hasil uji *T-independent* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar	Kelas Eksperimen	34	54,0147	11,29455	1,36967
	Kelas Kontrol	34	48,5147	12,84058	1,55715

Hasil uji *T-Independent* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen sebesar 54,01 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 48,51. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,009, lebih kecil

dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol terhadap minat belajar siswa.

Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap variabel penelitian. Pengujian ini tidak hanya melihat ada atau tidaknya perbedaan, tetapi juga mengukur tingkat kekuatan pengaruh dari perlakuan yang diterapkan.

Dalam penelitian ini, uji *effect size* digunakan untuk melihat besarnya pengaruh penggunaan media Padlet terhadap minat belajar siswa. Analisis dilakukan menggunakan rumus *Cohen's d*, yang hasilnya dapat menunjukkan seberapa besar efek yang ditimbulkan oleh penggunaan media tersebut.

Tabel 6. Uji Effect Size

Rata-Rata kelompok pertama	Rata-rata kelompok kedua	Simpangan baku/standar deviasi	Cohen'sd
54,0147	48,5147	7,05	0,77

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata (mean) kelompok pertama sebesar 54,01 dan rata-rata kelompok kedua sebesar 48,51. Nilai Cohen's *d* yang diperoleh adalah 0,77.

Menurut kriteria interpretasi Cohen (1988), nilai *effect size* sebesar 0,77 termasuk dalam kategori pengaruh sedang karena nilainya berada di atas 0,50. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran memiliki dampak yang cukup kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji *t* independen diperoleh nilai *signifikansi* (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,009 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Artinya, penggunaan media Padlet memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Padlet terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Peningkatan ini menggambarkan bahwa Padlet mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga ikut berkontribusi dalam proses belajar dengan cara menuliskan ide, memberikan komentar, dan menanggapi pendapat teman melalui platform digital. Interaksi seperti ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan kolaboratif, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi. Suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup karena setiap siswa memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain uji *t*, dilakukan juga analisis *effect size* (*Cohen's d*) untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan Padlet terhadap minat belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *Cohen's d* = 0,77, yang termasuk dalam kategori efek besar. Berdasarkan kriteria Cohen (1988), nilai $d \geq 0,77$ menandakan

pengaruh yang cukup kuat secara praktis. Hal ini berarti penggunaan media Padlet tidak hanya berpengaruh secara signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak nyata yang cukup besar terhadap peningkatan minat belajar siswa di lapangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Dewey (1938) yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam pengalaman belajar. Melalui media Padlet, siswa dapat mengeksplorasi materi, berinteraksi dengan teman sekelas, dan membangun pemahaman melalui pengalaman kolaboratif. Pembelajaran yang demikian membuat siswa merasa memiliki kendali atas proses belajarnya, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan minat mereka terhadap pelajaran. Dengan kata lain, Padlet membantu siswa "belajar dengan mengalami", bukan sekadar "belajar dengan mendengar".

Selain itu, menurut Astuti *et al.*, (2024) penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan motivasi, memperjelas informasi, serta mempermudah siswa memahami materi. Media yang menarik seperti Padlet mampu menstimulasi perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Fitur visual dan kolaboratif pada Padlet memberikan pengalaman baru yang berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan media yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, terutama dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis dan teori yang mendukung, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Padlet berpengaruh signifikan dan memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, Padlet dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan minat belajar, memperkuat partisipasi, dan menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media Padlet terhadap minat belajar siswa, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media Padlet berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 38,76. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, siswa belum menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam kegiatan belajar. Hal ini dapat disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian minat belajar siswa pada tahap awal masih tergolong sedang dan belum optimal.
2. Minat belajar siswa setelah menggunakan media Padlet mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 54,01, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini membuktikan bahwa setelah diterapkannya media Padlet, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Penggunaan Padlet menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Padlet terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,009 < 0,05. Selain itu, hasil perhitungan effect size menunjukkan nilai Cohen's d = 0,77, yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang. Dengan demikian, penggunaan media Padlet terbukti tidak hanya memberikan pengaruh signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan dampak praktis yang cukup kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet sebagai inovasi media pembelajaran interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan IAIN Purwokerto*, 1(1), 24–44.
- Rohmatika, A., Arianto, P., & Putra, R. M. (2020). Studi penggunaan aplikasi Padlet pada kelas menulis. *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 1(2), 148–162.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zainuddin, N. M. M., Azmi, N. F. M., Yusoff, R. C. M., Shariff, S. A., & Hassan, W. A. W. (2020). Enhancing classroom engagement through Padlet as a learning tool: A case study. *International Journal of Innovative Computing*, 10(1).