

THE EFFECTIVENESS OF PADLET LEARNING MEDIA ON IMPROVING STUDENTS' COGNITIVE HISTORY LEARNING OUTCOMES ON THE MATERIAL OF THE STRUGGLE FOR EUROPEAN NATIONS' HEGEMONY IN THE ARCHIPELAGO GRADE XI OF SMAN 11 PEKANBARU

Efektivitas Media Pembelajaran Padlet Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa Pada Materi Perebutan Hegemoni Bangsa Eropa Di Nusantara Kelas XI SMAN 11 Pekanbaru

Dimas Agung Prasetyo¹, Bunari², Rizki Ananda Hasibuan³

¹²³Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Riau

¹dimas.agung3368@student.unri.ac.id

²bunari@lecturer.unri.ac.id

³rizkiananda@lecturer.unri.ac.id

dimas.agung3368@student.unri.ac.id

How to Cite: Dimas Agung Prasetyo. (2026). The Effectiveness Of Padlet Learning Media On Improving Students' Cognitive History Learning Outcomes On The Material Of The Struggle For European Nations' Hegemony In The Archipelago Grade XI Of SMAN 11 Pekanbaru doi: 10.36526/js.v3i2.6787

Abstract

Received : 19-12-2025

Revised : 13-03-2026

Accepted : 18-04-2026

Keywords:

Padlet Learning Media,
Cognitive Learning Outcomes,
Hegemony

This study aims to assess the effectiveness of Padlet learning media in improving students' cognitive learning outcomes in history, particularly in the topic of the struggle for European hegemony in the archipelago, in grade XI students at SMAN 11 Pekanbaru. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, employing a pre-test and post-test non-equivalent control group design. The sample consisted of two groups: experimental group XI 2, consisting of 34 students who received Padlet learning media, and control group XI 1, consisting of 35 students who did not receive the same treatment. Data were collected through test sheets and analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, t-tests, and effectiveness tests for Padlet learning media. The results showed that the implementation of Padlet-based learning media significantly improved the cognitive learning outcomes of grade XI students at SMAN 11 Pekanbaru. The experimental group using Padlet achieved an average post-test score of 81,69, higher than the 75,36 score obtained by the Padlet-based learning media. The t-test showed a significance of $0,001 < 0,05$. The effectiveness of Padlet media is classified as moderate with an N-Gain score of 60.17%, indicating that Padlet successfully transforms students into active knowledge builders. Furthermore, Padlet also trains higher-order cognitive skills according to Bloom's Taxonomy, encouraging analysis, evaluation, and the creation of logical arguments. With its collaborative features and access to various digital sources, Padlet has proven to be an effective solution for interactive and student-centered history learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri, baik dari segi spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan, sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003. Dalam konteks ini, metode pengajaran telah berkembang dari konvensional tatap muka menjadi sistem digital atau *e-Learning* yang memanfaatkan perangkat elektronik dan internet, yang secara signifikan mengubah isi serta sistem pendidikan. Di era modern ini, media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), mengingat generasi saat ini sangat akrab dengan teknologi. Media yang tepat dapat membantu guru meningkatkan motivasi

belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi melalui visualisasi yang jelas. Meskipun demikian, pembelajaran sejarah di Indonesia masih menghadapi tantangan serius.

Penelitian Ofianto & Ningsih (2021) menunjukkan bahwa siswa cenderung terlatih dalam keterampilan berpikir tingkat rendah (Lower Order Thinking Skills/LOTS), hanya sebatas menghafal fakta-fakta penting seperti tanggal, tokoh, dan peristiwa. Akibatnya, hasil belajar sejarah siswa belum optimal. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, di mana dalam pembelajaran sejarah, kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasi peristiwa sejarah secara kritis dan kontekstual sangat penting.

Bloom dalam Anderson & Krathwohl (2001) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotor, dan penelitian ini berfokus pada ranah kognitif yang berfungsi sebagai fondasi pembelajaran sejarah. Ranah ini berkaitan langsung dengan pemahaman konsep, analisis peristiwa, dan interpretasi makna historis, yang dapat diukur secara objektif melalui tes tertulis (Sudjana, 2016). Dalam pembelajaran sejarah yang berkualitas, diharapkan siswa tidak hanya mencapai tingkat kognitif rendah (C1-C3), tetapi juga mampu berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) di level C4-C6. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media Padlet dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sejarah.

Permasalahan hasil belajar sejarah siswa di SMAN 11 Pekanbaru teridentifikasi saat melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas XI. Mayoritas siswa hanya dapat menyebutkan fakta terpisah tanpa memahami hubungan antar peristiwa sejarah, serta kesulitan dalam analisis dan evaluasi. Akar permasalahan ini terletak pada metode pengajaran konvensional yang digunakan, yang cenderung membosankan dan menjadikan proses pembelajaran kurang optimal. Hamalik (2015) menegaskan pentingnya peran media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan penelitian Sinaga et al. (2024) mengonfirmasi bahwa penggunaan media konvensional seperti PowerPoint masih belum optimal.

Karena itu, inovasi media pembelajaran interaktif dan kolaboratif sangat diperlukan, dan Padlet dipilih sebagai solusi. Padlet adalah platform digital berbasis web yang mendukung pembelajaran interaktif melalui papan virtual yang dapat diisi teks, gambar, video, peta, hingga dokumen. Fitur interaktif Padlet dapat meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa, seperti kolaborasi dan berpikir kritis. Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas Padlet dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Namun, penelitian spesifik yang mengukur efek Padlet terhadap pembelajaran sejarah di tingkat SMA, khususnya pada materi Perebutan Hegemoni Bangsa Eropa di Nusantara, masih terbatas. Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Padlet dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa pada materi Perebutan Hegemoni Bangsa Eropa di Nusantara di SMAN 11 Pekanbaru. Penelitian ini akan menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan pre-test dan post-test, serta menghitung N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Diharapkan, dengan adanya media yang interaktif dan kolaboratif, siswa dapat memahami materi sejarah lebih baik, yang tercermin dari peningkatan nilai kognitif serta kemampuan mengaplikasikan pembelajaran sejarah dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu), Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design*. Dalam metode ini, peneliti tidak memiliki kendali penuh atas variabel serta kondisi eksperimen. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design*.

Test awal (pre-test) akan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan dasar siswa. Kemudian pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Padlet* dalam proses pembelajaran sejarah. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan test akhir (*post-test*) untuk melihat perubahan dari hasil belajar setelah dilakukannya perlakuan/treatment yaitu pembelajaran sejarah menggunakan media *Padlet*. Begitu

juga dengan kelas kontrol, sebelum materi diajarkan peneliti juga akan melakukan tes awal kepada siswa.

Dalam penelitian ini, populasi yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Pekanbaru, yang terdiri dari 10 kelas dengan total sebanyak 389 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI 2 sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran *Padlet*, sedangkan kelas XI 1 berperan sebagai kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan serupa. Pemilihan kelas dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah siswa yang sama, sebanyak 35 siswa di kelas eksperimen dan 34 siswa di kelas kontrol. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar tes yang dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji efektifitas media pembelajaran *padlet*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas

Sebelum pelaksanaan pre-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas untuk memastikan instrumen yang digunakan dalam mengukur peningkatan hasil belajar sejarah bersifat valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Keterangan	Jumlah Soal
Valid	10
Tidak Valid	5
Total	15

(Sumber: data hasil penelitian menggunakan SPSS 27)

Uji Reliabilitas

Data untuk uji reliabilitas diperoleh dari hasil uji validitas yang telah dilakukan pada perhitungan sebelumnya. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang konsisten pada beberapa kali pengujian. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dihitung dengan menggunakan program SPSS 27 for Windows. hasil uji reliabilitas adalah 0,687. Pada interval 0,60-0,80 dengan kriteria reliabilitas pada uji ini adalah tinggi dengan soal yang bersifat reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Item Valid	Skor	Keputusan	Kriteria
10	0,687	Reliabel	Tinggi

(Sumber data hasil penelitian menggunakan SPSS 27)

Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai rata-rata pre-test sebesar 52,06, kemudian mengalami peningkatan menjadi 81,69 pada nilai rata-rata post-test setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Padlet*. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 50,5 dan nilai rata-rata post-test sebesar 75,36 setelah mengikuti pembelajaran yang sama dengan menggunakan media *PowerPoint*

Tabel 3. Data Nilai Rata-rata

No.	Data	Nilai rata-rata
-----	------	-----------------

1	Pre-test kelas eksperimen	52,06
2	Pre-test kelas kontrol	50,5
3	Post-test kelas eksperimen	81,69
4	Post-test kelas kontrol	75,36

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,381 dan pada kelas kontrol sebesar 0,205. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	0,967	34	0,381
	Kelas Kontrol	0,958	35	0,205

(Sumber data hasil penelitian menggunakan SPSS 27)

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan program SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,384. Nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

		df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	67	0,384

(Sumber data hasil penelitian menggunakan SPSS 27)

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan **Tabel 6** diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $<0,001$. Mengacu pada kriteria pengujian hipotesis, karena nilai signifikansi $<0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Padlet* memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sejarah siswa dibandingkan dengan media PowerPoint.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal Variances Assumed	67	$<0,001$
	Equal Variances not Assumed	66,121	$<0,001$

(Sumber data hasil penelitian menggunakan SPSS 27)

Uji Efektivitas N-Gain

Berdasarkan tabel diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6017 atau setara dengan 60,16 persen. Nilai tersebut berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$, sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Padlet* memiliki efektivitas sebesar 60 persen dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sejarah siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru.

Tabel 7. Uji Efektifvis N-Gain

	N	df	Minimum	Maximum	Mean
Ngain_Score	34	67	0,08	89	0,6017
Ngain_Persen	34	66,121	8,33	89,47	60,1668

(Sumber data hasil penelitian menggunakan SPSS 27)

Pembahasan

Penerapan media Padlet dalam peningkatan hasil belajar kognitif sejarah siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *pre-test and post-test nonequivalent control group*. Penelitian melibatkan dua kelas dengan perlakuan berbeda. Kelas XI.2, yang berjumlah 34 siswa, ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan media *Padlet*. Sementara itu, kelas XI.1, yang berjumlah 35 siswa, dijadikan sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan media PowerPoint konvensional.

Berdasarkan analisis data, diperoleh bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif sejarah siswa pada kedua kelas. Hasil belajar kognitif yang dimaksud adalah capaian siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan intelektual setelah berinteraksi secara aktif dengan proses pembelajaran yang telah dirancang. Instrumen penelitian berupa 10 butir soal esai yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, dengan tingkat reliabilitas 0,687 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar kognitif awal siswa pada materi Perebutan Hegemoni Bangsa Eropa di Nusantara. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 52,06 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 70. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 50,5 dengan nilai terendah 37,5 dan nilai tertinggi 65. Kedua kelas memiliki hasil belajar kognitif awal yang relatif setara, dengan selisih rata-rata hanya 1,56 poin. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif awal siswa pada kedua kelas berada pada tingkat yang sebanding sebelum diberikan perlakuan.

Selama proses pembelajaran dengan media *Padlet* di kelas eksperimen, sebagian besar siswa menunjukkan perhatian penuh dan partisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Media *Padlet* dirancang tidak hanya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan mereka secara langsung, meningkatkan kolaborasi, dan mempermudah pemahaman konsep secara mendalam. Tujuan utama penggunaan media ini adalah mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif tingkat tinggi melalui aktivitas analitis, evaluatif, dan kreatif terhadap peristiwa sejarah yang dipelajari.

Pada pertemuan kedua dengan model *Discovery Learning*, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada level C4 (menganalisis) melalui pembuatan peta interaktif yang menggambarkan urutan kronologis kedatangan bangsa Eropa ke Nusantara. Siswa tidak hanya menyusun urutan peristiwa, tetapi juga menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan waktu kedatangan setiap bangsa Eropa. Proses pengumpulan data melalui berbagai sumber digital yang disediakan dalam *Padlet*, seperti artikel, infografik, jurnal, e-book, dan video edukatif, memfasilitasi siswa untuk melakukan literasi digital dan mengembangkan kemampuan mencari serta memilah informasi yang relevan. Tahap pembuktian melalui presentasi kelompok melatih kemampuan kognitif siswa pada level C5 (mengevaluasi) dalam membandingkan hasil temuan antar kelompok dan mengidentifikasi perbedaan perspektif dalam menganalisis peristiwa sejarah yang sama.

Pada pertemuan ketiga dengan model *Problem Based Learning*, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada level C4 (menganalisis hubungan sebab-akibat) dan C5 (mengevaluasi dampak peristiwa sejarah). Melalui pembahasan tentang ambisi Portugis menguasai Malaka, persekutuan Ternate-Tidore dengan bangsa Eropa, dan perlawanan Demak di Sunda Kelapa, siswa tidak hanya memahami fakta sejarah tetapi juga menganalisis hubungan kausalitas

antar peristiwa dan mengevaluasi dampaknya terhadap dinamika politik di Nusantara pada masa itu. Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah melatih kemampuan kognitif siswa pada level C6 (mencipta) dalam menyusun argumen berdasarkan fakta sejarah dan menghasilkan kesimpulan yang logis.

Pada pertemuan keempat, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada level C5 (mengevaluasi) dalam menilai peristiwa sejarah dan C6 (mencipta) dalam merumuskan nilai moral yang relevan dengan konteks masa kini. Proses ini menuntut siswa untuk tidak hanya memahami peristiwa sejarah secara faktual, tetapi juga mengaitkannya dengan kondisi masa kini dan mengidentifikasi nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini merupakan bagian dari keterampilan kognitif tingkat tinggi yang penting untuk membentuk siswa menjadi pembelajar yang reflektif dan kritis.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan menggunakan media PowerPoint konvensional. Penggunaan PowerPoint terbukti kurang optimal dalam mendorong keterlibatan aktif siswa. Materi disajikan secara satu arah melalui proyektor di depan kelas, sehingga siswa cenderung menjadi penerima informasi pasif. Selain itu, PowerPoint tidak menyediakan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi secara real-time, membuat konten secara kreatif, atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara interaktif. Siswa hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan guru sebagai sumber informasi, tanpa memiliki akses ke berbagai sumber digital yang beragam seperti pada kelas eksperimen. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi, karena proses pembelajaran lebih menekankan pada transfer informasi daripada konstruksi pengetahuan secara aktif.

Media *Padlet* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pertama, *Padlet* memungkinkan siswa berkolaborasi secara real-time dalam satu ruang digital, sehingga mendorong interaksi aktif dan diskusi yang konstruktif. Fitur kolaboratif ini memfasilitasi siswa untuk saling berbagi ide, memberikan masukan, dan membangun pemahaman secara kolektif. Kedua, fitur pembuatan konten di *Padlet* memungkinkan siswa membuat peta interaktif kedatangan bangsa Eropa, menyusun timeline peristiwa sejarah, mengembangkan mind map hubungan sebab-akibat, serta menyajikan interpretasi peristiwa secara visual dan terstruktur. Ketiga, kemampuan *Padlet* dalam mendukung berbagai format konten seperti teks, gambar, video, dan tautan eksternal membuat pembelajaran lebih kontekstual dan kaya akan sumber belajar. Keempat, fitur section dalam *Padlet* (Orientasi Masalah, Area Kerja Kelompok, Bank Sumber Sejarah, Pengumpulan Project) membantu mengorganisasi proses pembelajaran secara sistematis dan memudahkan siswa untuk mengikuti alur pembelajaran dengan lebih terstruktur.

Mekanisme peningkatan hasil belajar kognitif melalui *Padlet* terjadi karena siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui kolaborasi, analisis sumber, dan penyusunan argumen berdasarkan data sejarah yang mereka kelola sendiri. Aktivitas ini menumbuhkan kemampuan kognitif tingkat tinggi sesuai dengan Taksonomi Bloom revisi (Anderson & Krathwohl, 2001), yaitu kemampuan menganalisis (C4) dalam menyusun urutan kronologis dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, kemampuan mengevaluasi (C5) dalam menilai dampak peristiwa dan membandingkan perspektif, serta kemampuan mencipta (C6) dalam menyusun argumen, menghasilkan kesimpulan, dan merumuskan nilai moral yang relevan. Dengan demikian, *Padlet* berperan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah.

Setelah perlakuan, kedua kelas melaksanakan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata 81,69 dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95, sedangkan kelas kontrol mencapai rata-rata 75,36 dengan nilai terendah 62,5 dan nilai tertinggi 90. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 29,63 poin (dari 52,06 menjadi 81,69), sementara kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 24,86 poin (dari 50,5 menjadi 75,36). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Padlet* lebih

efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sejarah siswa dibandingkan media PowerPoint konvensional.

Pengaruh efektivitas media pembelajaran Padlet terhadap peningkatan hasil belajar kognitif sejarah siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif sejarah siswa, dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Media *Padlet* memberi kesempatan siswa untuk belajar secara lebih interaktif sekaligus mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, serta tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,381 dan pada kelas kontrol sebesar 0,205. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan mean sebesar 0,384, yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas data menunjukkan bahwa data penelitian layak untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik, khususnya uji-t.

Hasil uji t menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $<0,001$, yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Padlet* memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sejarah siswa dibandingkan dengan media PowerPoint pada siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari dkk (2024) yang menemukan peningkatan signifikan hasil belajar kognitif mahasiswa dari rata-rata 71,21 menjadi 84,46 setelah menggunakan media *Padlet* dalam pembelajaran.

Efektivitas media *Padlet* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme pembelajaran. Pertama, *Padlet* memfasilitasi pembelajaran konstruktivistik dimana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan tidak ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun oleh siswa sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan orang lain. *Padlet* menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk proses konstruksi pengetahuan ini melalui fitur-fitur kolaboratif dan interaktifnya.

Kedua, *Padlet* mendukung pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) dan penemuan (Discovery Learning) yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi. Melalui tahapan-tahapan pembelajaran terstruktur yang dirancang di dalam *Padlet*, siswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti. Proses ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Ketiga, *Padlet* dapat dirancang untuk menyediakan akses ke berbagai sumber belajar digital yang beragam dan kontekstual. Tersedianya artikel, infografik, jurnal, e-book, dan video edukatif dalam satu platform memudahkan siswa untuk melakukan literasi digital dan mengembangkan kemampuan mencari, memilah, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber. Kemampuan literasi digital ini merupakan salah satu keterampilan penting di abad ke-21 yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Keempat, fitur kolaboratif di *Padlet* memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara *real time* dalam satu ruang virtual. Dengan *Padlet*, alur pembelajaran dapat dirancang untuk membuat proyek secara berkelompok, kegiatan ini dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam kerja sama tim dan pemecahan masalah untuk mengerjakan proyek mereka.

Besaran efektivitas media Padlet terhadap peningkatan hasil belajar kognitif sejarah siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif sejarah pada siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru. Berdasarkan hasil pelaksanaan di kelas eksperimen, pembelajaran dengan memanfaatkan *Padlet* membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan memberikan respons positif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 81,69 dengan jumlah responden 34 siswa, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata sebesar 75,36 dengan jumlah responden 35 siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa hasil belajar kognitif sejarah siswa yang diajarkan dengan media *Padlet* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media konvensional PowerPoint. Perbedaan nilai rata-rata sebesar 6,33 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media *Padlet* terhadap hasil belajar kognitif siswa

PENUTUP

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Padlet* secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 11 Pekanbaru. Meskipun kedua kelompok siswa memulai dengan kemampuan awal yang setara, hasil akhir menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan *Padlet* mencapai rata-rata post-test 81,69, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan PowerPoint konvensional, yang hanya mencapai 75,36. Hal ini diperkuat oleh analisis statistik yang menunjukkan signifikansi di bawah 0,001, menegaskan keefektifan *Padlet* sebagai media pembelajaran. Efektivitas media ini tergolong sedang, dengan skor N-Gain sebesar 60,17 persen, yang mencerminkan kemampuannya dalam merealisasikan potensi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan *Padlet* mendukung pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi siswa melalui model pembelajaran yang kolaboratif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berbagi ide secara aktif. Dengan akses terhadap berbagai sumber digital, *Padlet* tidak hanya memperkaya proses pembelajaran sejarah, tetapi juga memfasilitasi pengembangan literasi digital siswa. Secara keseluruhan, *Padlet* terbukti menjadi solusi efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, interaktif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdullah, K., dkk. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Benny, R., & Pribadi, A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta. PT. Dian Rakyat.
- Cahyadi, A., (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Penerbit Laksita Indonesia.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa, Balai Pustaka, Jakarta, 2008.
- Ghozali, Imam. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Murniati, A. Marzuki. (2015) *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Pekanbaru: AlMujtahadah Press.
- Prawesti dkk. (2024). *Media Pembelajaran*. Klaten. Penerbit Lakeisha.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Kencana.
- Silvia Manuhutu., Yuyun Alfasius Tobondo., & Sugeng Marsudi. (2024). *Media Pembelajaran*. Pekanbaru. CV Bravo Press Indonesia.

- Sjamsudin, Helius. (2007). *Penulisan Buku Teks dan Sejarah Lokal dalam Buku Sejarah Lokal Penulisan dan Pembelajaran di Sekolah*. Bandung. Salamian Press.
- Sugono, D., dkk. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Wineburg, S. (2006) *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.

Jurnal:

- Agus, R., dkk. (2023). Pemanfaatan IT Dalam Materi Pembelajaran Sejarah. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 1(10).
- Akrim., (2018). Media Learning in Digital Era. *Atlantis Press Education and Humanities Research*, 231.
- Akuarta., Nasir., & Akram. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Education Mobile Padlet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas XI SMAN 1 Gowa. *Jurnal Kependidikan Media*.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)*, 2(1).
- Awang, dkk. (2016). Historical Thinking Skills among Pre-Service Teachers in Indonesia and Malaysia. *Creative Education*, 07(01).
- Azis, N. A. (2013). Pendidikan Seumur Hidup (Long Life Education). *Jurnal PILAR*, 2(2).
- Dutayana, M, K., dkk. (2022). Penguatan *Lesson Learning* Melalui Padlet Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*. 2(8).
- Firmansyah, Putri, & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2)
- Harada, Tomohito. (2005). Consistency Of History Curriculum In Primary and Secondary School. *Jurnal Studi Sosial*, (1).
- Hastuti, Iqrima & Zafri. (2021) "Meramu Materi Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis Historical Thinking". *Jurnal Diakronika*, 21(1).
- Iga Rosalina. (2012). "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan". *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1).
- Karo-Karo, Rohani. (2018) Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, VII(1).
- Larasati, S., dkk. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1).
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1).
- Lestari, Hartati, & Wijayanti, T. (2024). Efektivitas Media Padlet Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa di Universitas IBU. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Insan Budi Utomo*, 2(1).
- Mardatillah, A., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (22).
- Muryono, A. (2024). "Saya Kira SKI Membosankan...": Narasi Siswa Madrasah Aliyah dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Padlet. *Jurnal PAI Raden Fatah*. 6(1).
- Mutia, I., Leonard. (2013). Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran di Perguruan tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4).
- Nunu, O. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1).

- Ofianto, O., & Ningsih. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 8(1).
- Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013.
- Pernantah, P. S. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1)
- Rahmawati, F., Sutiyah., Abidin, N. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X di SMA Penggerak Surakarta. *Jurnal Candi*, 22(1).
- Rahmawati L. (2021). Utilization of *Padlet* in Multidisciplinary Learning. *Proceedings of the National Educational Conference*.
- Rohmawati, A. (2017). Efektifitas Pembelajaran. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1).
- Rulianto., Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, Vol. 4, No. 2.
- Rustamana, A., dkk. (2023). Peran Bahan Ajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7).
- Sahuni, S., Budiningsih, I. (2020). Interaction of Learning Media With Learning Interest in Arabic Learning Outcomes. *Akademika*, 9(02).
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1)
- Sinaga, R., dkk. (2024). Development of historical Map Using *Padlet* to Improve Student Chronological Thinking Skills. *Jurnal of Education, Teaching, and Learning*. 9(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukmana, W. (2021). Metode Penelitian Sejarah. *Jurnal Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2).
- Syainatunnisa, S., Putra, A, P., Fauzan, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Padlet* pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Imiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. 9(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Ulinuha, K., Suryaman, M. (2024). Menggali Potensi *Padlet* sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif di Era Digital. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 8(3).
- Widiadi, A. N., Ronaldy, M., & Xahyaning, I. (2021). Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 16(1).
- Wulandari, A. P., dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02).
- Yam, J, & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif : Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2).
- Zainudin. (2020). Interactive Learning Platforms and Student Engagment. *Asia-Pacific Journal of Educational Research*, 22 (2).