SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PADLET TERHDAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Riski Kamila Juliani[1], Ratna Sari Dewi[2], Wika Hardika Legiani[3]
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa[1,2,3]
e-mail: riskikamilaj@gmail.com

Diterima: *13/10/2026*; Direvisi: *21/10/2026*; Diterbitkan: *3/11/2026*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dipicu oleh penggunaan media instruksional yang masih konvensional dan minim interaksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pandeglang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* melalui desain *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII I sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui instrumen tes objektif pilihan ganda yang mengacu pada revisi taksonomi Bloom, kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis *independent samples t-test*. Hasil analisis data menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0{,}05$), dengan perolehan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 84,22 yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,23. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis *Padlet* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila.
Kata Kunci: *hasil belajar kognitif, media pembelajaran, Padlet, Pendidikan Pancasila.*

ABSTRACT

Low cognitive learning outcomes in Pancasila Education are frequently caused by conventional learning media that lack interactive engagement. This study aims to analyze the effect of Padlet-based instructional media on the cognitive learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 1 Pandeglang. A quantitative method with a quasi-experimental approach employing a non-equivalent control group design was applied, assigning class VIII C as the experimental group and class VIII I as the control group. Data were gathered using objective multiple-choice achievement tests aligned with the revised Bloom's taxonomy and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an independent samples t-test. The statistical analysis yielded a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), with the experimental group achieving a post-test mean score of 84.22, which was significantly higher than the control group mean of 67.23. Consequently, the implementation of Padlet-based learning media significantly improves students' cognitive learning outcomes in Pancasila Education.
Keywords: *cognitive learning outcomes, instructional media, Padlet, Pancasila Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya (Republik Indonesia, 2003). Potensi tersebut mencakup

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16445

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

pengendalian diri, kecerdasan intelektual, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat. Pada era transformasi digital, kemajuan teknologi informasi membawa peluang besar bagi modernisasi proses belajar mengajar. Perkembangan era *Society 5.0* menuntut integrasi teknologi digital secara humanis agar pembelajaran di sekolah berlangsung lebih bermakna dan kontekstual.

Seiring dengan dinamika perkembangan era *Society 5.0*, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan fleksibel. Pemanfaatan sarana digital membuka ruang bagi guru untuk merancang pengalaman belajar yang partisipatif dan berpusat pada peserta didik (Arsyad, 2021). Salah satu alternatif media berbasis teknologi yang dapat dioptimalkan di ruang kelas adalah *Padlet*. Aplikasi ini menyediakan ruang dinding virtual yang memungkinkan pendidik dan peserta didik berkolaborasi secara *real-time* (Azizah et al., 2025). Melalui fitur multimedia yang variatif, proses transmisi pengetahuan dapat berlangsung secara lebih menarik dan menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pemanfaatan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan Pancasila tidak sekadar mentransfer pengetahuan teoretis, melainkan membina wawasan kebangsaan dan keterampilan berpikir kritis warga negara muda. Peserta didik dituntut untuk mampu menganalisis persoalan kebinekaan dan menginternalisasi nilai-nilai konstitusi dalam kehidupan sehari-hari (Sindiani et al., 2023). Oleh karena itu, penyampaian materi memerlukan dukungan sarana visual dan ruang dialogis agar konsep-konsep kenegaraan yang abstrak dapat dipahami secara konkret. Ketiadaan media interaktif berpotensi menjadikan pembelajaran pasif dan menurunkan keterlibatan intelektual peserta didik di kelas.

Keberhasilan proses pembelajaran tersebut pada akhirnya tecermin dari capaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar kognitif mencakup jenjang mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta sesuai dengan revisi taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001). Penguasaan ranah kognitif menjadi tolok ukur fundamental bagi peserta didik dalam memahami materi esensial Pendidikan Pancasila. Apabila pemahaman konsep dasar tidak terbangun secara kokoh, peserta didik akan mengalami hambatan dalam mengevaluasi fenomena sosial di lingkungannya. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi peningkatan daya pikir kognitif peserta didik secara komprehensif.

Kondisi empiris di SMP Negeri 1 Pandeglang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum optimal dalam memanfaatkan inovasi teknologi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara bersama guru mata pelajaran, sarana pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah konvensional serta tayangan *PowerPoint* yang bersifat satu arah. Keterbatasan variasi media ini menyebabkan antusiasme peserta didik rendah dan memicu kepasifan selama kegiatan belajar berlangsung. Data Penilaian Akhir Tahun (PAT) memperlihatkan bahwa sebanyak 65% peserta didik kelas VIII belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Kesenjangan antara tuntutan era digital dan realitas pembelajaran di kelas tersebut menunjukkan perlunya pembaharuan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *Padlet* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta didik. Penelitian Rarasati et al. (2025) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Padlet* mampu mendongkrak capaian hasil belajar peserta didik pada rumpun ilmu sosial. Temuan serupa ditegaskan oleh Muslimah et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa media multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kognitif siswa. Selain itu, kajian Safitri et al. (2025) menunjukkan bahwa

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16445

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

penerapan *e-learning* berbantuan *Padlet* berhasil meningkatkan pemahaman materi peserta didik secara nyata. Ragam temuan tersebut mengonfirmasi potensi *Padlet* sebagai sarana instruksional yang efektif dalam mengaktifkan proses berpikir peserta didik.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) karena telaah empiris mengenai efektivitas *Padlet* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah menengah pertama masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih memfokuskan penerapan *Padlet* pada pembelajaran bahasa atau pendidikan agama (Safitri et al., 2025). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian komparatif efektivitas *Padlet* berbanding media presentasi *PowerPoint* terhadap hasil belajar kognitif materi Wawasan Nusantara pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Pandeglang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan model pembelajaran digital yang interaktif pada kurikulum Pendidikan Pancasila. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pandeglang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design* dengan melibatkan dua kelompok belajar, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2023). Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan media berbasis *Padlet*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media presentasi *PowerPoint*. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) sebelum pembelajaran dan tes akhir (*post-test*) setelah seluruh rangkaian materi selesai disampaikan. Desain ini digunakan untuk mengukur perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif yang dihasilkan oleh kedua perlakuan tersebut.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pandeglang yang terdistribusi ke dalam 12 kelas paralel dengan total 480 peserta didik. Teknik penarikan sampel menggunakan *non-probability sampling* jenis *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kesetaraan nilai akademik awal dan homogenitas kelas (Sugiyono, 2023). Melalui prosedur tersebut, terpilih kelas VIII C sebagai kelas eksperimen sebanyak 40 peserta didik dan kelas VIII I sebagai kelas kontrol sebanyak 40 peserta didik, sehingga total sampel berjumlah 80 orang. Kedua kelas menempuh proses pembelajaran dengan alokasi waktu dan silabus materi yang setara, yaitu topik Wawasan Nusantara untuk Merawat Keutuhan Bangsa dan Negaraku.

Teknik pengumpulan data primer dilakukan melalui pemberian tes hasil belajar kognitif berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Butir soal disusun mencakup tingkatan kognitif mengingat (C1) hingga menganalisis (C4) sesuai taksonomi Bloom yang direvisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Pengumpulan data sekunder diperkuat melalui teknik dokumentasi kegiatan pembelajaran dan daftar nilai harian peserta didik. Seluruh data skor mentah yang terhimpun selanjutnya diolah menggunakan program statistik *IBM SPSS Statistics 27*.

Analisis data diawali dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas sebaran data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Setelah seluruh data terbukti berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent samples t-test* (Ghozali, 2018). Kriteria penolakan hipotesis nol (H_0) ditetapkan

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16445

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

apabila nilai signifikansi hitung (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05, yang berarti media pembelajaran berbasis *Padlet* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengujian pengaruh media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Pandeglang diawali dengan pengumpulan data tes hasil belajar. Data skor *pre-test* dan *post-test* diperoleh dari 40 peserta didik kelas eksperimen (kelas VIII C) dan 40 peserta didik kelas kontrol (kelas VIII I). Analisis statistik deskriptif dijalankan guna mengetahui gambaran nilai minimum, nilai maksimum, serta nilai rata-rata dari kedua kelompok sampel. Pemetaan ringkasan parameter statistik deskriptif hasil belajar kognitif disajikan secara sistematis pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Kelompok Sampel	Jenis Pengukuran	Jumlah Peserta Didik	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Nilai Rata-Rata (Mean)	Simpangan Baku (SD)
Kelas Eksperimen (*Padlet*)	*Pre-test*	40	13,00	83,00	50,60	14,25
	Post-test	40	70,00	100,00	84,22	8,12
Kelas Kontrol (*PowerPoint*)	*Pre-test*	40	13,00	76,00	45,20	13,88
	Post-test	40	46,00	90,00	67,23	11,45

Berdasarkan sajian data pada Tabel 1 di atas, kedua kelompok sampel memperlihatkan adanya peningkatan perolehan nilai rata-rata dari tahap *pre-test* ke tahap *post-test*. Kelas eksperimen mengalami lonjakan nilai rata-rata sebesar 33,62 poin, bergerak dari nilai awal 50,60 menjadi 84,22 pada pengukuran akhir. Sementara itu, kelas kontrol mencatatkan peningkatan rata-rata sebesar 22,03 poin, beranjak dari 45,20 menjadi 67,23. Data pada Tabel 1 menegaskan bahwa kelas yang dibelajarkan menggunakan media *Padlet* memperoleh skor akhir yang jauh lebih tinggi dan melampaui standar ketuntasan minimal dibandingkan kelas yang menggunakan media presentasi *PowerPoint*.

Tahap berikutnya adalah pengujian prasyarat analisis data untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi parametrik sebelum uji hipotesis dilakukan. Uji normalitas residual diuji menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, sedangkan uji kesamaan varians diperiksa melalui uji homogenitas *Levene*. Kedua pengujian prasyarat ini menggunakan batas ambang signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Hasil perhitungan uji normalitas, uji homogenitas varians, serta hasil uji hipotesis *independent samples t-test* dirangkum secara komprehensif pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Asumsi Prasyarat dan Uji Hipotesis (*Independent Samples T-Test*)

Jenis Pengujian Statistik	Parameter Data yang Diuji	Nilai Signifikansi (p-value)	Taraf Uji (α)	Keputusan Statistik	Kesimpulan Pengujian
Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)	*Pre-test* Eksperimen	0,200	0,05	$p > 0{,}05$	Data Berdistribusi Normal

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16445

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

	Post-test Eksperimen	0,061	0,05	$p > 0{,}05$	Data Berdistribusi Normal
	Pre-test Kontrol	0,170	0,05	$p > 0{,}05$	Data Berdistribusi Normal
	Post-test Kontrol	0,070	0,05	$p > 0{,}05$	Data Berdistribusi Normal
Uji Homogenitas Varians (*Levene's Test*)	Data *Post-test* Antarkelompok	0,625	0,05	$p > 0{,}05$	Varians Data Homogen
Uji Hipotesis (*Independent Samples T-Test*)	*Post-test* Eksperimen vs Kontrol	0,001	0,05	$p < 0{,}05$	H_0 Ditolak, H_1 Diterima

Mengacu pada data hasil pengujian yang tertera pada Tabel 2 di atas, seluruh nilai signifikansi uji normalitas lebih besar dari 0,05, sehingga data terbukti berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas varians juga menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,625 ($p > 0{,}05$), yang menandakan bahwa sebaran data kedua kelompok bersifat homogen. Pengujian hipotesis melalui *independent samples t-test* pada Tabel 2 menghasilkan nilai signifikansi dua sisi (*2-tailed*) sebesar 0,001 ($p < 0{,}05$) dengan perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 17,00 poin. Dengan demikian, keputusan statistik menolak H_0 dan menerima H_1, yang membuktikan adanya pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis *Padlet* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Pembahasan

Temuan empiris penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Padlet* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 84,22 yang melampaui kriteria ketuntasan minimal, sementara kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 67,23. Hasil uji hipotesis *independent samples t-test* dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0{,}05$) semakin memperkuat bahwa keunggulan capaian kognitif tersebut bermakna secara statistik. Perbedaan performa ini menegaskan bahwa pemilihan media instruksional memegang peranan krusial dalam memfasilitasi penyerapan konsep-konsep kewarganegaraan di sekolah menengah pertama.

Keunggulan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik operasional *Padlet* yang mampu menciptakan lingkungan belajar kolaboratif. Platform papan tulis digital ini memfasilitasi peserta didik untuk mengunggah catatan analitis, bertukar tautan artikel rujukan, dan memberikan umpan balik langsung terhadap tanggapan rekan sekelas secara *real-time* (Azizah et al., 2025). Keterlibatan aktif dalam mendiskusikan materi Wawasan Nusantara mendorong peserta didik mendayagunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mulai dari memahami hingga menganalisis fenomena (Anderson & Krathwohl, 2001). Sebaliknya, media presentasi *PowerPoint* pada kelas kontrol cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi pasif, sehingga konstruksi pemahaman konsep tidak terbentuk sekuat pada kelas eksperimen.

Ditinjau dari fungsi instruksional, media pembelajaran berfungsi mereduksi verbalisme dan mengonstruksi pemahaman materi yang bersifat abstrak menjadi representasi visual yang

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16445

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

konkret (Arsyad, 2021). Materi Wawasan Nusantara sarat dengan muatan nilai kebangsaan, batas teritorial, dan wawasan geopolitik yang sulit dipahami jika hanya mengandalkan ceramah lisan. Melalui *Padlet*, guru menyajikan peta digital, infografis perbatasan negara, dan video dokumenter ke dalam satu wadah pembelajaran terpadu. Stimulasi multisensori ini membantu peserta didik mengorganisasikan informasi baru ke dalam skema kognitif mereka secara lebih efektif. Kemudahan mengakses beragam sumber belajar dalam satu platform memperkuat retensi ingatan jangka panjang peserta didik (Aulia & Nisa'i, 2026; Idawati et al., 2026; Inayah & Suryaman, 2026; Putra et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dan mengonfirmasi temuan studi terdahulu yang membuktikan efektivitas media digital interaktif di sekolah. Rarasati et al. (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan media *Padlet* berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman materi ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas VIII. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Safitri et al. (2025) yang mencatat kenaikan nilai rata-rata peserta didik secara signifikan setelah menerapkan pembelajaran berbasis dinding virtual *Padlet*. Selain itu, Muslimah et al. (2025) menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara konsisten memberikan stimulasi visual yang mempercepat pencapaian indikator kognitif siswa. Penelitian ini memperluas bukti empiris tersebut dengan membuktikan keberhasilan implementasi *Padlet* pada ranah pembelajaran Pendidikan Pancasila (Amalina et al., 2025; Aristianti et al., 2024; Salsabila et al., 2026; WIDIATMOKO et al., 2024).

Meskipun media *Padlet* terbukti memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar kognitif, penerapannya tetap memiliki sejumlah batasan teknis di lapangan. Pengoperasian media ini menuntut ketersediaan perangkat gawai yang memadai serta stabilitas koneksi jaringan internet di lingkungan sekolah (Kustandi & Darmawan, 2020). Selain itu, perbedaan literasi digital peserta didik memerlukan bimbingan teknis yang intensif dari guru pada pertemuan-pertemuan awal. Guru dituntut memiliki kompetensi pedagogik digital yang memadai agar interaksi di dinding virtual tetap terarah pada pencapaian tujuan instruksional. Oleh karena itu, kesiapan teknis dan kompetensi digital guru perlu dipertimbangkan secara matang sebelum media ini diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Wawasan Nusantara di kelas (Jalil & Helmawati, 2026; Sofiyati & Jasiah, 2026; Syahid et al., 2022; Tarigan et al., 2026). Dengan demikian, pengembangan lanjutan berupa pelatihan literasi digital bagi guru dan peserta didik diharapkan dapat menjadi langkah strategis untuk memastikan Padlet tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai ruang refleksi kebangsaan yang berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Padlet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Pandeglang. Hal ini dibuktikan oleh perolehan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 84,22 yang melampaui kriteria ketuntasan minimal dan lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 67,23. Pengujian hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) yang mengonfirmasi penolakan hipotesis nol. Dengan demikian, fitur kolaborasi interaktif dan penyajian multimedia pada *Padlet* terbukti efektif dalam memfasilitasi penguasaan konsep Wawasan Nusantara peserta didik.

Penelitian ini mengimplikasikan pentingnya diversifikasi media pembelajaran digital interaktif guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila di

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16445

sekolah menengah. Guru mata pelajaran disarankan memanfaatkan *Padlet* sebagai media alternatif untuk mengaktifkan partisipasi dan daya nalar kritis peserta didik di ruang kelas. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan fasilitas berupa penyediaan jaringan internet yang stabil dan sarana perangkat digital yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji pengaruh media *Padlet* terhadap variabel afektif seperti kesadaran kewarganegaraan atau keterampilan kolaboratif dengan memperluas cakupan sampel pada jenjang sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Amalina, R. N., Supardi, R., Satriawati, & Damayanti, A. A. (2025). Pengaruh media pembelajaran Wordwall berbasis website terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. *JS (Jurnal Sekolah)*, *9*(4), 931–938. https://doi.org/10.24114/js.v9i4.67158

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Aristianti, S. D., Ramadani, N. L., Inayati, C. M., & Amaliyah, F. (2024). Pengaruh pembelajaran dalam kooperatif learning berbantu media Padlet terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN 1 Paren. *Mathvision: Jurnal Matematika*, *6*(2), 88–95. https://doi.org/10.55719/mv.v6i2.1258

Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Aulia, F. O., & Nisa'i, K. (2026). Pengaruh model pembelajaran konvensional 3D terhadap hasil belajar materi ekologi & keanekaragaman hayati kelas VII. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(2), 910–919. https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9820

Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet sebagai inovasi media pembelajaran interaktif. *IdeBahasa*, *7*(1), 96–110. https://doi.org/10.37296/idebahasa.v7i1.301

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Idawati, I., Saputra, H. N., & Razilu, Z. (2026). Pengembangan media interaktif berbasis Google Sites pada materi tanda baca dan huruf kapital siswa kelas III SD. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(3), 1994–2007. https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11733

Inayah, L., & Suryaman, M. (2026). Implementasi perencanaan pembelajaran digital berbasis Canva pada mata pelajaran Bahasa Inggris: Studi kasus visualisasi materi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *6*(4), 3373–3380. https://doi.org/10.51878/academia.v6i4.15287

Jalil, D. M., & Helmawati, H. (2026). Implementasi media pembelajran Interactive Flat Panel (IFP) pada pembelajaran PAI: Studi multisitus peningkatan motivasi belajar. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, *6*(3), 1900–1910. https://doi.org/10.51878/academia.v6i3.12824

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenada Media.

Muslimah, H., Istiningsih, S., Saputra, H. H., & Erfan, M. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *5*(2), 857–865. https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5718

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

Putra, L. D., Umbara, A. D., Jati, Y. B., & Saputra, R. (2023). Platform teknologi dalam mengatasi masalah pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(4), 2663–2671. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5907

Rarasati, I., Safitri, D., & Hidayaht, A. N. (2025). Pengaruh media pembelajaran Padlet terhadap hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Jakarta. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, *2*(3), 3069–3075. https://doi.org/10.55606/jicn.v2i3.3069

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Safitri, D., Thahir, I., & Rahim, F. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis Padlet terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 239–249. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31999

Salsabila, C. K., Eucarista, A. I., & Wibawa, P. R. P. (2026). Elementary school students learning experince: Through Padlet and Quizwhizzer media in the exploration and reinforcement stages. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *7*(1), 1143–1152. https://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5013

Sindiani, P., Dewi, R. S., & Bahrudin, F. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Moodle terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, *11*(2), 203–214. https://doi.org/10.26618/equilibrium.v11i2.10584

Sofiyati, L. M., & Jasiah, J. (2026). Pemanfaatan media Wayground sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X-11 di SMA. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(2), 734–745. https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9679

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2, Cetakan ke-5). Alfabeta.

Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 4600–4611. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909

Tarigan, H., Ritiauw, L., & Ritiauw, S. P. (2026). Pemanfaatan Interaktif Flat Panel (IFP) terhadap kualitas pembelajaran IPS oleh guru di SD Negeri 72 Ambon. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(3), 2449–2455. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.11595

Widiatmoko, K. A., Haryati, T., Hajir, S. M., & Suneki, S. (2024). Pemanfaatan media Padlet dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis literasi di SMK Negeri 7 Semarang. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *4*(3), 377–388. https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3378

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS