

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADLET DALAM MENCIPTAKAN RUANG BELAJAR INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII

Fanana Firdausi¹, Toto Nusantara²

Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: fanana.firdausi.2531747@students.um.ac.id¹, toto.nusantara.fmipa@um.ac.id²

Diterima: 10/7/2026; Direvisi: 21/7/2026; Diterbitkan: 11/8/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP masih menghadapi tantangan berupa rendahnya interaktivitas kelas akibat dominasi metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan belum optimalnya pemanfaatan media digital. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan ruang belajar yang lebih partisipatif dan berorientasi pada *student-centered learning*. Salah satu media yang berpotensi mendukung tujuan tersebut adalah Padlet sebagai papan tulis digital yang memungkinkan siswa berbagi ide, berdiskusi, dan memberikan umpan balik secara kolaboratif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media Padlet dalam menciptakan ruang belajar interaktif pada pembelajaran IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 25 Malang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi selama tiga kali pertemuan, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Padlet mampu meningkatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa maupun antarsiswa, mendorong partisipasi siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan reflektif. Selain itu, Padlet membantu guru mengelola pembelajaran IPS yang bersifat argumentatif melalui aktivitas diskusi digital secara lebih efektif. Meskipun masih dijumpai kendala berupa keterbatasan akses internet dan perangkat, hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui strategi mitigasi yang adaptif. Dengan demikian, media Padlet menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung terciptanya ruang belajar interaktif pada pembelajaran IPS di jenjang SMP.

Kata Kunci: *Padlet, Ruang Belajar Interaktif, Pembelajaran IPS*

ABSTRACT

Social Studies (IPS) learning at the junior high school level continues to face challenges due to limited classroom interactivity, resulting from teacher-centered instructional practices and the underutilization of digital learning media. This condition highlights the need for innovative instructional media capable of fostering a more participatory learning environment based on *student-centered learning*. Padlet is one of the digital platforms with the potential to facilitate such an interactive learning environment by enabling students to share ideas, engage in discussions, and present their learning outcomes collaboratively. This study aimed to describe the utilization of Padlet in creating an interactive learning environment in Social Studies learning for seventh-grade students at SMP Negeri 25 Malang. The study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through classroom observations conducted over three learning sessions, interviews, and documentation. Data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings indicate that the use of Padlet enhanced two-way interaction between teachers and students as well as among students,

encouraged previously passive learners to participate more actively, and created a more engaging, collaborative, and reflective learning atmosphere. Furthermore, Padlet assisted teachers in managing argument-based Social Studies learning more effectively through digital discussion activities. Although technical constraints, including limited internet access and inadequate devices, were encountered, these challenges could be minimized through adaptive instructional strategies implemented by teachers. Therefore, Padlet can serve as an effective digital learning medium for fostering an interactive learning environment in junior high school Social Studies instruction.

Keywords: *Padlet, Interactive Learning Environment, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong terjadinya transformasi pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan. Integrasi teknologi digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan sebagai bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang adaptif terhadap tuntutan abad ke-21. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemanfaatan teknologi digital berperan dalam memperluas akses terhadap sumber belajar, memfasilitasi interaksi antarsiswa, serta mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Baikuna et al. (2023) menegaskan bahwa teknologi pendidikan memberikan peluang bagi pembelajaran IPS untuk berkembang menuju proses yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta pemecahan masalah yang dibutuhkan siswa pada era digital.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pembelajaran IPS pada hakikatnya diarahkan untuk membangun kemampuan siswa dalam memahami berbagai fenomena sosial melalui proses belajar yang aktif, reflektif, dan kolaboratif. Pendekatan *student-centered learning* menjadi salah satu paradigma yang banyak direkomendasikan karena memberikan ruang kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar, diskusi, serta pertukaran gagasan dengan teman sebayanya. Penerapan pendekatan tersebut terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap berbagai persoalan sosial (Jannah et al., 2024). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran IPS tidak hanya diukur dari pencapaian hasil belajar, tetapi juga dari kualitas interaksi yang terbangun antara guru, siswa, dan lingkungan belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran IPS di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga kesempatan siswa untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun berkolaborasi masih relatif terbatas. Kondisi tersebut diperparah oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital, sehingga proses belajar cenderung berlangsung secara satu arah dan kurang mampu membangun keterlibatan aktif siswa. Amri, Safitri, dan Sujarwo menjelaskan bahwa salah satu tantangan utama pembelajaran IPS pada era *Society 5.0* adalah kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan di SMP Negeri 25 Kota Malang yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih pasif ketika mengikuti diskusi kelas, kurang berani menyampaikan pendapat, serta memperlihatkan antusiasme belajar yang rendah akibat minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Kondisi ini menunjukkan adanya

kesenjangan antara pembelajaran IPS yang diharapkan berlangsung secara interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian materi oleh guru.

Salah satu alternatif media digital yang berpotensi menjembatani kesenjangan tersebut adalah Padlet. Padlet merupakan papan tulis virtual berbasis *web* yang memungkinkan pengguna menyusun teks, gambar, video, tautan, maupun berbagai bentuk multimedia lainnya dalam satu ruang kolaboratif sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media diskusi, berbagi ide, dan refleksi pembelajaran secara sinkron maupun asinkron. Penelitian Etfita et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Padlet mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif karena memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi tanpa tekanan berbicara secara langsung. Hasil penelitian Dutayana et al. (2022) juga memperlihatkan bahwa Padlet mendukung pengelolaan pembelajaran IPS secara lebih efektif melalui peningkatan interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, penelitian Permatasari, Retnawati, dan Djidu (2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan Padlet berpengaruh positif terhadap partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Berbagai temuan tersebut mengindikasikan bahwa Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu membangun interaksi, kolaborasi, dan keterlibatan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, fokus kajian yang berkembang masih menunjukkan beberapa kecenderungan. Penelitian Taufiq et al. (2023) membuktikan bahwa media komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS, sedangkan Paryati dan Ningsih (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pada sisi lain, penelitian Widiatmoko et al. (2024) menunjukkan bahwa Padlet efektif mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis literasi di jenjang SMK, sementara Dharmawan dan Ruja (2025) mengintegrasikan Padlet dengan *Educaplay* untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran IPS. Berbagai penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media digital, termasuk Padlet, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun implementasinya masih lebih banyak difokuskan pada peningkatan hasil belajar, minat belajar, maupun efektivitas media dibandingkan proses terbentuknya interaktivitas belajar di dalam kelas.

Selain itu, sejumlah penelitian internasional juga memperlihatkan bahwa Padlet mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Agavekar, Bhore, dan Moharir (2026) menemukan bahwa penggunaan Padlet dapat meningkatkan *student engagement* melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong eksplorasi konsep secara aktif. Temuan tersebut diperkuat oleh Wahidin et al. (2024) yang melaporkan tingkat kepuasan siswa yang tinggi terhadap penggunaan Padlet sebagai media *collaborative learning* karena memberikan kemudahan dalam berbagi ide, memberikan umpan balik, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Walaupun demikian, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada konteks pembelajaran yang berbeda, baik dari segi jenjang pendidikan, karakteristik mata pelajaran, maupun fokus analisis, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana Padlet membentuk dinamika interaksi belajar pada pembelajaran IPS di jenjang SMP.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian tersebut, masih terdapat ruang pengembangan yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, penelitian mengenai pemanfaatan Padlet pada pembelajaran IPS di jenjang SMP masih relatif terbatas dibandingkan penelitian pada jenjang pendidikan lain maupun mata pelajaran selain IPS. Kedua, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar, motivasi, atau

kepuasan siswa, sedangkan kajian mengenai proses terbentuknya interaktivitas belajar, perubahan pola komunikasi, serta partisipasi siswa selama pembelajaran masih belum banyak dilakukan. Ketiga, penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana Padlet mampu memfasilitasi keterlibatan siswa dengan karakteristik keaktifan yang berbeda, khususnya siswa kelas VII yang sedang berada pada masa transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama, masih sangat terbatas. *Research gap* tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai pemanfaatan Padlet dalam membangun ruang belajar yang interaktif pada pembelajaran IPS masih memiliki urgensi akademik maupun praktis untuk diteliti lebih lanjut.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan beberapa kontribusi ilmiah. Pertama, penelitian ini memfokuskan kajian pada pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP, konteks yang masih relatif jarang dikaji dibandingkan penelitian sebelumnya. Kedua, penelitian ini tidak menitikberatkan pada pengukuran efektivitas media berdasarkan peningkatan nilai akademik, melainkan menganalisis secara mendalam bagaimana Padlet membentuk interaksi belajar, mendorong kolaborasi, serta meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, penelitian ini melibatkan siswa kelas VII sebagai subjek penelitian untuk memperoleh pemahaman mengenai dinamika interaksi belajar pada fase awal transisi ke jenjang sekolah menengah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan Padlet dalam menciptakan ruang belajar yang interaktif pada pembelajaran IPS sekaligus memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis media digital yang lebih partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada penerapan *student-centered learning* di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai pemanfaatan media Padlet dalam menciptakan ruang belajar interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 25 Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* yang melibatkan satu guru mata pelajaran IPS dan lima siswa kelas VII dengan karakteristik tingkat keaktifan belajar yang beragam, yaitu dua siswa aktif, satu siswa dengan tingkat partisipasi sedang, dan dua siswa pasif. Variasi karakteristik informan dipilih untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai pengalaman dan bentuk partisipasi siswa selama pembelajaran berbantuan Padlet.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara *semi-structured*, dan dokumentasi sebagai teknik yang saling melengkapi. Observasi dilaksanakan selama tiga kali pertemuan menggunakan lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan untuk mengamati aktivitas guru, keterlibatan siswa, pola interaksi pembelajaran, serta kendala teknis yang muncul selama penggunaan Padlet. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali pengalaman, persepsi, serta respons mereka terhadap pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran IPS. Dokumentasi meliputi hasil unggahan siswa pada Padlet, foto kegiatan pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai data pendukung sekaligus bahan untuk melakukan triangulasi.

Analisis data mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkesinambungan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, triangulasi teknik melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta *member checking* untuk memastikan kesesuaian hasil interpretasi peneliti dengan pengalaman informan. Seluruh proses

penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian melalui persetujuan informan sebelum pengumpulan data dilakukan. Untuk menjaga kerahasiaan identitas partisipan, setiap informan disajikan menggunakan kode selama proses analisis dan pelaporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Proses Pemanfaatan Padlet dalam Pembelajaran IPS

Pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 25 Kota Malang diamati melalui wawancara mendalam dengan guru, observasi sebanyak tiga kali pertemuan, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Informan penelitian terdiri atas satu guru mata pelajaran IPS dan lima siswa kelas VII-B yang dipilih secara *purposive* berdasarkan tingkat keaktifan belajar. Variasi karakteristik informan dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai pemanfaatan Padlet dari sudut pandang yang berbeda. Profil informan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Responden Penelitian

Kode	Peran	Karakteristik
G	Guru IPS Pengampu mata pelajaran IPS	
S1	Siswa	Aktif
S2	Siswa	Aktif
S3	Siswa	Sedang
S4	Siswa	Pasif
S5	Siswa	Pasif

Berdasarkan Tabel 1, penelitian melibatkan enam informan yang terdiri atas satu guru IPS dan lima siswa dengan karakteristik keaktifan belajar yang berbeda. Variasi karakteristik tersebut memberikan informasi mengenai pengalaman penggunaan Padlet dari siswa yang aktif, sedang, maupun pasif selama mengikuti pembelajaran IPS. Seluruh informan diwawancarai secara mendalam sesuai dengan fokus penelitian, sedangkan aktivitas pembelajaran diamati secara langsung pada tiga kali pertemuan. Data dari ketiga teknik tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan hasil penelitian.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Padlet berawal dari pengalaman guru mengikuti pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan serta pengalaman selama pelaksanaan pembelajaran daring. Pada tahap awal, Padlet dimanfaatkan sebagai media pengumpulan tugas karena dinilai lebih mudah dalam mengelola hasil pekerjaan siswa dibandingkan melalui aplikasi pesan singkat. Seiring berjalannya waktu, pemanfaatan Padlet berkembang menjadi media penyampaian materi, diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi pembelajaran. Guru juga menjelaskan bahwa materi IPS yang berkaitan dengan isu-isu sosial, seperti kemiskinan dan kenakalan remaja, lebih sering menggunakan Padlet karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat secara tertulis.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu mengunggah materi dan petunjuk kegiatan ke papan Padlet. Tautan maupun *QR Code* kemudian dibagikan melalui grup *WhatsApp* kelas sehingga dapat diakses menggunakan

telepon pintar masing-masing siswa. Selama pembelajaran berlangsung, guru memantau aktivitas siswa melalui layar laptop yang diproyeksikan menggunakan *LCD*, sehingga perkembangan pengerjaan tugas dapat diamati secara langsung. Pada saat presentasi kelompok, guru juga memanfaatkan fitur komentar sebagai media untuk menampung pertanyaan dan tanggapan dari kelompok lain.

2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Padlet

Respons siswa terhadap penggunaan Padlet diperoleh melalui wawancara dan diperkuat dengan hasil observasi selama proses pembelajaran. Penyajian data dilakukan berdasarkan karakteristik masing-masing siswa sehingga terlihat variasi pengalaman penggunaan Padlet pada setiap informan. Aspek yang diamati meliputi respons awal ketika menggunakan Padlet dan perubahan keberanian dalam menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Ringkasan respons setiap informan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Respons Siswa terhadap Penggunaan Padlet

Kode Karakteristik		Respons Awal	Keberanian Berpendapat
S1	Aktif	Senang, merasa lebih bebas menulis	Lebih berani, tidak grogi seperti saat berbicara langsung
S2	Aktif	Senang dan antusias karena menyukai teknologi informasi	Cenderung tetap karena telah terbiasa menulis
S3	Sedang	Senang namun sempat takut salah	Lebih berani karena dapat membuka catatan sebelum menulis
S4	Pasif	Takut dan gugup karena belum pernah menggunakan Padlet	Lebih berani karena dapat berpikir sebelum menulis
S5	Pasif	Takut karena belum memahami aplikasi	Lebih nyaman menulis dibanding berbicara di depan kelas

Berdasarkan Tabel 2, seluruh informan memberikan respons yang positif terhadap penggunaan Padlet meskipun pengalaman awal mereka berbeda. Siswa yang aktif sejak awal menyatakan antusias menggunakan Padlet karena dianggap lebih menarik dalam mendukung kegiatan belajar. Sementara itu, siswa dengan karakteristik sedang dan pasif mengaku sempat merasa ragu ketika pertama kali menggunakan media tersebut, tetapi tetap dapat mengikuti pembelajaran setelah memperoleh penjelasan dari guru. Seluruh informan juga menyampaikan bahwa penggunaan Padlet memberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat melalui tulisan selama proses pembelajaran.

Hasil observasi mendukung temuan wawancara tersebut. Pada setiap pertemuan, sebagian besar siswa segera mengakses tautan Padlet setelah dibagikan oleh guru melalui grup *WhatsApp*. Dari jumlah 32 siswa di kelas, rata-rata 29 siswa dapat mengakses Padlet tanpa kendala, sedangkan dua hingga tiga siswa mengalami hambatan yang berkaitan dengan jaringan internet maupun perangkat yang digunakan. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat mengerjakan tugas menggunakan Padlet hingga proses pembelajaran selesai sesuai dengan arahan guru.

3. Kontribusi Padlet terhadap Interaktivitas dan Kolaborasi Kelas

Kontribusi Padlet terhadap interaktivitas dan kolaborasi kelas diperoleh melalui hasil wawancara dengan guru dan siswa serta diperkuat oleh hasil observasi selama tiga kali pertemuan. Data difokuskan pada bentuk interaksi yang muncul selama proses pembelajaran, baik antara siswa dengan guru maupun antarsiswa. Selain itu, penelitian juga mengidentifikasi aktivitas kolaboratif yang berlangsung ketika siswa memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada Padlet. Ringkasan persepsi siswa mengenai interaktivitas dan kolaborasi tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persepsi Siswa terhadap Interaktivitas dan Kolaborasi Menggunakan Padlet

Kode Aktivitas Menanggapi Teman	Dampak yang Dirasakan
S1 Sering memberikan <i>emoticon</i> dan komentar	Pembelajaran terasa lebih menarik
S2 Kadang memberikan <i>emoticon</i> dan komentar singkat	Suasana kelas lebih aktif
S3 Sering menanggapi serta menambahkan pendapat	Wawasan bertambah melalui pendapat teman
S4 Membaca hasil pekerjaan teman, tetapi jarang berkomentar	Pembelajaran terasa tidak membosankan
S5 Lebih sering membaca hasil pekerjaan teman dan sesekali memberikan tanggapan	Mengetahui berbagai cara penyampaian pendapat teman

Berdasarkan Tabel 3, seluruh informan menunjukkan keterlibatan dalam aktivitas interaksi selama menggunakan Padlet, meskipun intensitasnya berbeda pada setiap siswa. Sebagian siswa aktif memberikan komentar maupun *emoticon* terhadap hasil pekerjaan teman, sedangkan siswa lainnya lebih banyak membaca tanggapan yang telah dipublikasikan. Informasi dari wawancara menunjukkan bahwa seluruh siswa memanfaatkan fitur yang tersedia sesuai dengan kenyamanan masing-masing selama proses pembelajaran. Data tersebut memperlihatkan adanya variasi bentuk partisipasi yang dilakukan oleh setiap informan ketika menggunakan Padlet.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Padlet dimanfaatkan dalam kegiatan diskusi kelompok maupun presentasi kelas. Kelompok penyaji menampilkan hasil diskusi melalui papan Padlet yang diproyeksikan menggunakan LCD, sedangkan kelompok lain memberikan pertanyaan dan tanggapan melalui kolom komentar. Guru kemudian memfasilitasi jalannya diskusi berdasarkan komentar yang muncul pada papan Padlet. Mekanisme tersebut berlangsung pada setiap pertemuan yang diamati selama penelitian.

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat kegiatan menulis, siswa tampak fokus menyusun jawaban melalui perangkat masing-masing sebelum mengunggahnya ke Padlet. Setelah hasil pekerjaan dipublikasikan, beberapa siswa terlihat membaca dan memperhatikan jawaban teman, kemudian memberikan komentar maupun *emoticon* pada unggahan yang dianggap menarik. Selama sesi presentasi, aktivitas tanya jawab melalui kolom komentar juga berlangsung bersamaan dengan diskusi lisan di dalam kelas.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Padlet

Selain menggambarkan proses pemanfaatan Padlet, penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya dalam pembelajaran

IPS. Informasi tersebut diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, kemudian dikonfirmasi melalui hasil observasi pada setiap pertemuan. Faktor yang ditemukan meliputi aspek teknis maupun pelaksanaan pembelajaran selama penggunaan Padlet di kelas. Ringkasan kendala yang ditemukan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kendala Penggunaan Padlet dalam Pembelajaran IPS

No.	Jenis Kendala	Sumber Informan	Hasil Observasi
1	Keterbatasan akses internet	G, S2, S4, S5	Dialami oleh 2–3 siswa pada setiap pertemuan; jaringan <i>Wi-Fi</i> sekolah sempat terputus pada pertemuan kedua
2	Keterbatasan perangkat	G, S5	Perangkat milik S5 berjalan lambat sehingga guru meminjamkan telepon pintar pribadi
3	Tampilan papan Padlet semakin penuh	S2	Setelah sekitar 25–30 unggahan, siswa perlu menggulir layar untuk melihat seluruh kiriman
4	Waktu pengerjaan dirasakan kurang	S5	Guru menambah waktu pengerjaan sekitar 2–3 menit
5	Keraguan terhadap hasil tulisan	S4	Siswa sempat berhenti sebelum mulai mengetik, kemudian melanjutkan kembali
6	Siswa membuka aplikasi lain	Observer	Terjadi pada beberapa siswa dan guru memberikan pengingat agar kembali membuka Padlet

Berdasarkan Tabel 4, kendala yang muncul selama penggunaan Padlet berasal dari faktor teknis maupun kondisi siswa ketika mengikuti pembelajaran. Kendala yang paling sering ditemukan berkaitan dengan akses internet dan perangkat yang digunakan oleh sebagian siswa. Selain itu, terdapat kendala lain berupa keterbatasan waktu pengerjaan, tampilan papan Padlet yang semakin padat ketika jumlah unggahan bertambah, keraguan siswa dalam menulis jawaban, serta adanya siswa yang sesekali membuka aplikasi lain di luar kegiatan pembelajaran. Seluruh kendala tersebut tercatat melalui kombinasi hasil wawancara dan observasi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan beberapa langkah untuk mengatasi kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Guru mengarahkan siswa yang tidak membawa perangkat untuk bergabung dengan teman satu kelompok, mempersilakan siswa berpindah tempat ketika mengalami gangguan sinyal, serta membagikan kembali tautan Padlet melalui grup *WhatsApp* apabila diperlukan. Selain itu, guru juga menyediakan lembar tugas cetak sebagai alternatif apabila kendala teknis tidak dapat diatasi dan meminjamkan telepon pintar pribadi kepada siswa yang mengalami masalah pada perangkatnya. Seluruh tindakan tersebut juga teramati secara langsung selama proses observasi pada tiga kali pertemuan penelitian.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Padlet pada pembelajaran IPS mampu menciptakan ruang belajar yang lebih interaktif dengan melibatkan seluruh kategori siswa, baik yang aktif maupun yang sebelumnya cenderung pasif. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu mengubah pola interaksi pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berorientasi pada aktivitas siswa. Pergeseran tersebut

selaras dengan prinsip *student-centered learning*, yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui partisipasi aktif, diskusi, dan eksplorasi pengalaman belajar (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Dalam konteks pembelajaran IPS, perubahan ini menjadi penting karena karakteristik materi yang banyak membahas fenomena sosial menuntut keterlibatan siswa dalam mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan, serta membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya. Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa transformasi pembelajaran IPS pada era digital tidak cukup hanya menghadirkan teknologi di dalam kelas, tetapi harus mampu mengubah proses belajar menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif sebagaimana dikemukakan oleh Mansyur dan Supriatna (2024), Hidayah dan Hawa (2026), serta Tazkia, Safitri, dan Sujarwo (2024).

Peningkatan interaktivitas yang ditemukan dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya mengenai penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran. Widiatmoko et al. (2024) melaporkan bahwa Padlet mampu memperkuat aktivitas literasi siswa melalui penyajian ruang belajar digital yang lebih menarik dan mudah diakses, sedangkan Dharmawan dan Ruja (2025) menunjukkan bahwa integrasi Padlet dengan *Educaplay* dapat meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran IPS. Temuan penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi hasil tersebut, tetapi juga memperlihatkan bahwa peningkatan interaktivitas terjadi karena siswa memperoleh kesempatan untuk memberikan respons secara langsung melalui tulisan, komentar, maupun tanggapan terhadap pendapat teman tanpa harus menunggu giliran berbicara. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif karena setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk berpartisipasi sesuai karakteristik dan tingkat kepercayaan dirinya. Dengan demikian, kontribusi utama Padlet bukan semata-mata terletak pada fitur digital yang dimilikinya, melainkan pada kemampuannya menciptakan ruang komunikasi yang memperluas partisipasi belajar seluruh siswa.

Temuan lain yang menonjol adalah meningkatnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, terutama pada siswa yang sebelumnya tergolong pasif. Fenomena ini menunjukkan bahwa karakteristik media digital dapat mengurangi hambatan psikologis berupa rasa malu, takut melakukan kesalahan, maupun kecemasan ketika harus berbicara di depan kelas. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Etfita et al. (2022) yang menyatakan bahwa Padlet mampu menyediakan ruang partisipasi yang lebih setara karena siswa memiliki waktu untuk menyusun gagasan sebelum dipublikasikan kepada teman maupun guru. Penelitian Naamati-Schneider dan Alt (2023) juga mengungkapkan bahwa aktivitas kolaboratif berbasis Padlet mendorong berkembangnya fleksibilitas berpikir sekaligus meningkatkan kualitas interaksi antarsiswa melalui proses pemberian umpan balik secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peningkatan keberanian siswa dalam penelitian ini tidak dapat dimaknai hanya sebagai dampak penggunaan media digital, tetapi merupakan hasil dari terbentuknya lingkungan belajar yang lebih aman, terbuka, dan menghargai setiap kontribusi siswa sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif.

Peningkatan partisipasi tersebut memiliki implikasi penting terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi dalam pembelajaran IPS. Aktivitas menulis pendapat, membaca gagasan teman, memberikan komentar, serta menyusun tanggapan terhadap berbagai isu sosial merupakan proses yang mendorong siswa melakukan analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap informasi yang diperoleh. Temuan ini sejalan dengan hasil *systematic literature review* Mulyati, Ansori, dan Kurino (2026) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis pemecahan masalah berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS. Selain itu, Juanda dan Fitri (2025) menjelaskan bahwa

pembelajaran kolaboratif berbasis literasi digital mampu meningkatkan kualitas interaksi akademik melalui proses berbagi gagasan dan penyusunan pengetahuan secara bersama. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Fadhillah, Wardatussa'idah, dan Yunus (2025) bahwa peningkatan partisipasi aktif merupakan prasyarat penting bagi keberhasilan pembelajaran IPS karena semakin tinggi keterlibatan siswa selama proses belajar, semakin besar pula peluang berkembangnya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang menjadi kompetensi utama pada pembelajaran abad ke-21.

Di balik berbagai manfaat yang diperoleh, penelitian ini juga menunjukkan bahwa implementasi Padlet dalam pembelajaran IPS masih menghadapi sejumlah kendala teknis yang berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran. Hambatan berupa keterbatasan akses internet, perangkat yang kurang memadai, serta perbedaan literasi digital siswa menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan infrastruktur dan kompetensi digital seluruh pihak yang terlibat. Temuan tersebut memperkuat pandangan Amri, Safitri, dan Sujarwo bahwa tantangan utama pembelajaran IPS pada era digital terletak pada kemampuan sekolah dan guru dalam mengelola ekosistem pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan. Oleh karena itu, keberhasilan pemanfaatan Padlet dalam penelitian ini tidak dapat dipisahkan dari strategi adaptif guru, seperti pengelompokan siswa, penyediaan alternatif pembelajaran ketika terjadi kendala jaringan, serta pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan menggunakan media digital. Hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran apabila didukung oleh perencanaan pedagogis yang matang, bukan sebagai pengganti peran guru dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi praktis terhadap pengembangan pembelajaran IPS di sekolah. Karakteristik Padlet yang memungkinkan siswa menuliskan pendapat, memberikan komentar, dan memperoleh umpan balik secara langsung menciptakan lingkungan belajar yang mendukung berkembangnya *student engagement*. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Gumayao (2026) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar digital memiliki hubungan positif dengan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran *Social Studies*, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif selama proses belajar. Selain itu, penelitian Naamati-Schneider dan Alt (2023) menjelaskan bahwa aktivitas kolaboratif berbasis Padlet mendorong terjadinya interaksi yang lebih bermakna melalui proses berbagi gagasan, negosiasi pemahaman, dan pemberian umpan balik antarsiswa. Dengan demikian, implikasi penggunaan Padlet dalam pembelajaran IPS tidak hanya berkaitan dengan peningkatan aktivitas belajar, tetapi juga mendukung terbentuknya budaya belajar kolaboratif yang menjadi salah satu karakteristik penting pembelajaran abad ke-21.

Apabila dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini menawarkan kontribusi yang berbeda pada aspek fokus kajian maupun konteks implementasinya. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan efektivitas Padlet terhadap hasil belajar, literasi, kepuasan pengguna, atau integrasi dengan media pembelajaran lainnya. Sebaliknya, penelitian ini memusatkan perhatian pada proses terbentuknya ruang belajar yang interaktif melalui perubahan pola komunikasi, peningkatan partisipasi siswa dengan karakteristik keaktifan yang berbeda, serta dinamika kolaborasi yang berkembang selama pembelajaran IPS berlangsung. Kontribusi tersebut memperluas temuan Widiatmoko et al. (2024) dan Dharmawan dan Ruja (2025) dengan menunjukkan bahwa keberhasilan Padlet tidak hanya diukur dari kemudahan penggunaan atau peningkatan aktivitas belajar, tetapi juga dari kemampuannya membangun interaksi sosial yang lebih inklusif pada

siswa kelas VII SMP. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran IPS berbasis media digital yang menempatkan interaksi, kolaborasi, dan partisipasi siswa sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu dipahami dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jumlah informan yang terbatas sehingga temuan yang diperoleh lebih menekankan kedalaman pemahaman terhadap proses pembelajaran daripada generalisasi hasil penelitian. Selain itu, penelitian ini belum mengukur hubungan antara penggunaan Padlet dengan peningkatan kemampuan kognitif maupun capaian akademik siswa secara kuantitatif, sehingga efektivitas media lebih banyak ditinjau dari aspek interaktivitas, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan desain *mixed methods* atau penelitian eksperimen dengan jumlah responden yang lebih besar untuk menguji hubungan antara penggunaan Padlet, kemampuan berpikir kritis, hasil belajar, dan *student engagement*. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi integrasi Padlet dengan model pembelajaran inovatif, seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, atau *Inquiry Learning*, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai strategi pembelajaran digital yang paling efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di jenjang SMP.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Padlet dalam menciptakan ruang belajar interaktif pada pembelajaran IPS kelas VII telah tercapai. Temuan penelitian memaknai bahwa Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi berbasis digital, tetapi juga sebagai ruang belajar yang memfasilitasi interaksi dua arah antara guru dan siswa maupun antarsiswa melalui aktivitas menulis, berdiskusi, serta memberikan umpan balik dalam satu lingkungan belajar yang terintegrasi. Keberadaan fitur-fitur yang mendukung kolaborasi memberikan kesempatan kepada siswa dengan karakteristik keaktifan yang berbeda untuk berpartisipasi sesuai dengan kenyamanan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan memberi ruang yang lebih luas bagi penyampaian gagasan. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyajian bukti empiris mengenai pemanfaatan Padlet pada pembelajaran IPS di jenjang SMP, dengan menitikberatkan pada proses terbentuknya interaktivitas kelas, bukan semata-mata pada pencapaian hasil belajar, sehingga memperkaya kajian mengenai implementasi media digital dalam mendukung pembelajaran yang berorientasi pada *student-centered learning*.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran IPS tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang kolaboratif, mengelola interaksi kelas, serta mengantisipasi berbagai kendala teknis yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, Padlet dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung terciptanya ruang belajar yang interaktif pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP apabila didukung oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi digital pendidik, serta perencanaan pembelajaran yang sistematis. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada pendekatan kualitatif dengan jumlah informan yang relatif sedikit sehingga temuannya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan *mixed methods* atau eksperimen dengan jumlah responden yang lebih besar, sekaligus mengeksplorasi integrasi Padlet dengan model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL),

maupun *Inquiry Learning* untuk mengkaji keterkaitannya dengan interaktivitas, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, H., Safitri, D., & Sujarwo. (n.d.). *Tantangan pembelajaran IPS berbasis digital di era Society 5.0*. <https://doi.org/10.70437/jjoed.v1i3.125>
- Agavekar, R., Bhore, P., & Moharir, M. (2026). Effective use of Padlet as a tool to enhance students' engagement with the concept learning: A case study. *Journal of Engineering Education Transformations*, 163, 163–171. <https://www.journaleet.in/index.php/jeet/article/view/3479>
- Baikuna, L., Hidayatuloh, M. F., Rizal, M. F., Fitria, N., Anjelina, N. U., Mahendra, M. R. E., Marlina, M., & Nisak, A. Z. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam pemanfaatan pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of interactive media using Padlet integrated with Educaplay platform on IPS subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpi/article/view/3364>
- Dutayana, M. K., Mubarak, A., Zuhdi, K. N., Avianto, D., & Apriyadi, D. W. (2022). Penguatan *lesson learning* melalui Padlet pada siswa kelas XI IPS 3 SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(8), 792–807. <https://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/2508>
- Etfita, F., Wahyuni, S., Satriani, E., Alber, A., & Asnawi, A. (2022). Exploring the use of Padlet in synchronous learning: Students' perceptions of its advantages and disadvantages. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 7(2), 271. <https://doi.org/10.21462/jeltl.v7i2.819>
- Fadhilah, P. N., Wardatussa'idah, I., & Yunus, M. (2025). Upaya meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS melalui metode *role playing* di kelas IV sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 428–432. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/10697>
- Gumayao, R. L. C. (2026). Level of use of digital learning resources and student engagement in social studies among public school learners. *International Journal of All Research Writings*, 7(9), 237–251. <https://www.ijarw.com/ManuScript/ManuScriptDetails/1f286267-16a5-44a2-b2a0-e0cec61ae8b3>
- Hidayah, F., & Hawa, N. N. (2026). Peran media digital dalam pembelajaran IPS di SMP pada era transformasi pendidikan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 9(1), 546–562. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/8326>
- Jannah, A., Susanti, E., Astuti, A. W., Sapitri, D. N., Angginae, M. R., Harahap, R. I., & Dahyoko, W. (2024). Penerapan pendekatan *student centered learning* berbasis diskusi pada pembelajaran IPS. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 19(1), 1328–1334. <https://doi.org/10.55558/alihda.v19i1.124>
- Juanda, J., & Fitri, S. (2025). Pembelajaran kolaboratif berbasis literasi digital terhadap kompetensi menulis esai mahasiswa. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(2), 343–360. <https://doi.org/10.25134/fs9bxv39>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>

- Mansyur, A. I., & Supriatna, N. (2024). Transformasi pembelajaran IPS dengan pendekatan Merdeka Belajar di era digital. *Journal Education Innovation (JEI)*, 2(3), 334–340. <https://doi.org/10.65474/yr2v4046>
- Mulyati, S., Ansori, Y. Z., & Kurino, Y. D. (2026). Systematic literature review: Model *problem based learning* terhadap berpikir kritis dalam pembelajaran IPS SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 110–123. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/42850>
- Naamati-Schneider, L., & Alt, D. (2023). Enhancing collaborative learning in health management education: An investigation of Padlet-mediated interventions and the influence of flexible thinking. *BMC Medical Education*, 23(1), 846. <https://link.springer.com/article/10.1186/s12909-023-04796-y>
- Paryati, P., & Ningsih, T. (2025). Strategi pembelajaran IPS berbasis digital melalui game Baamboozle untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Samudra Kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1773–1780. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2925>
- Permatasari, A. N., Retnawati, H., & Djidu, H. (2022). Pengaruh penggunaan Padlet pada pembelajaran bahasa Inggris: Sebuah studi komparatif. *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jla.73440>
- Taufiq, M. K., Khotimah, K., Prastiyono, H., & Riyadi, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS terhadap minat belajar siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 105–117. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/54809>
- Tazkia, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). *Inovasi pembelajaran IPS di era digital: Menyisipkan teknologi dalam pembelajaran* (No. 2). <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/349>
- Wahidin, I. S., Jaafar, R. E., Wan Mohamad, W. M., & Amer, N. (2024). Students' satisfaction with utilizing Padlet as a collaborative learning tool. *International Journal of e-Learning and Higher Education (IJELHE)*, 19(2), 399–415. <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/95116/>
- 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://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/3378>
- Yakin, A., Apriani, H., Zakiah, L., & Yunus, M. (2026). Implementasi strategi pembelajaran guru untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 205–216. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/52964>