**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PADLET TERHADAP AKTIVITAS
BELAJAR SISWA GEOGRAFI FASE E DI SMAN 2 BATANG ANAI**

Anindita Sasikirana¹, Ernawati²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail: aninditasasikirana046@gmail.com

ABSTRACT

Anindita Sasikirana. 2025. The Effect of Padlet Media Use on Geography Phase E Student Learning Activities at SMAN 2 Batang Anai

This study aims to: 1) Analyze the differences in student learning activities between those who use Padlet and those who do not. 2) Determine the effect of Padlet media on geography phase E student learning activities at SMAN 2 Batang Anai. This research method is quantitative with an experimental approach. The sample consisted of two classes: an experimental class using Padlet media and a control class using conventional methods (lectures). Data collection techniques were conducted through observation and documentation. Data collection tools used a student learning activity questionnaire and a learning media questionnaire. These instruments underwent validity and reliability tests before being used in the study. Data analysis in this study used normality, homogeneity, and hypothesis testing. The results showed: 1) There was a significant effect on student learning activities between the experimental and control classes. The learning activities of students using Padlet media increased significantly compared to students who did not use the media. This can be seen from the significance level of $0.000 < 0.05$, with an average score of 59.19 in the experimental class and 47.87 in the control class. Furthermore, on the media questionnaire, the experimental class achieved 85% participation and the control class 74% participation, with an average score of 60.90 for the experimental class and 53.29 for the control class, and a significance level of $0.000 < 0.05$. This proves that 2). The use of Padlet media has a positive effect on increasing student learning activities in Geography.

Keywords: Padlet Media, Learning Activities, Geography, Digital Learning, Phase E

ABSTRAK

Anindita Sasikirana. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Padlet Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Geografi Fase E Di SMAN 2 Batang Anai

Penelitian ini bertujuan untuk 1). Menganalisis perbedaan aktivitas belajar siswa antara yang menggunakan media *Padlet* dengan yang tidak menggunakan media *Padlet*. 2). Untuk mengetahui pengaruh media *padlet* terhadap aktivitas belajar siswa geografi fase E di SMAN 2 Batang Anai. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Padlet* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dan dokumentasi. Alat pengumpulan datanya melalui

angket aktivitas belajar siswa dan angket media pembelajaran. Instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogentitas, uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya 1). Pengaruh yang signifikan pada belajar aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Aktivitas belajar siswa yang menggunakan media *Padlet* meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini dapat dilihat dari taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan hasil rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 59,19 sedangkan di kelas kontrol sebesar 47,87. Kemudian pada hasil angket media, kelas eksperimen mendapatkan hasil 85% dan kelas kontrol sebesar 74% dengan rata-rata kelas eksperimen 60,90 dan kelas kontrol 53,29 dan hasil taraf signifikansinya $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa 2). Penggunaan media *Padlet* berpengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi.

Kata Kunci: Media *Padlet*, Aktivitas Belajar, Geografi, Pembelajaran Digital, Fase E

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan maka akan sulit sebuah bangsa menghadapi yang namanya perubahan. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan perilaku dan sikap seseorang untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini saling berkaitan karena jika kualitas pendidikan suatu bangsa sudah baik maka sumber daya yang akan dihasilkan akan baik pula, sehingga sumber daya manusia yang baik ini akan membantu menunjang kemajuan suatu bangsa.

Tujuan Pendidikan nasional ialah untuk mengembangkan kemampuan serta karakter bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia

yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada era globalisasi saat ini, salah satu perubahan yang terjadi dalam dunia Pendidikan adalah keberadaan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi didunia juga menuntut perkembangan Pendidikan sehingga dapat menyesuaikan perkembangan zaman dan dapat meningkatkan mutu Pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Guru berperan peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan adanya teknologi yang canggih pembelajaran didalam kelas akan berdampak signifikan bagi peserta didik. Penggunaan media digital diharapkan akan membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan

memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Surahmawan et al., 2021). Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik maupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi guna untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih baik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang baik adalah media interaktif berbasis *Padlet*. Media *Padlet* adalah platform berbasis web yang serbaguna dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, seperti pendidikan, organisasi, kolaborasi, serta diskusi kelompok. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat papan digital, yang disebut 'Padlet', dan mengunggah beragam jenis konten, termasuk teks, tautan, musik, video, gambar, serta file lainnya (Amer et al., 2024). Menurut Al-Fitrie et al. (2023), *Padlet* berperan sebagai media yang mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Selain itu, *Padlet* juga dapat digunakan sebagai alat

pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop maupun *smartphone* (Widayati, 2023). Dengan pembelajaran yang lebih interaktif dan aksesibilitas yang mudah, *Padlet* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademik mereka.

Media ini cocok digunakan karena zaman sekarang penggunaan *android* sudah sangat tersebar luas baik di kalangan anak muda maupun orang tua. Banyaknya fitur-fitur dalam media *Padlet* ini guru dapat membuat media ajar yang menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Media *Padlet* ini dapat membantu menjadikan suasana kelas yang lebih hidup sehingga membuat peserta didik semangat dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka akan meningkat pula aktivitas belajar peserta didik di setiap pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Ketika aktivitas belajar meningkat, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru di kelas juga akan semakin optimal (Laili Rosita, 2017). Aktivitas belajar merupakan sebuah kegiatan berinteraksi dalam proses belajar mengajar. Sehingga, proses ini peserta didik diminta untuk mempelajari materi secara luas.

Aktivitas belajar ini siswa akan melibatkan sikap, pikiran, dan kreatifitas untuk memperoleh pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran Geografi memiliki dasar yang kuat karena dapat meningkatkan partisipasi siswa, mempermudah akses terhadap informasi, serta mendukung metode pembelajaran berbasis kolaborasi dan teknologi. Saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi aspek penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai platform digital interaktif, Padlet menyediakan wadah bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik secara mandiri maupun dalam kerja sama kelompok. Padlet merupakan aplikasi yang sesuai untuk presentasi karena memiliki penggunaan yang sederhana dan mampu menyajikan materi dengan jelas. Aplikasi ini juga mempermudah proses diskusi, di mana hasil diskusi kelompok dapat diakses oleh kelompok lain, serta memungkinkan anggota kelompok lain untuk memberikan tanggapan atau pendapat mereka dengan lebih mudah (Steviani, 2020).

Geografi adalah mata pelajaran yang sering menuntut diskusi serta analisis bersama. Dengan menggunakan Padlet, siswa dapat berpartisipasi dalam berbagi pandangan, mengunggah materi pembelajaran, dan memberikan respons terhadap temuan teman-temannya, sehingga tercipta suasana

belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Selain itu, banyak konsep dalam pembelajaran geografi yang lebih mudah dipahami melalui elemen visual seperti peta, diagram, gambar, dan video. Melalui fitur unggahan yang tersedia di Padlet, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan hanya mengandalkan teks.

Hal ini sejalan dengan Rosyid & Darmadi (2017) menyatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subjek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas belajar akan berjalan dengan baik jika peserta didik merasa pembelajaran suasana di dalam kelas itu seru dan nyaman. Guru sangat berperan penting dalam memilih model dan media seperti apa yang bisa membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar sehingga aktivitas belajar peserta didik jauh lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti yang dilakukan pada saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 2 Batang Anai bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas masih banyak siswa yang mengeluh bosan dan jenuh karena pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak menarik. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik banyak meminta izin keluar dengan alasan ingin ke toilet, beli minum, beli pena dan lain-lain. Hal ini membuat proses belajar mengajar di dalam kelas tidak kondusif. Selain keluar masuk, peserta didik juga suka mengobrol, tidur dan makan pada

saat guru sedang menerangkan di dalam kelas, padahal guru sudah menegur dan bahkan guru telah memberi hukuman bagi siswa yang rebut, makan, dan tidur di dalam kelas, tetapi peserta didik akan mengulanginya kembali.

Pada saat pembelajaran di SMA Negeri 2 Batang Anai pada proses pembelajaran yang digunakan lebih berfokus ke buku yang dimiliki oleh sekolah. Penggunaan buku ini cenderung membuat peserta didik bosan berada di dalam kelas. Jika ingin menggunakan infocus atau proyektor untuk menampilkan media ajar yang lebih menarik contohnya PPT, akan tetapi, dikarenakan media PPT ini sudah sangat sering digunakan menyebabkan siswa merasa bosan di dalam kelas, sehingga penerapan penggunaan media yang lebih menarik pada saat pembelajaran di dalam kelas sedikit terkendala.

Dikarenakan pembelajaran di dalam kelas yang kurang baik, hal ini berdampak terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa cenderung memiilih untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, akan tetapi proses aktivitas belajar pada saat pembelajaran itu kurang efektif. Hal ini menyebabkan kondisi di dalam kelas pada saat pembelajaran tidak melibatkan siswa atau hanya berfokus pada guru yang menjelaskan dari sumber buku yang dimiliki oleh sekolah saja. Selain itu hasil belajar yang didapatkan oleh siswa itu tidak memuaskan karena siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut guru harus mengubah media pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan media *padlet* untuk menunjang pembelajaran di kelas. Media ini dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui *smartphone* yang mereka miliki, selain itu fitur-fitur yang disediakan dalam media *padlet* ini sangat beragam sehingga peserta didik tidak akan bosan pada saat pembelajaran. Di SMA Negeri 2 Batang Anai peserta didik diperbolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* di sekolah. Pada penelitian ini akan melakukan pembelajaran dengan mempergunakan handphone yang peserta didik bawa.

Dilihat dari perkembangan zaman saat ini, penggunaan teknologi yang canggih sangat mempengaruhi aktivitas manusia, salah satunya perkembangan teknologi dalam Pendidikan. Peserta didik di sekolah, cenderung sering bermain game di sekolah menggunakan handphone dengan peserta didik lainnya. Sehingga ini berdampak negatif bagi kegiatan peserta didik disekolah. Media *padlet* ini adalah media pembelajaran interkatif dengan fitur-fitur yang menarik, sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar menggunakan media *padlet*. Maka diharapkan penggunaan media *padlet* ini dapat berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa dikelas.

Berdasarkan penjabaran diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media *padlet* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Geografi Fase E di SMAN 2 Batang Anai”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*quasi experimental design*). Penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2016: 85). Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85). Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan khusus.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Batang Anai yang beralamat di Jl. Tong Blau No.69 Korong Kasai, Kec. Batang Anai, Kab. Padang Pariaman, Sumatera Barat. Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap pada bulan April- Mei 2025 pada fase E di SMAN 2 Batang Anai.

Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mempermudah penulis dalam pengambilan data dilapangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode dimana peneliti mengamati langsung interaksi siswa selama proses pembelajaran menggunakan media *padlet*. Teknik ini bisa digunakan untuk mendapatkan data tentang bagaimana siswa berinteraksi dan berkolaborasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media *padlet*. Pada penelitian ini observasi dilakukan pada saat praktek lapangan kependidikan bulan Juli-Desember 2024.

2. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait topik yang diteliti. Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Artinya adalah instrument angket ini merupakan teknik komunikasi tidak langsung yang dapat mengumpulkan data secara informatif berupa pendapat, buah pikiran, penilaian atau ungkapan perasaan. Pada penelitian ini terdapat dua buah angket yaitu angket aktivitas belajar dan angket media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat dijadikan acuan dalam rangka melengkapi data-data. Selain itu, dokumentasi

juga dapat berupa foto hasil observasi yang dapat menjadi bukti telah dilakukan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1. Perbedaan aktivitas belajar siswa antara yang menggunakan media *Padlet* dengan yang tidak menggunakan media *Padlet*

Penelitian ini memberikan gambaran atau pemaparan dari penelitian yang sudah dilakukan di lapangan. Untuk mendapatkan data tentang pokok penelitian, penelitian menggunakan instrumen berupa angket. Angket aktivitas dan angket media berupa pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Dengan rincian jumlah soal untuk variabel media (x) ada 18 butir pertanyaan dan 17 butir pertanyaan untuk variabel (y).

a. Hasil angket aktivitas kelas eksperimen

Pada pembelajaran awal di kelas eksperimen pada tanggal 28 Mei 2025, kegiatan penelitian berlangsung di kelas X.E3. Pada pertemuan pertama ini, sebelum pembelajaran dimulai peneliti membagikan lembar angket kepada observer (pengamat), setelah itu guru bidang studi mulai menjelaskan pembelajaran dengan

Angket aktivitas penelitian disebarkan kepada pengamat (observer) untuk mengamati siswa di kelas yaitu kelas X.E3 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 siswa, sedangkan X.E2 merupakan kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa.

Dalam membahas mengenai proses pembelajaran geografi yang cenderung bersifat konvensional dimana proses belajar mengajar hanya menggunakan ceramah dalam penyampaian materi, sehingga membuat pembelajaran terlihat kaku dan membosankan. Keadaan seperti ini tidak kondusif dan sangat menyulitkan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Pada penelitian ini berlangsung selama 2 kali pertemuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

berbantuan media *Padlet* yang diawali dengan pelaksanaan apersepsi, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran inti. Observer mengisi angket yang sudah tersedia pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan pengamatan terhadap siswa didalam kelas.

Tabel 1. Tabel aktivitas Kelas Eksperimen awal

No.	INDIKATOR	KRITERIA	PERSENTASE
1.	Visual Activities	Sangat aktif	74%
		Aktif	26%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
2.	Oral Activities	Sangat aktif	26%
		Aktif	71%
		Cukup aktif	3%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
3.	Listening Activities	Sangat aktif	58%
		Aktif	36%
		Cukup aktif	6%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
4.	Writing Activities	Sangat aktif	42%
		Aktif	55%
		Cukup aktif	3%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
5.	Motor Activities	Sangat aktif	32%
		Aktif	62%
		Cukup aktif	6%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
6.	Mental Activities	Sangat aktif	55%
		Aktif	39%
		Cukup aktif	6%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
7.	Emotional Activitises	Sangat aktif	94%
		Aktif	6%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%

Sumber : Pengolaan Data 2025

Dari pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan awal jumlah persentase hasil dari angket yang diisi oleh pengamat, dilihat dari 7 indikator aktivitas belajar, yaitu

indikator *visual activities* yang sangat aktif 74%, aktif 26%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%.

Sedangkan pada *oral activities* yang sangat aktif 26%, aktif

71%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0%, dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *listening activities* yang sangat aktif 58%, aktif 36%, cukup aktif 6%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%.

Indikator *writing activities* yang sangat aktif 42%, aktif 55%, cukup aktif 3%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%.

Lalu indikator *motor activities* yang sangat aktif 32%, aktif 62%, cukup aktif 6%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *mental activities* sangat aktif 55%, aktif 39%, cukup aktif 6%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *emotional activities* yang sangat aktif 94%, aktif 6%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%.

Tabel 2. Tabel aktivitas Kelas Eksperimen akhir

No.	INDIKATOR	KRITERIA	PERSENTASE
1.	Visual Activities	Sangat aktif	90%
		Aktif	10%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
2.	Oral Activities	Sangat aktif	81%
		Aktif	19%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
3.	Listening Activities	Sangat aktif	58%
		Aktif	42%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
4.	Writing Activities	Sangat aktif	52%
		Aktif	48%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
5.	Motor Activities	Sangat aktif	39%
		Aktif	61%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
6.	Mental Activities	Sangat aktif	58%
		Aktif	42%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%

		Sangat tidak aktif	0%
7.	Emotional Activitises	Sangat aktif	48%
		Aktif	52%
		Cukup aktif	0%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%

Sumber: Pengolaan Data 2025

Pada pertemuan akhir dikelas eksperimen jumlah persentase hasil dari angket yang diisi oleh pengamat, dilihat dari 7 indikator aktivitas belajar, yaitu indikator *visual activities* yang sangat aktif 90%, aktif 10%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Sedangkan pada *oral activities* yang sangat aktif 81%, aktif 19%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0%, dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *listening activities* yang sangat aktif 58%, aktif 42%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *writing activities* yang sangat aktif 52%, aktif 48%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%. Lalu indikator *motor activities* yang sangat aktif 39%, aktif 61%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *mental activities* sangat aktif 58%, aktif

42%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *emotional activities* yang sangat aktif 48%, aktif 52%, cukup aktif 0%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%.

b. Hasil angket aktivitas kelas kontrol

Pada pertemuan pertama ini, sebelum pembelajaran dimulai peneliti membagikan lembar angket kepada observer (pengamat), setelah itu guru bidang studi mulai menjelaskan pembelajaran secara konvensional yang diawali dengan pelaksanaan apersepsi, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran inti. Observer mengisi angket yang sudah tersedia pada saat pembelajaran berlangsung sesuai dengan pengamatan terhadap siswa didalam kelas.

Tabel 3. Tabel aktivitas kelas kontrol awal

No.	INDIKATOR	KRITERIA	PERSENTASE
1.	Visual Activities	Sangat aktif	26%
		Aktif	55%
		Cukup aktif	19%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
2.	Oral Activities	Sangat aktif	10%
		Aktif	71%

		Cukup aktif	19%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
3.	Listening Activities	Sangat aktif	19%
		Aktif	58%
		Cukup aktif	23%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
4.	Writing Activities	Sangat aktif	3%
		Aktif	71%
		Cukup aktif	26%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
5.	Motor Activities	Sangat aktif	0%
		Aktif	61%
		Cukup aktif	39%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
6.	Mental Activities	Sangat aktif	3%
		Aktif	65%
		Cukup aktif	29%
		Tidak aktif	3%
		Sangat tidak aktif	0%
7.	Emotional Activitises	Sangat aktif	10%
		Aktif	84%
		Cukup aktif	6%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%

Sumber : Pengolaan Data 2025

Dari pembelajaran di kelas kontrol pada pertemuan awal jumlah persentase hasil dari angket yang diisi oleh pengamat, dilihat dari 7 indikator aktivitas belajar, yaitu indikator *visual activities* yang sangat aktif 26%, aktif 55%, cukup aktif 19%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Sedangkan pada *oral activities* yang sangat aktif 10%, aktif 71%, cukup aktif 19%, tidak aktif 0%, dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *listening activities* yang sangat aktif 19%,

aktif 58%, cukup aktif 23%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *writing activities* yang sangat aktif 3%, aktif 71%, cukup aktif 26%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%. Lalu indikator *motor activities* yang sangat aktif 0%, aktif 61%, cukup aktif 39%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *mental activities* sangat aktif 3%, aktif 65%, cukup aktif 29%, tidak aktif 3% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *emotional activities* yang sangat

aktif 10%, aktif 84%, cukup aktif 6%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%.

Tabel 4. Tabel aktivitas kelas kontrol awal Akhir

No.	INDIKATOR	KRITERIA	PERSENTASE
1	2	3	4
1.	Visual Activities	Sangat aktif	42%
		Aktif	55%
		Cukup aktif	3%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
2.	Oral Activities	Sangat aktif	10%
		Aktif	71%
		Cukup aktif	19%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
3.	Listening Activities	Sangat aktif	16%
		Aktif	65%
		Cukup aktif	19%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
4.	Writing Activities	Sangat aktif	6%
		Aktif	71%
		Cukup aktif	23%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
5.	Motor Activities	Sangat aktif	3%
		Aktif	42%
		Cukup aktif	39%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
6.	Mental Activities	Sangat aktif	10%
		Aktif	71%
		Cukup aktif	19%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%
7.	Emotional Activitises	Sangat aktif	23%
		Aktif	74%
		Cukup aktif	3%
		Tidak aktif	0%
		Sangat tidak aktif	0%

Sumber : Pengolaan Data 2025

Pada pertemuan akhir pada pertemuan awal jumlah

persentase hasil dari angket yang diisi oleh pengamat, dilihat

dari 7 indikator aktivitas belajar, yaitu indikator *visual activities* yang sangat aktif 42%, aktif 55%, cukup aktif 3%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Sedangkan pada *oral activities* yang sangat aktif 10%, aktif 71%, cukup aktif 19%, tidak aktif 0%, dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *listening activities* yang sangat aktif 16%, aktif 65%, cukup aktif 19%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%. Indikator *writing activities* yang sangat aktif 0%, aktif 6%, cukup aktif 71%, tidak aktif 23% dan yang sangat tidak aktif 0%. Lalu indikator *motor activities* yang sangat aktif 3%, aktif 42%, cukup aktif 39%, tidak aktif 0% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *mental activities* sangat aktif 10%, aktif 71%, cukup aktif 19%, tidak aktif 3% dan sangat tidak aktif 0%. Indikator *emotional activities* yang sangat aktif 23%, aktif 74%, cukup aktif 3%, tidak aktif 0% dan yang sangat tidak aktif 0%.

c. Perbedaan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan penjabaran sebelumnya dapat dilihat bagaimana perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media *padlet* dengan yang tidak menggunakan media *padlet*. Pada kelas eksperimen hamper pada setiap indikatornya

mengalami peningkatan yang signifikan dari pertemuan awal ke pertemuan akhir. Hal ini dapat dilihat dari Perbedaan peningkatan hasil aktivitas belajar (dilihat pada halaman 155-156) Pada kelas eksperimen pada pertemuan awal mendapatkan rata-rata persentase 78% dan pada pertemuan akhir mendapatkan hasil persentase rata-rata sebesar 84%. Jadi, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan aktivitas belajar dari yang kategori aktif ke kategori sangat aktif. Sedangkan, pada kelas kontrol awal memiliki persentase rata-rata sebesar 67% dan rata-rata persentase pertemuan akhir 69% sehingga dapat disimpulkan kelas kontrol tidak memiliki peningkatan yang signifikan pada aktivitas belajarnya, yang pada pertemuan awal masuk ke kategori aktif dan pertemun akhir juga masuk ke kategori aktif.

Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *padlet* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *padlet* dilihat dari hasil tabel aktivitas diatas. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *padlet* terdapat peningkatan hasil aktivitas belajar siswa.

1. Uji prasyarat

Sebelum melakukan analisis data untuk mencari pengaruh antar variabel yang dipakai pada penelitian, maka dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi; uji normalitas dan uji homogenitas. Pelaksanaan uji prasyarat analisis ini diolah dengan menggunakan IBM SPSS. Pada uji normalitas dan uji homogenitas lembar aktivitas belajar siswa hasil signifikansi yang didapatkan > 0.05. jadi, data tersebut sudah normal dan sudah homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, data dinyatakan memenuhi syarat sehingga uji hipotesis dapat dilaksanakan. Hipotesis pada penelitian ini yaitu pengaruh media *Padlet* terhadap aktivitas belajar geografi fase E di SMAN 2 Batang Anai. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik *parametric*

yaitu *Paired Sample T-test* pada aplikasi IBM SPSS 31. Diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang menggunakan media *padlet* dengan siswa yang tidak menggunakan media *padlet*.

2. Pengaruh penggunaan media padlet terhadap aktivitas belajar geografi Siswa

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dikelas eksperimen berpengaruh positif dengan bantuan media *Padlet*. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap aktivitas belajar dapat dilihat dari hasil angket respon siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut:

a. Media kelas eksperimen

Tabel 5. Hasil respon angket media kelas Eksperimen

No.	INDIKATOR	KRITERIA	PERSENTASE
1.	Relevansi	Sangat relevan	100%
		Relevan	0%
		Cukup relevan	0%
		Tidak relevan	0%
		Sangat tidak relevan	0%
2.	Kemampuan Guru	Sangat mampu	19%
		Mampu	81%
		Cukup mampu	0%
		Tidak mampu	0%
		Sangat tidak mampu	0%
3.	Kemudahan Dalam Penggunaan	Sangat mudah	16%
		Mudah	84%
		Cukup mudah	0%

		Tidak mudah	0%
		Sangat tidak mudah	0%
4.	Kebermanfaatan	Sangat bermanfaat	100%
		Bermanfaat	0%
		Cukup bermanfaat	0%
		Tidak bermanfaat	0%
		Sangat tidak bermanfaat	0%

Sumber : Pengolaan Data 2025

Dari tabel diatas hasil angket respon siswa di kelas eksperimen di 4 indikator media pembelajaran paa indikator relevansi, yang sangat relevan 100%, relevan 0%, cukup relevan 0%, tidak relevan 0% dan sangat tidak relevan 0%, sedangkan pada indikator kemampuan guru, yang sangat mampu itu 19%, mampu 81%, cukup mampu 0%, tidak mampu 0%, sangat tidak mampu 0%. Pada

indikator kemudahan dalam penggunaan, yang sangat mudah 16%, mudah 84%, cukup mudah 0%, tidak mudah 0% dan sangat tidak mudah 0%. Terakhir pada indikator kebermanfaatan, yang sangat bermanfaat 100%, bermanfaat 0%, cukup bermanfaat 0% tidak bermanfaat 0% dan sangat tidak bermanfaat 0%.

b. Media Kelas Kontrol

Tabel 5. Hasil respon angket media kelas kontrol

No.	INDIKATOR	KRITERIA	PERSENTASE
1.	Relevansi	Sangat relevan	55%
		Relevan	45%
		Cukup relevan	0%
		Tidak relevan	0%
		Sangat tidak relevan	0%
2.	Kemampuan Guru	Sangat mampu	0%
		Mampu	81%
		Cukup mampu	16%
		Tidak mampu	3%
		Sangat tidak mampu	0%
3.	Kemudahan Dalam Penggunaan	Sangat mudah	0%
		Mudah	61%
		Cukup mudah	39%
		Tidak mudah	0%
		Sangat tidak mudah	0%
4.	Kebermanfaatan	Sangat bermanfaat	45%
		Bermanfaat	55%
		Cukup bermanfaat	0%
		Tidak bermanfaat	0%
		Sangat tidak bermanfaat	0%

Sumber : Pengolaan Data 2025

Dari tabel diatas hasil angket respon siswa di kelas kontrol di 4 indikator media pembelajaran paa indikator relevansi, yang sangat relevan 55%,relevan 45%, cukup relevan 0%, tidak relevan 0% dan sangat tidak relevan 0%, sedangkan pada indikator kemampuan guru, yang sangat mampu itu 0%, mampu 81%, cukup mampu 16%, tidak mampu 3%, sangat tidak mampu 0%. Pada indikator kemudahan dalam penggunaan, yang sangat mudah 0%, mudah 61%, cukup mudah 39%, tidak mudah 0% dan sangat tidak mudah 0%. Terakhir pada indikator kebermanfaatan, yang sangat bermanfaat 45%, bermanfaat 55%, cukup bermanfaat 0% tidak bermanfaat 0% dan sangat tidak bermanfaat 0%.

c. Perbedaan respon media kelas eksperimen dan kelas kontrol

Jadi, dari hasil angket media diatas dapat dilihat adanya perbedaan di kelas eksperimen dan kontrol yang mana hasil kelas eksperimen lebih bagus dari pada respon siswa kelas kontrol terhadap media yang digunakan pada saat pembelajaran dikelas. Dapat dilihat pada setiap indikator media pembelajaran, terdapat perbedaan di setiap hasil persentase per indikator yang terdapat pada angket media. Dari hasil rata-rata persentase dikelas eksperimen dan kelas kontrol (pada halaman 161) hasi

persentase rata-rata kelas eksperimen sebesar 85% yang msuk kriteria sangat bagus , sedangkan hasil persen rata-rata kelas kontrol 74% yang masuk kriteria bagus.

1. Uji prasyarat

Sebelum melakukan analisis data untuk mencari pengaruh antar variabel yang dipakai pada penelitian, maka dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi; uji normalitas dan uji homogenitas. Pelaksanaan uji prasyarat analisis ini diolah dengan menggunakan IBM SPSS. Pada uji normalitas dan uji homogenitas lembar angket media pembelajaran hasil signifikansi yang didapatkan > 0.05 . jadi, data tersebut sudah normal dan sudah homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, data dinyatakan memenuhi syarat sehingga uji hipotesis dapat dilaksanakan. Hipotesis pada penelitian ini yaitu pengaruh media *Padlet* terhadap aktivitas belajar geografi fase E di SMAN 2 Batang Anai. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik *parametric* yaitu *Paired Sample T-test* pada aplikasi IBM SPSS 31. Diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya

terdapat pengaruh media *Padlet* terhadap aktivitas belajar siswa geografi.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini, aktivitas belajar di kelas eksperimen memiliki peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dikelas eksperimen berpengaruh positif dengan bantuan media *Padlet*.

Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas eksperimen terjadi setelah peneliti menerapkan media *padlet* yang memfasilitasi dan mendukung aktivitas belajar geografi. Sesuai dengan hasil riset dari Nikmatussolihah dan Adip Wahyudi, (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *Padlet* dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Persentase aktivitas belajar meningkat dari 34% (pra siklus) menjadi 93% (siklus II), yang menunjukkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi saat menggunakan *Padlet*.

Penggunaan media *padlet* mampu membantu siswa meningkatkan hasil dalam belajar geografi karena melalui media *padlet* dapat mengakses materi dari guru dengan mudah dan

pelaksanaan diskusi menjadi lebih efektif. Oleh sebab itu, aktivitas belajar yang meningkat mampu memberikan pengaruh siswa terhadap hasil dalam belajar geografi sehingga prestasi akademik siswa cenderung meningkat. Hasil dari riset Septiani dan Kurniawati (2023) juga menunjukkan jika aktivitas dalam belajar merupakan suatu aspek yang memengaruhi hasil dari belajar. Sementara, Dimiyanti dan Mudjiono (2015) berpendapat jika outcome dari interaksi antara aktivitas dalam belajar dengan aktivitas mengajar adalah hasil dalam belajar. Dengan demikian, apabila aktivitas dalam belajar semakin meningkat, maka hasil belajar yang didapatkan oleh siswa juga semakin tinggi.

Kegiatan pembelajaran dalam kelas, guru seringkali melibatkan siswa dalam beberapa aktivitas belajar. Aktivitas belajar memiliki unsur-unsur yang meliputi motivasi, tingkat kesulitan, pemahaman situasi, tujuan belajar, pola respons siswa dan rangsangan dari lingkungan (Wulandari et al., 2023). Aktivitas belajar menjadi proses utama dalam sebuah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan mengembangkan kemampuan, mengumpulkan informasi

maupun pengetahuan, meningkatkan pemahaman, dan mengubah sikap menjadi lebih baik (Cahyani & Pranata, 2023).

Menurut Kahar dan Ili (2022), dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa, maka dapat menciptakan interaksi belajar mengajar yang positif dan dinamis. Oleh karena itu, aktivitas belajar sangat dibutuhkan untuk memperdalam pemahaman dan pengetahuan siswa. Pada hakikatnya, siswa dikatakan tidak belajar apabila siswa tersebut hanya duduk dan tidak melakukan aktivitas belajar apapun. Menurut Nurhasanah dan Gunawan (2023), aktivitas belajar sebagai rangkaian kegiatan di dalam ataupun di luar kelas yang dilaksanakan oleh siswa di area sekolah. Aktivitas siswa mencakup kegiatan mendengarkan, menulis, membaca, berlatih keterampilan dan aktif menjawab maupun bertanya saat diskusi di kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya, aktivitas belajar siswa dapat meningkat dengan bantuan media *Padlet* karena media ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu,

penggunaan media ini memungkinkan guru untuk memberikan penilaian aktivitas belajar siswa secara langsung.

Kekurangannya adalah bahwa penggunaan *Padlet* memerlukan koneksi internet yang stabil, yang dapat menjadi kendala di daerah dengan akses internet yang terbatas. Selain itu, dengan banyaknya fitur dalam media ini bisa membuat siswa bingung, sehingga muncul rasa malas untuk membuka media ini, maka, kontribusi guru dalam membantu siswa dalam penggunaan media ini sangat diperlukan. Kekurangan lainnya, yaitu ketergantungan pada teknologi dapat mengurangi interaksi langsung antara guru dan siswa, yang masih sangat penting dalam proses pembelajaran geografi.

Aktivitas belajar yang baik adalah kondisi dimana siswa ikut melibatkan diri secara aktif dalam mengelola serta merespon berbagai informasi yang disampaikan guru selama pembelajaran. Siswa yang ikut aktif selama pembelajaran dapat dilihat pada kegiatan seperti mengerjakan laporan tugas, mendengarkan pendapat orang lain, berdiskusi, membantu teman yang kesulitan dan lain-lainnya (Susanto, 2016). Pada kelas eksperimen, menunjukkan adanya pengaruh media *padlet* terhadap aktivitas belajar siswa

,yang dapat dilihat dari perbedaan persentase angket media maupun angket aktivitas yang mana pada kelas eksperimen memiliki hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol.

Maka, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media *Padlet* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan lebih efektif digunakan dari pada metode konvensional, khususnya pada mata pelajaran geografi. Melihat hasil analisis data dan angka serta pengujian data, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dari penggunaan media *Padlet* terhadap aktivitas belajar siswa geografi fase E di SMA Negeri 2 Batang Anai.

D. Kesimpulan

1) Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar di kelas yang menggunakan *Padlet* mengalami peningkatan kategori aktivitas belajar dari *aktif* menjadi *sangat aktif*, dengan rata-rata skor angket yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Padlet*. Hasil uji T juga menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, membuktikan adanya perbedaan yang bermakna antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini juga menunjukkan rata-rata hasil angket aktivitas belajar kelas eksperimen (59,19)

lebih tinggi secara signifikan dibanding kelas kontrol (47,87). Selain itu, bisa dilihat dari hasil persentase pada angket media. Pada kelas eksperimen mendapatkan hasil 85% sedangkan kelas kontrol mendapatkan hasil 74% dengan rata rata kelas eksperimen 60,90 dan kelas control rata-ratanya 53,29. Dengan demikian, *Padlet* terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung pembelajaran geografi secara optimal.

2) Dari analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dan diterima dengan lebih baik oleh siswa dibandingkan dengan media yang digunakan di kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap respon dan penerimaan siswa selama proses pembelajaran. Jadi, terdapat pengaruh penggunaan media *Padlet* terhadap aktivitas belajar siswa geografi fase E di SMAN 2 Batang Anai.

E. Daftar Pustaka

- Al-Fitrie, A. L., Solihatin, E., & Kustandi, C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Vol. 12, No. 2, September 2024, hal. 855-867
- Amer, N., Wan Mohamed, W. M., Wahidin, I. S., & Jaafar, R. E. (2024). Undergraduate students' engagement: a case of Padlet. *International Journal on E-Learning and Higher Education*, 19(2), 417–432. <https://doi.org/10.24191/ijelhe.v19n2.19225>
- Fitri, A. N., Rahmattullah, M., Nor, B., & Ratumbusang, M. F. N. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Materi Inflasi Kelas XI SMA Negeri 6 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 130-138.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2021). Hakikat Perkembangan Anak Usia Dini. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 1.
- Nikmatussolihah, N., & Wahyudi, A. (2024). Pembelajaran Geografi Melalui Padlet Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Bululawang. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 12(2), 855-867.
- Steviani, D. S. (2020). Presentasi Interaktif Dalam Pembelajaran Daring. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 1(1), 153–162.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–105.
- Widayati, Y. S. (2023). Penerapan Pembelajaran Diferensiasi Gaya Belajar Dengan Media Padlet Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Kuliner 3 Smk Negeri 2 Boyolangu. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(4), 221–230. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i4.2604>
- Susanto, Ahmad 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.