

# PADLET SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

**Nurul Azizah**

Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia  
e-mail: nurulazizah@unimed.ac.id

**Bella Karisma**

Universitas Terbuka UPBJJ, Tangerang, Indonesia  
e-mail: bella.karisma18@gmail.com

**Muhammad Rizky Chandra**

Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia  
e-mail: muhammadrizkychandra250@gmail.com

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penerapan media pembelajaran digital. Padlet, sebagai salah satu *platform* digital yang menawarkan kemudahan dalam kolaborasi dan berbagi informasi, telah banyak digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Padlet memudahkan peserta didik dan guru berkolaborasi melalui tulisan, video, gambar, dan tautan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran Padlet sebagai media pembelajaran interaktif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka yang mencakup buku, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik. Kajian ini didasarkan pada teori konstruktivisme dan pembelajaran kolaboratif, yang menekankan pentingnya peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan kolaborasi. Penelitian ini menggunakan desain kajian pustaka dengan metode dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif, dengan cara mengidentifikasi, mengkategorikan, dan mensintesis temuan-temuan yang berkaitan dengan penggunaan Padlet dalam proses pembelajaran. Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa Padlet bukan hanya mempermudah dalam penyampaian materi, tetapi dapat menjadi inovasi yang signifikan dalam pendidikan, dengan kemampuan untuk mendukung kolaborasi, meningkatkan motivasi, meningkatkan hasil belajar dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan kreatif. Media Padlet juga mendukung pembelajaran jarak jauh yang semakin relevan dengan perkembangan teknologi. Artikel ini menegaskan bahwa media digital Padlet berperan penting dalam mengembangkan strategi belajar mengajar yang adaptif dan inovatif untuk menjawab tantangan pendidikan di masa sekarang.

**Kata Kunci:** inovasi digital, media interaktif, padlet, pendidikan

## 1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran saat ini, tantangan utama yang sering dihadapi

adalah kurangnya interaksi antara siswa dan pendidik, terutama dalam pembelajaran daring maupun *hybrid*. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk

tetap aktif dan termotivasi ketika hanya menggunakan metode konvensional atau media yang bersifat satu arah. Selain itu, kebutuhan akan media pembelajaran yang kolaboratif, fleksibel, dan mudah diakses semakin mendesak, terutama di era digital seperti sekarang.

Pada era digital, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membuka berbagai peluang baru untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Menurut Ertmer & Ottenbreit-Leftwich (2010) teknologi pendidikan berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan alat dan sumber daya yang mempercepat akses informasi. Hal ini mencakup berbagai jenis teknologi, mulai dari perangkat keras seperti komputer dan tablet hingga perangkat lunak yang memungkinkan interaksi lebih mendalam, seperti aplikasi pendidikan berbasis web. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi digital dalam pendidikan menjadi kunci untuk mendorong inovasi pembelajaran yang lebih efektif.

Perkembangan teknologi juga memungkinkan adanya pergeseran dalam cara informasi disampaikan dan dipelajari. Sebagai contoh, dalam beberapa tahun terakhir, pembelajaran berbasis daring atau *blended learning* telah berkembang pesat, dimana pembelajaran dilakukan baik secara langsung maupun menggunakan platform digital. Platform-platform digital ini tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga memungkinkan pengajaran yang lebih fleksibel, personal, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Teknologi dalam pendidikan memberikan peluang besar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik.

Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif memegang peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memudahkan siswa dalam berinteraksi dengan materi ajar secara langsung (Maghfiroh *et al.*, 2024). Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran interaktif berperan penting sebagai alat yang memberikan fasilitas interaksi antara guru dengan siswa, menciptakan suasana yang dinamis dan partisipatif dalam aktivitas pembelajaran (Fitria *et al.*, 2023). Media ini memudahkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, siswa bukan hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi aktor aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Nusroh *et al.*, 2024). Media pembelajaran interaktif membuat siswa memiliki pengalaman belajar seperti dalam kehidupan nyata, dengan begitu siswa akan lebih mudah memahami materi (Gulo & Harefa, 2022). Sebagai contoh, siswa dapat berinteraksi dengan video pembelajaran, kuis online, atau diskusi kelompok yang difasilitasi oleh teknologi, yang memungkinkan mereka belajar dengan cara yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya

menarik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Salah satu inovasi media pembelajaran interaktif adalah Padlet.

Padlet merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat papan interaktif dimana siswa dapat berbagi ide, informasi, gambar, video, dan lainnya dalam format yang visual dan menarik (Aisyah et al., 2024). Padlet memiliki keunggulan dalam menciptakan ruang belajar yang terbuka dan fleksibel.

Menurut Zainuddin et al. (2020), penggunaan media Padlet memudahkan siswa berkolaborasi, berbagi informasi, dan berdiskusi dalam sebuah papan digital yang dapat diakses kapanpun dan di manapun berada. Fitur ini membuat Padlet sangat cocok untuk pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka, karena dapat digunakan untuk berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, presentasi, atau pengumpulan tugas dalam bentuk multimedia (Aisyah et al., 2024).

Dalam implementasinya, Padlet dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Seperti dalam mata pelajaran bahasa, siswa dapat menulis dan berbagi artikel, video, atau gambar yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran matematika atau sains, siswa dapat membuat diagram atau peta konsep untuk menggambarkan hubungan antara konsep-konsep tertentu. Dengan demikian, Padlet bukan hanya sebagai alat untuk berbagi informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang kreativitas dan kolaborasi antar siswa.

Padlet merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan kolaboratif. Media ini mendukung perkembangan

pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pengajaran satu arah, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk berbagi pengetahuan, berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Dengan demikian, Padlet dapat menjadi solusi bagi pendidik yang ingin menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

Beberapa penelitian terkait media Padlet, yakni penelitian yang dilakukan oleh Sudirman et al. (2025), yang menyatakan bahwa media Padlet efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD dalam menulis teks laporan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Dewi et al. (2024), yang menyatakan dengan menggunakan media Padlet siswa SMAN 9 Semarang merasa senang dan terbantu dalam pembelajaran pada materi teks kritik sastra dan esai. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nursalam et al. (2023) yang hasil penelitiannya menyatakan media Padlet mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Maarif et al. (2024) yang menyatakan bahwa media Padlet dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks puisi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran Padlet sebagai media pembelajaran interaktif melalui studi pustaka dengan mengkaji berbagai literatur terkait penerapan media Padlet dalam konteks pendidikan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sumber daya yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa untuk berinteraksi aktif dengan materi pelajaran, pengajar,

dan sesama siswa. Media ini dirancang untuk mendorong keikutsertaan aktif dari siswa dalam aktivitas pembelajaran, baik secara langsung maupun melalui teknologi.

Media interaktif adalah media audio visual yang digunakan pengajar dalam menyampaikan materi ajar (Ayuanita & Effendy, 2019). Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran interaktif bukan hanya berperan sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai media yang dapat menstimulasi motivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengalaman langsung.

Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual, auditori, dan kinestetik, yang menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif (Limbong et al., 2022). Misalnya, penggunaan video pembelajaran yang membantu siswa untuk melihat demonstrasi praktis atau simulasi percakapan dalam bahasa asing. Hal ini akan membantu siswa dalam mengingat materi lebih lama karena melibatkan lebih banyak indera. Selain itu, aplikasi atau perangkat lunak yang mendukung pembelajaran berbasis permainan (*gamification*) juga menjadi contoh nyata dari media interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Menambahkan pada hal tersebut, media pembelajaran interaktif juga dapat mempercepat proses pembelajaran dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Misalnya, pada aplikasi e-learning, siswa dapat mengerjakan soal dan mendapatkan penilaian atau koreksi secara real-time. Hal ini membantu siswa untuk mengetahui kesalahan mereka segera setelah mereka melakukan kesalahan, yang pada gilirannya akan membantu mereka untuk memahami konsep lebih dalam dan memperbaiki pemahaman mereka. Contoh

lain dari media pembelajaran interaktif adalah penggunaan simulasi dan *virtual reality* (VR). Teknologi VR dapat membawa siswa ke dalam dunia maya yang menyerupai dunia nyata, sehingga memungkinkan mereka untuk mempraktikkan keterampilan dalam lingkungan yang aman dan terkendali. Sebagai contoh, dalam pembelajaran kedokteran, VR digunakan untuk mempraktikkan prosedur medis tanpa resiko terhadap pasien. Dalam hal ini, media interaktif bukan hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang sangat berharga.

Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan kolaborasi antar siswa. Dalam pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok, siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berbagi ide, dan saling memberi masukan. Misalnya, penggunaan platform daring seperti *Google Classroom* atau *Microsoft Teams* memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas secara bersama-sama, berdiskusi, dan memberikan umpan balik terhadap pekerjaan teman mereka. Hal ini memperkaya pengalaman belajar dan membangun keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan profesional.

Akhirnya, media pembelajaran interaktif juga memberikan kemudahan akses bagi siswa dengan latar belakang dan kebutuhan yang berbeda. Media pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu, baik yang memiliki kekurangan dalam akses pendidikan atau mereka yang membutuhkan pembelajaran lebih cepat. Dengan berbagai format media yang tersedia, seperti aplikasi *mobile*, *website*, atau perangkat lainnya, siswa dapat mengakses materi ajar kapanpun dan di

manapun sesuai dengan kemampuan dan waktu yang dimiliki.

## 2.2 Padlet sebagai Media Pembelajaran

Padlet adalah salah satu jenis platform digital yang digunakan untuk membuat papan pengumuman atau papan virtual yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, dan tautan dalam satu tampilan yang interaktif. Menurut Kusuma (2020), Padlet merupakan *platform* yang berisi halaman kosong yang dapat diisi oleh beragam ide, tulisan singkat, ringkasan. *Platform* tersebut dapat diisi dengan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, video, tautan, dan *file*.

Musa & Al Momani (2022) menyatakan bahwa Padlet membantu siswa dan pengajar untuk berkolaborasi secara lebih dinamis dalam suatu ruang belajar digital. Cara kerja Padlet cukup sederhana; pengguna dapat membuat papan digital yang disebut "*wall*" dan mengundang orang lain untuk menambahkan konten. Papan ini dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran seperti diskusi, pemetaan ide, dan pengumpulan materi.

Fitur-fitur Padlet yang mendukung interaktivitas dan kolaborasi dalam pembelajaran sangat beragam. Menurut Aisyah et al. (2024), Padlet menawarkan fitur seperti komentar, pemungutan suara, dan kemampuan untuk menambahkan berbagai jenis media, yang memungkinkan kolaborasi langsung antar siswa atau antara siswa dan pengajar.

Siswa dapat membagikan pemikiran mereka dalam bentuk teks atau gambar, sementara siswa lain dapat memberikan umpan balik atau tanggapan terhadapnya. Fitur ini meningkatkan

keterlibatan dan komunikasi dalam ruang pembelajaran daring.

Padlet juga memiliki fitur kolaborasi secara *real-time*. Sebagai contoh, dalam tugas kelompok, seluruh anggota dapat menambahkan informasi, gambar, atau video pada papan yang sama, dan setiap anggota dapat melihat dan memberikan tanggapan terhadap kontribusi teman sekelompoknya. Hal ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan memungkinkan siswa untuk belajar secara kolektif. Fitur interaktif ini juga dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari melalui diskusi dan berbagi informasi secara langsung.

Keunggulan utama Padlet dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyediakan ruang belajar yang terbuka dan fleksibel. Menurut Prastowo (2011), Padlet memberikan keleluasaan dalam mengakses dan menyusun informasi secara visual, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep yang lebih kompleks. Selain itu, Padlet juga dapat digunakan untuk berbagi materi tambahan seperti video atau artikel yang relevan dengan topik pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran bahasa Inggris, pengajar dapat membagikan video percakapan dalam bahasa Inggris, dan siswa dapat memberikan komentar atau analisis terhadap video tersebut pada papan yang telah disediakan.

Selain itu, Padlet dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembelajaran, baik itu pembelajaran tatap muka, daring, atau *hybrid*. Menurut Musa & Al Momani (2022), penggunaan Padlet memungkinkan siswa untuk terus terhubung dengan materi pembelajaran meskipun tidak berada di ruang kelas yang sama. Sebagai contoh, dalam pembelajaran *hybrid*, siswa

yang mengikuti kelas secara daring dapat tetap berinteraksi dengan siswa yang hadir secara langsung melalui papan digital ini. Hal ini memperkuat proses pembelajaran yang inklusif dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Keunggulan lain dari Padlet adalah kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya. Padlet dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone, yang memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan antarmuka yang *user-friendly*, Padlet memungkinkan siswa dan pengajar untuk menggunakannya tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Aisyah *et al.* (2024) menambahkan bahwa kemudahan ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Menurut Musa & Al Momani (2022), Padlet adalah Sebuah aplikasi elektronik berbasis web yang bersifat partisipatif yang dapat digunakan melalui komputer atau perangkat seluler, dan memungkinkan siswa untuk berbagi ide mereka dengan membuat dinding virtual dan poster digital yang memiliki judul tertentu dengan latar belakang menarik, serta berinteraksi positif dengan rekan-rekan dan pengajar mereka kapan saja dan dari mana saja.

Menurut Rohmatika *et al.* (2020), Padlet adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengirimkan dan memperoleh gambar, video, dokumen ataupun tautan dengan respon yang dapat diberikan pada saat aplikasi digunakan. Media Padlet dapat dipublikasikan pada media sosial. Beberapa menu yang terdapat dalam Padlet dapat dimodifikasi secara berkala.

### 2.3 Inovasi Pembelajaran Digital

Dalam era digital saat ini, teknologi memiliki peran penting dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar. Salah satu alat yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi adalah Padlet. Menurut Arsyad (2011), Padlet adalah media pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara siswa dan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Dengan menggunakan Padlet, pengajar dapat membuat papan virtual yang berisi berbagai macam informasi, seperti teks, gambar, video, dan tautan yang dapat diakses dan diedit secara bersama oleh siswa. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif, dimana siswa dapat berbagi ide dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Padlet memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi yang lebih efisien. Menurut Prastowo (2011), teknologi seperti Padlet membantu menciptakan ruang belajar yang lebih interaktif dan menarik. Sebagai contoh, dalam pembelajaran bahasa, pengajar dapat membuat papan Padlet untuk menampilkan contoh percakapan atau kata-kata baru yang dipelajari, sementara siswa dapat menambahkan kalimat atau contoh penggunaan kata tersebut. Fitur komentar dan reaksi pada Padlet juga memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara langsung, membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

Menambahkan pada hal tersebut, teknologi seperti Padlet juga memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja, yang memudahkan siswa yang memiliki kesibukan atau keterbatasan geografis untuk tetap terlibat dalam proses

pembelajaran. Sebagai contoh, dalam pembelajaran jarak jauh, Padlet bisa digunakan sebagai media untuk berbagi materi atau tugas, sehingga siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran meskipun tidak berada di ruang kelas yang sama dengan pengajar. Ini memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan inklusif, mengurangi keterbatasan waktu dan tempat.

Menurut Hakim (2023), Padlet memiliki 5 manfaat, yaitu 1) Padlet mempermudah guru dan siswa dalam berkolaborasi secara daring, serta dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran; 2) Padlet dapat memudahkan guru dalam pembelajaran berbasis proyek; 3) Padlet dapat digunakan untuk meningkatkan refleksi siswa dan memfasilitasi siswa dalam berdiskusi; 4) Padlet membantu siswa dalam memvisualisasikan informasi; 5) Padlet dapat digunakan untuk memberikan penilaian dan umpan balik.

Teknologi, termasuk Padlet, telah mengubah cara pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif. Dalam model pembelajaran tradisional, pengajaran biasanya lebih berfokus pada ceramah, dimana siswa pasif mendengarkan pengajar tanpa banyak interaksi. Menurut Ruhiat (2014), teknologi membantu menjembatani perbedaan tersebut dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dengan Padlet, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi, berbagi materi, dan memberi umpan balik terhadap pekerjaan teman sekelas mereka, yang meningkatkan kualitas keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Contoh perubahan dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran

yang lebih interaktif dengan teknologi dapat ditemukan dalam penerapan diskusi daring. Seperti, pengajar dapat meminta siswa untuk memposting pendapat mereka tentang topik tertentu di papan Padlet dan kemudian membahasnya bersama-sama di kelas. Hal ini berbeda dengan cara tradisional yang hanya mengandalkan diskusi lisan di ruang kelas. Dengan teknologi, pembelajaran menjadi lebih inklusif karena semua siswa dapat menyampaikan pendapat mereka tanpa rasa takut atau cemas yang sering terjadi dalam diskusi tatap muka.

Dengan adanya teknologi, termasuk Padlet, pembelajaran juga dapat lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Menurut Munir (2012), teknologi memungkinkan adanya pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman masing-masing siswa, dimana siswa dapat mengakses materi tambahan atau mengulang pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Sebagai contoh, di Padlet, pengajar dapat menyediakan materi yang berbeda-beda untuk siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing.

#### 2.4 Padlet dalam Konteks Pendidikan

Padlet merupakan salah satu alat digital yang digunakan secara luas dalam berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, serta dalam berbagai program kursus atau pelatihan. Menurut Aisyah *et al.* (2024), penggunaan Padlet dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari menyusun ide dalam pembelajaran bahasa hingga memfasilitasi diskusi kelompok di tingkat universitas. Misalnya, di sekolah dasar, guru dapat menggunakan Padlet

untuk menampilkan tugas atau kuis yang dapat diisi oleh siswa, sementara di perguruan tinggi, Padlet digunakan untuk diskusi kelas atau berbagi artikel dan riset dalam mata kuliah tertentu. Penggunaan Padlet yang fleksibel ini membuatnya menjadi alat yang efektif di berbagai setting pendidikan.

Padlet digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), salah satu contoh penerapan Padlet adalah sebagai media untuk menyusun hasil diskusi kelompok atau presentasi. Di tingkat sekolah menengah, misalnya, siswa dapat membuat papan Padlet untuk menyajikan hasil proyek mereka dan berbagi materi dengan teman-teman mereka. Hal ini membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan dapat mengakses materi dengan cara yang lebih interaktif. Di tingkat universitas, Padlet juga digunakan untuk diskusi daring, berbagi materi kuliah, atau sebagai tempat bagi mahasiswa untuk mengunggah pekerjaan rumah atau penelitian mereka.

Padlet juga memiliki manfaat yang besar dalam kursus atau pelatihan non-formal. Dalam kursus online, misalnya, pengajar dapat menggunakan Padlet untuk mengumpulkan feedback atau pertanyaan dari peserta kursus. Hal ini memungkinkan peserta untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi yang diajarkan dan dengan sesama peserta kursus. Dengan kemampuan untuk berbagi link, video, gambar, dan teks, Padlet menyediakan berbagai format pembelajaran yang membuatnya lebih menarik dan mengurangi kebosanan dalam kursus yang berbasis teks atau video saja. Oleh karena itu, Padlet memberikan pengalaman

pembelajaran yang lebih komprehensif dan menyenangkan.

Keunggulan utama dari Padlet dalam memfasilitasi kolaborasi adalah kemampuannya untuk memungkinkan banyak orang berinteraksi secara langsung di papan yang sama. Sebagai contoh, dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa dapat berkolaborasi dalam sebuah proyek dengan menambahkan ide, gambar, dan komentar pada papan Padlet yang telah disediakan. Menurut Prastowo (2011), kolaborasi ini memfasilitasi pertukaran ide secara *real-time*, yang memperkaya proses pembelajaran dan membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan.

Padlet juga mendukung partisipasi aktif siswa atau mahasiswa karena memungkinkan mereka untuk memberikan umpan balik atau bertanya langsung terhadap materi yang dipelajari. Sebagai contoh, dalam kelas bahasa, siswa dapat memberikan tanggapan terhadap video percakapan yang diposting oleh pengajar, lalu mengomentari atau berdiskusi dengan teman-teman mereka. Aisyah *et al.* (2024) menjelaskan bahwa dengan menggunakan fitur komentar dan reaksi, siswa dapat saling berdiskusi dan mengembangkan pemikiran kritis mereka tentang topik yang sedang dibahas. Hal ini mendorong mereka agar lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Selain itu, Padlet juga menyediakan kemudahan akses bagi siswa atau mahasiswa untuk mengakses materi atau tugas kapanpun dan di manapun. Hal ini sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar jarak jauh atau *blended learning*, dimana siswa tidak selalu berada di dalam kelas yang sama dengan guru. Menurut Munir (2012), fleksibilitas ini memberikan siswa kebebasan untuk belajar sesuai

dengan waktu dan kecepatan mereka sendiri, yang pada gilirannya mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan bertanggung jawab.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang meneliti kondisi objek yang temuannya berupa uraian penjelasan mengenai pemahaman tertentu (Sugiyono, 2022). Penelitian ini menggunakan desain kajian pustaka dengan metode dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data untuk menganalisis berbagai sumber yang relevan mengenai penggunaan Padlet dalam dunia pendidikan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu artikel jurnal, buku dan penelitian sebelumnya.

Proses penelitian dimulai dengan mengumpulkan artikel, buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya yang membahas tentang penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran interaktif. Sumber-sumber ini dikaji untuk mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai potensi, manfaat, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan Padlet. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana Padlet dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Data yang diperoleh dari literatur kemudian dianalisis secara kualitatif untuk menyimpulkan peran Padlet sebagai alat inovatif dalam pendidikan. Analisis ini juga mencakup studi kasus penggunaan Padlet di berbagai jenjang pendidikan untuk memberikan gambaran nyata mengenai penerapannya.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Berdasarkan hasil telaah pustaka terhadap berbagai sumber literatur, Padlet terbukti digunakan dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi.

Penggunaan Padlet dalam pembelajaran menunjukkan tren positif sebagai media digital interaktif yang memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan berkolaborasi, menarik minat siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas belajar, meningkatkan pemahaman konsep, mampu meningkatkan partisipasi, motivasi siswa, dan meningkatkan keterampilan menulis. Namun demikian, dari hasil literatur juga ditemukan beberapa keterbatasan dari media Padlet, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, jika papan Padlet penuh maka proses pembelajaran kurang terstruktur dan membingungkan, bagi pengguna gratis maka penggunaan fiturnya terbatas, dan mempermudah siswa berbuat curang dengan menyalin jawaban dari google.

Padlet merupakan inovasi media pembelajaran yang efektif dan adaptif. Platform ini mampu menjawab kebutuhan pembelajaran modern yang menekankan partisipasi, kolaborasi, dan personalisasi. Namun, implementasi Padlet tetap memerlukan kesiapan infrastruktur dan literasi digital dari guru maupun siswa. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada strategi pedagogis yang tepat. Oleh karena itu, integrasi Padlet perlu disertai dengan pelatihan dan pendampingan agar manfaatnya dapat dioptimalkan.

## 4.2 Pembahasan

Penelitian ini mengkaji penggunaan Padlet dalam konteks pendidikan melalui studi pustaka yang melibatkan berbagai sumber terkait. Padlet, sebagai platform pembelajaran interaktif, telah banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Menurut Prastowo (2011), Padlet memudahkan penggunaannya untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam berbagai cara, seperti berbagi teks, gambar, dan video. Sejalan dengan Hakim (2023), keuntungan dari penggunaan Padlet yaitu dapat memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa. Guru dapat membuat pertanyaan, tugas, materi pelajaran, dan siswa pun dapat langsung merespon dengan mengunggah jawabannya. Hal ini menjadikan Padlet sebagai alat yang fleksibel dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tingkat SD Padlet juga digunakan sebagai media pembelajaran. Media Padlet yang digunakan tersebut memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Seperti hasil penelitian dari Agustini *et al.* (2024), menyatakan Padlet berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian lain di tingkat SD yang menerapkan media Padlet yaitu Simanjuntak & Naibaho (2023) menyatakan media Padlet yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh siswa SD kelas V selama proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Gulo & Harefa (2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yaitu media Padlet yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media Padlet juga berpengaruh terhadap keterampilan menulis puisi pada siswa SMP. Hal ini terbukti dari hasil penelitian Apriliana (2022), menyatakan aplikasi Padlet mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa SMP. Hasil risetnya juga menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Padlet dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi yang menarik minat siswa. Penelitian pada tingkat SMP juga dilakukan oleh Lubis *et al.* (2024), keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VII meningkat.

Padlet juga digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat SMA. Seperti penelitian Maarif *et al.* (2024) menyatakan adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian juga dilakukan oleh Khoirunisa & Kartikasari (2022) yang menyatakan bahwa model CORE berbantuan media Padlet efektif dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Penelitian menyatakan media Padlet yang dikembangkan layak dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa SMA Kelas XI.

Media Padlet bukan hanya digunakan di tingkat sekolah saja melainkan di tingkat Universitas. Padlet telah digunakan dalam berbagai mata kuliah untuk memfasilitasi diskusi kelompok dan berbagi sumber belajar. Penelitian di tingkat universitas dilakukan oleh Musa & Al Momani (2022). Hasil penelitiannya menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap Padlet sebagai alat interaktif dan kolaboratif daring yang dapat diakses melalui ponsel. Selain itu, hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam rata-rata berdasarkan variabel universitas. Penelitian juga dilakukan oleh Nursalam *et al.* (2023) yang menyatakan

bahwa dengan menggunakan media Padlet membantu proses pembelajaran dalam menulis paragraf dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan.

Menurut Aisyah *et al.* (2024), di perguruan tinggi, Padlet banyak digunakan sebagai media untuk berdiskusi secara daring, berbagi artikel, dan mendokumentasikan hasil riset. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara kolaboratif, dimana mereka dapat mengakses dan berinteraksi dengan materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Penggunaan Padlet dalam setting ini juga memungkinkan mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim, yang sangat penting dalam dunia profesional.

Ansar (2021) melakukan sebuah studi yang bertujuan untuk mengungkapkan efektivitas penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Padlet. Sampel studi terdiri dari 69 siswa yang dipilih dari tiga kelas semester lima tahun ajaran 2019-2021, yang menggunakan Padlet dalam pembelajaran mereka. Pendekatan kualitatif diambil untuk memperoleh wawasan mendalam. Analisis terhadap respon sampel menunjukkan bahwa 69 peserta siap bergabung dengan kelas yang menggunakan Padlet sebagai alat pembelajaran, namun jawaban mereka mengenai motivasi dalam pembelajaran menggunakan Padlet bervariasi. Hasil penelitian juga menunjukkan perlunya pergeseran, mengingat situasi pandemi Corona saat ini, dari pembelajaran tradisional ke mode default untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran.

Penggunaan Padlet di tingkat sekolah dan universitas telah terbukti

meningkatkan partisipasi siswa dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Padlet digunakan untuk menampung hasil diskusi kelompok dan sebagai platform untuk membagikan hasil belajar siswa dalam bentuk presentasi digital. Dengan fitur-fitur interaktif seperti komentar dan reaksi, siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran dan dapat mengakses materi secara lebih menyenangkan. Padlet memungkinkan siswa untuk tidak hanya menyimak materi, tetapi juga memberikan masukan terhadap materi yang dibagikan.

Munir (2012) menyatakan bahwa Padlet telah digunakan secara efektif dalam pelatihan dan kursus online. Lebih lanjut Munir (2012) menyatakan bahwa Padlet digunakan untuk memberikan umpan balik secara langsung dan memungkinkan peserta kursus untuk berbagi pemikiran mereka tentang materi yang dipelajari. Hal ini meningkatkan interaksi antara pengajar dan peserta kursus serta memperkaya pemahaman peserta terhadap materi yang diajarkan. Padlet memungkinkan para peserta kursus untuk tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengkritisi dan menganalisis informasi tersebut secara aktif.

Padlet sebagai media pembelajaran bukan hanya memiliki kelebihan tetapi juga memiliki kekurangan. Sebagai contoh, dalam penelitian oleh Ruhiat (2014), meskipun Padlet memungkinkan interaksi yang efektif, beberapa siswa dan pengajar mengalami kesulitan dalam mengelola informasi yang dibagikan pada papan Padlet yang semakin penuh. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang terstruktur dan membingungkan, terutama jika tidak ada panduan yang jelas mengenai bagaimana materi harus disusun. Oleh karena itu, dibutuhkan

pelatihan lebih lanjut bagi pengajar dan siswa untuk memaksimalkan penggunaannya Padlet secara efektif. Selain itu, Eliyah & Dwi Agustin (2022) menyatakan bahwa kekurangan media Padlet yaitu harus terhubung dengan jaringan internet, sehingga penggunaannya saat tergantung oleh internet yang stabil.

Menurut Budi Santoso (2022) kekurangan media Padlet yaitu 1) Bagi pengguna gratis hanya bisa membuat tiga dinding Padlet dan ukuran *file* yang *diupload* maksimal 25 mb; 2) Jenis fontnya terbatas; 3) Tidak tersedianya pilihan untuk teks rata kiri dan kanan. Kekurangan media Padlet juga disampaikan oleh Syainatunnisa *et al.* (2024), kekurangannya yaitu 1) Pengguna gratis tidak dapat menggunakan fitur pembagian video; 2) Koneksi internet harus stabil agar Padlet tidak lambat; 3) Desain media yang terdapat dalam Padlet kurang menarik; 4) Siswa dapat menyalin jawaban dari google dan menempelkan di dinding Padlet.

Penggunaan Padlet dalam pendidikan telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kolaborasi dan interaksi antara siswa dan pengajar. Namun, penting bagi pengajar untuk memahami cara penggunaan yang efektif agar fitur-fitur Padlet dapat digunakan secara maksimal dalam mendukung pembelajaran. Penggunaan Padlet yang terstruktur dan terencana dengan baik akan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan fleksibel bagi semua peserta didik.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil studi pustaka yang dilakukan, penggunaan Padlet dalam konteks pendidikan menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan interaktivitas, kolaborasi, dan partisipasi

siswa dalam pembelajaran. Padlet memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, berbagi ide, dan berdiskusi dengan teman sekelas secara lebih terbuka dan fleksibel. Di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, Padlet telah terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam pembelajaran daring dan kolaboratif. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, memperluas pemahaman mereka, dan meningkatkan keterampilan sosial serta komunikasi. Selain itu, penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa Padlet memiliki keunggulan dalam memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan pengajar, serta memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan menyusun informasi secara lebih visual dan menarik. Dengan fitur-fitur interaktif seperti komentar dan reaksi, Padlet juga membantu mempercepat umpan balik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Meskipun demikian, beberapa tantangan terkait pengelolaan informasi yang semakin penuh pada papan Padlet dan kebutuhan pelatihan lebih lanjut bagi pengajar dan siswa untuk memaksimalkan penggunaan Padlet secara efektif masih perlu diperhatikan.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Padlet dalam pembelajaran, disarankan agar pengajar memberikan pelatihan mengenai cara penggunaan platform ini secara efektif, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Pengajaran yang lebih terstruktur dan terorganisir dalam penggunaan Padlet dapat meminimalkan potensi kebingungannya dan membantu siswa memahami cara mengelola informasi yang dibagikan. Selain itu, pengajar juga

disarankan untuk memperkenalkan berbagai fitur yang ada pada Padlet dan mengajarkan siswa bagaimana berkolaborasi secara produktif menggunakan alat ini, agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Aisyah, A., Lidwina, C. M., Ruth, M., & Caturm, F. D. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ansar, F. A. (2021). How the Implementation of Digital Media in English Using Padlet?: Qualitative Exploration Interactively. *Ilkogretim Online-Elementary Education Online, Year*, 20(4), 60–76. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.04.0>
- Apriliana, A. (2022). Penggunaan Media Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Smp Islam Al Kautsar. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 594–603. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.76>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja grafindo persada.
- Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2019). Model Pembelajaran Menyimak Kritis dengan Media Interaktif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Budi Santoso, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital padlet sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 478–485. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.166>
- Dewi, F. F., Utomo, A. P. Y., Widyawati, T. K., Rohman, D., Pramono, D., Kesuma, R. G., & Yunanda, N. S. (2024). Padlet sebagai Media Pembelajaran Teks Kritik Sastra dan Esai di SMAN 9 Semarang. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 46–58.
- Eliyah, & Dwi Agustin. (2022). Mekanisme Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa COVID-19. *Widya Accarya*, 13(2), 120–126. <https://doi.org/10.46650/wa.13.2.1253.120-126>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Fitria, E., Rosmiati, R., & Pratama Nugroho, B. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Arab Pada SDIT Tiara Az-Zahra Palangkaraya Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i1.371>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media*

- Pembelajaran Sejarah Interaktif dan Menyenangkan*. Guepedia.
- Khoirunisa, A. R., & Kartikasari, R. D. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Core Terhadap Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbantuan Media Padlet*. 9860(3), 397–407.
- Kusuma, I. P. I. (2020). *Mengajar Bahasa Inggris dengan Teknologi: Teori Dasar dan Ide Pengajaran*. 1–23.
- Lubis, R., Simaremare, J. A., & Simanjuntak, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Padlet terhadap Kemampuan Menulis Teks Argumentasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Medan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5426–5431.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4485>
- Maarif, S., Aprilia, R. R., Saraswati, E., & Hartiningrum, N. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Padlet pada Pembelajaran Matematika*. 30, 45–57.  
<https://doi.org/10.33503/paradigma.v29i3>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.  
<https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Megat Mohd. Zainuddin, N., Mohd Azmi, N. F., Mohd Yusoff, R. C., Shariff, S. A., & Wan Hassan, W. A. (2020). Enhancing Classroom Engagement Through Padlet as a Learning Tool: A Case Study. *International Journal of Innovative Computing*, 10(1), 49–57.  
<https://doi.org/10.11113/ijic.v10n1.250>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Musa, M. A. A., & Al Momani, J. A. (2022). University Students' Attitudes towards using the Nearpod Application in Distance Learning. *Journal of Education and E-Learning Research*, 9(2), 110–118.  
<https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i2.4030>
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.  
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Nursalam, M Rais Salim, Israwati Amir, Abd. Rahim, Asia M, Suhartatik, & Sari, N. P. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Menulis Paragraf Berbasis Media Padlet pada Kelas Perkuliahan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 329–339.  
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11767>
- Nusroh, H., Kusumaningsih, N., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas VIII D SMPN 18 Semarang. *Prosiding Seminar ...*, 728–734.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. DIVA press.
- Rohmatika, A., Arianto, P., & Putra, R. M. (2020). *Studi Penggunaan Aplikasi Padlet pada Kelas Menulis*. 2507(February), 1–9.
- Ruhiat. (2014). *Strategi Pembelajaran Berbasis Tik (Teknologi Informasi &*

*Komunikasi*). WAHANA IPTEK  
BANDUNG.

Simanjuntak, E. B., & Naibaho, P. J. (2023).  
*Pengembangan Media Pembelajaran  
Dinding Virtual Menggunakan  
Aplikasi Padlet pada Tema 8 Kelas V  
SD Negeri 3 Pasar Panguruan T.A.  
2022/2023*. 9(24), 942–952.

Sudirman, Usman, & Azis, A. (2025).  
*Keefektifan Media Padlet dalam  
Pembelajaran Menulis Laporan pada*

*Siswa Kelas VI SD Metro School  
Makassar*. 10(2), 1380–1385.

Syainatunnisa, S., Putra, A. P., & Fauzan, R.  
(2024). Pengembangan Media  
Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet  
pada Pembelajaran Sejarah. *JIM:  
Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan  
Sejarah*, 9(2), 429–436.  
[https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.  
30027](https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30027)