



Implementation of Interactive Media using *Padlet* Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject

Penerapan Media Interaktif Menggunakan Padlet Terintegrasi dengan Educaplay Platform pada Mata Pelajaran IPS

Annisa Laila Dharmawan^{1)*}, I Nyoman Ruja¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Malang

*Correspondence: annisa.laila.2431749@students.um.ac.id

ABSTRACT

Digital learning media is learning that aligns with current developments at this time. The Platform utilized for this purpose is padlet. Padlet is a web based application that allows users to create virtual walls where students can upload text, images, links, and videos in one collaborative space. This Platform is integrated with Educaplay as a final assessment. Both Platforms of which produce interactive learning experiences. This aims to increase student engagement in the classroom. This study employs a qualitative approach method. Specifically a descriptive method. The research was conducted at SMP 14 Malang, with a focus on students from class 7.4. Data collection using 3 techniques: observation, interviews and documentation. The findings of this study indicate that use of Padlet media integrated with Educaplay can increase student interactivity in the classroom. The use of the Froggy Jumps game in Educaplay has succeeded in attracting students attention and motivation, making the learning process more fun and challenging. In addition to making learning more enjoyable, this integration positively contributes to the development of 21st-century skills such as decision-making, critical thinking, and collaboration.

Keywords: *Padlet*; Educaplay; Interactiv; Social Education

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis digital adalah pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman pada saat ini. Media pembelajaran yang digunakan menggunakan Platform *padlet*. *Padlet* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dinding virtual tempat siswa dapat mengunggah teks, gambar, tautan, hingga video dalam satu ruang kolaboratif. Platform ini diintegrasikan dengan *Educaplay* sebagai penilaian akhir. Kedua Platform ini akan menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Lokasi penelitian ini di SMP Negeri 14 Malang. Adapun informan dalam penelitian ini yaitu siswa 7.4. Pengumpulan data menggunakan 3 teknik yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *padlet* yang terintegrasi *educaplay* dapat meningkatkan interaktivitas siswa di kelas. Penggunaan *games Froggy Jumps* di *Educaplay* berhasil menarik perhatian dan motivasi siswa, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan sekaligus menantang. Selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, integrasi ini juga berdampak positif pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti pengambilan keputusan, berpikir kritis, dan kerja sama.

Kata Kunci: *Padlet*; *Educaplay*; Interaktif; Ilmu Pendidikan Sosial

Received: 09 Agus 2025; Revised: 15 Agus 2025; Accepted: 27 Agus 2025; Available Online: 03 Sept 2025

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbasis digital yang kini dapat dimanfaatkan adalah *Padlet*, sebuah papan digital interaktif berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi teks, gambar, video, tautan, hingga dokumen dalam satu ruang kolaboratif. Platform ini sangat cocok untuk mendorong pembelajaran berbasis proyek, kerja kelompok, hingga refleksi pembelajaran, karena mendukung komunikasi dua arah dan kolaborasi

antar siswa. Di sisi lain, ada juga *Educaplay*, sebuah *Platform* edukasi berbasis permainan (edugame) yang menyisipkan unsur bermain dalam proses belajar. *Educaplay Platform* adalah sebuah *Platform* pendidikan yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan berbagai fitur teknologi yang mempermudah proses belajar mengajar. *Platform* ini tidak hanya menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara daring, tetapi juga menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, melakukan kolaborasi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Educaplay Platform* mengintegrasikan berbagai alat digital, termasuk pembelajaran berbasis game, video pembelajaran, kuis, dan forum diskusi yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran berbasis digital yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Padlet*, papan digital berbasis web interaktif yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi teks, gambar, video, tautan, dan dokumen dalam ruang bersama. *Platform* ini sangat cocok untuk mempromosikan proyek berdasarkan proyek individu, kerja kelompok dan refleksi pembelajaran, karena mendukung dua komunikasi dan kolaborasi antara siswa. Di sisi lain, ada juga *Educaplay*, *Platform* pendidikan dasar (*Edugame*) yang menyisipkan elemen regenerasi dalam proses pembelajaran. *Platform Educaplay* adalah *Platform* pendidikan yang mendukung pembelajaran interaktif menggunakan berbagai fitur teknis yang mempromosikan proses pengajaran dan pembelajaran. *Platform* ini tidak hanya menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses online, tetapi juga memberikan kemampuan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi dan berkolaborasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. *Platform Educaplay* mengintegrasikan berbagai alat digital, termasuk pembelajaran berbasis pemutaran, video pembelajaran, kuis, dan forum diskusi, yang mendorong partisipasi aktif siswa. *Platform* ini tidak hanya menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara daring, tetapi juga menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, melakukan kolaborasi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, *Educaplay Platform* hadir sebagai solusi untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan pendekatan yang berbasis pada teori konstruktivisme dari Lev Vygotsky, *Platform* ini mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan kolaborasi dengan teman sebaya. Konsep pembelajaran ini sangat sesuai dengan tuntutan zaman yang membutuhkan pendidikan yang tidak hanya mengedepankan hafalan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Vygotsky, 1978).

Artikel ini, membahas bagaimana *Educaplay Platform* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan lingkungan yang lebih interaktif dan dinamis. Berbagai fitur yang ditawarkan oleh *Platform* ini akan diulas untuk melihat bagaimana mereka dapat mendukung pengajaran yang lebih menarik, mempercepat pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang lebih ringan dan menyenangkan, *Educaplay* membantu siswa lebih termotivasi dan mudah memahami konsep-konsep pelajaran (Anwar, 2025). Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa kedua *Platform* ini punya potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Padlet* efektif untuk mendorong kreativitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. *Padlet* berfungsi baik sebagai media reflektif karena mampu merangsang siswa untuk berpikir kritis dan aktif memahami materi (Sari & Putri, 2021). Sementara itu, studi menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* secara konsisten mampu menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran berkat pendekatannya yang menyenangkan dan kontekstual (Pratama & Haryanto, 2018).

Saat ini kajian yang spesifik mengintegrasikan Media *Padlet* dan *Educaplay* dalam satu siklus pembelajaran masih terbatas. Beberapa publikasi tersebut misalnya artikel yang membahas terkait mendeskripsikan penggunaan media *padlet* berbantuan *phet simulation* pada mata pelajaran kimia untuk menganalisis hasil belajar dan respon siswa setelah pembelajaran (Afifah et al., 2021). Penelitian yang membahas terkait *padlet* yang dapat membangkitkan kolaborasi siswa yang digunakan ketika jarak jauh untuk memperkuat dan menguatkan pemahaman siswa tentang Ilmu Pengetahuan Terpadu (IPS) juga menjadi acuan bahwa memang benar adanya *padlet* mampu membantu siswa untuk mengembangkan kompetensi dan kolaborasi (Boateng & Nyamekye, 2022). Adapun penelitian berkaitan dengan media *educaplay* yaitu pada Penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan pengaruh media *Educaplay* terhadap pembelajaran menulis esai kelas XII (Batitusta & Hardinata, 2024). Padahal, menggabungkan kekuatan kolaboratif dari *Padlet* dan unsur gamifikasi

dari *Educaplay* bisa menjadi strategi yang sangat potensial untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Melalui artikel ini, penulis mencoba mengeksplorasi bagaimana penerapan pembelajaran interaktif dengan memadukan *Padlet* dan *Educaplay* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran digital yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

METODE

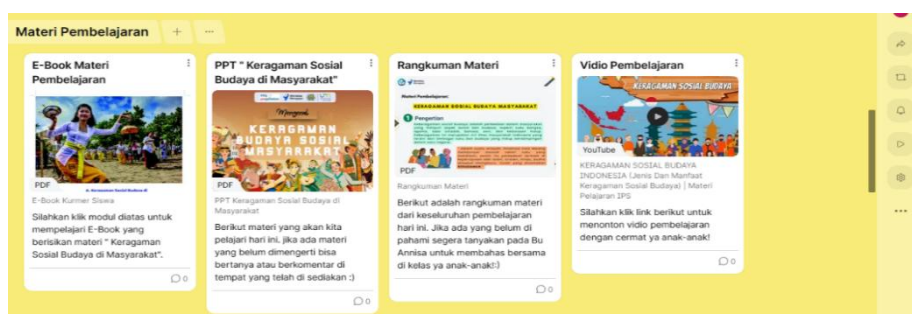
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan *Padlet* yang terintegrasi dengan *Educaplay Platform*. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa saat pembelajaran dan wawancara singkat untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana penerapan pembelajaran interaktif menggunakan *Padlet* yang terintegrasi dengan *Educaplay Platform* dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII-4 di SMP Negeri 14 Malang dengan jumlah peserta didik 33 yang terdiri dari 20 perempuan dan 13 laki-laki. Pemilihan kelas ini berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama mengajar PPL PPG yang hampir sebagian besar peserta didiknya kurang dalam berfikir kritis dan aktif saat proses pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan fokus pada observasi pengamatan langsung pada saat pembelajaran mengenai kondisi, situasi serta perilaku peserta didik pada saat menggunakan media tersebut dan wawancara terhadap siswa kelas VII-4. Setelah data terkumpul melalui observasi dan wawancara, langkah selanjutnya adalah analisis data yang dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui proses yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Miles & Huberman, 1994). Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan menyusun data yang diperoleh dalam bentuk narasi yang menggambarkan pengalaman siswa dan dampak penggunaan *Padlet* terhadap interaksi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggali sejauh mana penggunaan *Padlet* yang terintegrasi dengan *Educaplay Platform* dapat mendukung terciptanya pembelajaran interaktif yang lebih efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keunggulan *Platform Padlet* sebagai media pembelajaran interaktif

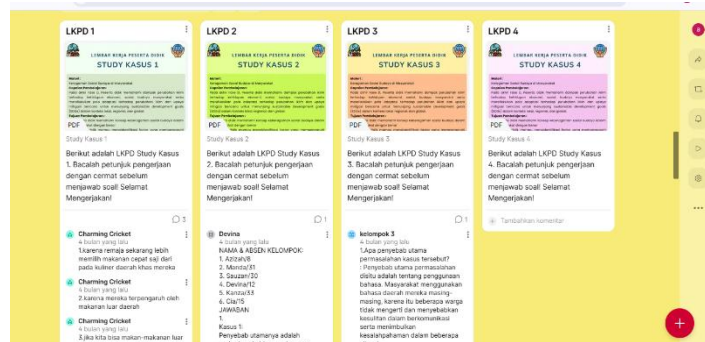
Upaya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan *Platform* digital *Padlet* menjadi salah satu solusi yang efektif. *Padlet* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dinding virtual tempat siswa dapat mengunggah teks, gambar, tautan, hingga video dalam satu ruang kolaboratif. Keunggulan utama *Padlet* adalah kesederhanaannya dalam penggunaan serta fleksibilitasnya dalam mendukung aktivitas kolaboratif di dalam kelas. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara membuat mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar (Sadik, 2008). *Padlet*, dengan fitur-fiturnya yang *intuitive*, memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengekspresikan ide dan pendapat mereka. Aktivitas seperti membuat mind mapping bersama, merespons pertanyaan reflektif, atau menyusun proyek kolaboratif menjadi lebih dinamis dan menarik.

Platform padlet dalam penelitian ini, berisikan tentang materi pembelajaran yang memuat gaya belajar siswa meliputi audio, visual dan audio visual. Gaya belajar audio dan visual terdapat materi youtube, gaya belajar visual dapat mengakses materi pembelajaran Power Point, ringkasan dan juga modul. Hal ini memudahkan siswa untuk dapat mempelajari sesuai dengan gaya belajarnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini



Gambar 1. Tampilan *Padlet* pada sesi materi IPS

Dalam penerapan di kelas, siswa diminta untuk mempelajari materi yang ada di dalam media *padlet* sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Setelah itu guru menjelaskan garis besar materi yang akan di pelajari. Upaya meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, penggunaan *padlet* sebagai media diskusi untuk menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi strategi yang sangat efektif. *Padlet* menyediakan ruang kolaboratif berbasis digital yang memungkinkan siswa untuk berkontribusi secara aktif, berbagi ide, dan menyusun jawaban bersama dalam waktu nyata. Dalam implementasinya, guru mengunggah LKPD ke dalam *Padlet*, kemudian siswa diminta untuk bekerja secara berkelompok mengisi jawaban mereka ke dalam kolom yang sudah disediakan. Setiap kelompok dapat melihat kontribusi satu sama lain, memberikan komentar, atau bahkan mengembangkan jawaban berdasarkan ide dari temannya. Proses ini mendukung prinsip pembelajaran kolaboratif sebagaimana dijelaskan bahwa yang menekankan kolaborasi mendorong pembelajaran lebih mendalam melalui pertukaran perspektif dan negosiasi makna (Dillenbourg, 1999). Hal ini dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan *Padlet* pada bagian LKPD IPS

Padlet berfungsi sebagai jembatan interaksi antara siswa dan guru, serta antar siswa itu sendiri. Ketika guru mengajukan sebuah pertanyaan terbuka melalui *Padlet*, siswa dapat langsung menuliskan jawabannya, memberikan komentar terhadap ide teman, atau bahkan mengembangkan ide tersebut secara bersama-sama. Hal ini sejalan dengan teori yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk perkembangan kognitif siswa. Melalui *Padlet*, interaksi itu tidak lagi terbatas ruang dan waktu, tetapi dapat berlangsung dengan lebih fleksibel dan kreatif (Vygotsky, 1978). Hasil observasi menunjukkan bahwa *padlet* dapat meningkatkan keaktifan siswa ketika berdiskusi dibandingkan dengan metode lainnya. Mereka terlihat lebih berani menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berkolaborasi dalam menyusun ide bersama. Pengamatan ketika di kelas sebagian besar siswa juga merasa lebih nyaman menyampaikan pendapat mereka melalui *Platform* ini, terutama bagi siswa yang biasanya kurang percaya diri berbicara di depan umum. Karena fitur *padlet* ini dapat mengemukakan pendapat atau memberi komentar langsung ke dalam fitur. Meski demikian, penggunaan *Padlet* dalam pembelajaran juga membutuhkan perhatian terhadap beberapa aspek teknis, seperti memastikan kesiapan perangkat dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, guru juga perlu memberikan panduan yang jelas dalam penggunaan *Padlet* agar aktivitas pembelajaran tetap terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Fitriani, 2020).

Penggunaan *Padlet* dalam konteks LKPD tidak hanya memfasilitasi interaksi siswa dengan materi, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka. Siswa yang biasanya kurang berani berbicara di depan kelas merasa lebih nyaman mengemukakan pendapat melalui teks di *Padlet*. *Platform* digital dapat membuka lebih banyak ruang partisipasi bagi siswa yang kurang vokal dalam lingkungan belajar tradisional hal ini sejalan dengan pendapat ahli (Warschauer Mark, 1996). Hasil dari observasi di kelas, aktivitas diskusi menggunakan *Padlet* menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara mendalam. Beberapa siswa bahkan tampak berinisiatif menambahkan gambar, tautan referensi, atau contoh lain untuk memperkaya jawaban mereka di *Padlet*. Media tersebut menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menyelesaikan tugas secara mekanis, tetapi benar-benar terlibat dalam proses berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



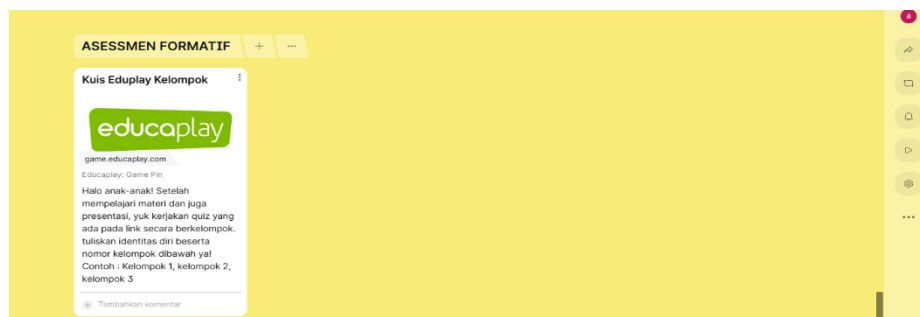
Gambar 3. Siswa mempelajari materi & menjawab pertanyaan di Platform Padlet

Secara keseluruhan, *Padlet* terbukti menjadi media yang efektif dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Tidak hanya membuat siswa lebih aktif, *Padlet* juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, terbuka, dan menyenangkan (Wahyuni, 2020). Design yang diberikan dari platform tersebut sangat kreatif sehingga membuat siswa tertarik untuk menggunakannya, tidak hanya itu dukungan guru yang optimal membuat *Padlet* dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

Keunggulan *Educaplay Platform*

Fitur menarik dari *Educaplay Platform* salah satunya adalah adanya permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dalam penelitian ini menggunakan *games Froggy Jumps*. Games ini menggabungkan unsur permainan sederhana dengan konten materi pelajaran, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar secara aktif. *Games Froggy Jumps* di *Educaplay* bekerja dengan prinsip dasar *learning by doing*, di mana siswa harus menyelesaikan tantangan tertentu dengan melompat dari satu pilihan jawaban ke pilihan lain untuk mencapai tujuan. Setiap langkah dalam permainan ini mewakili keputusan kognitif yang harus diambil siswa, mereka ditantang untuk berpikir cepat, memahami materi, dan memilih jawaban yang tepat. Keterlibatan seperti ini sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi karena siswa secara langsung terlibat dalam proses pengambilan Keputusan (Bonwell & Eison, 1991).

Implementasi dalam penelitian ini setelah siswa selesai mengerjakan study kasus yang ada di *padlet*, siswa kemudian menuju ke menu assesmen formatif untuk menjawab soal menggunakan media *educaplay*. Menu tersebut secara otomatis akan membawa siswa menuju ke halaman *Educaplay froggy jumps*. Mengerjakan soal dalam bentuk kuis. Siswa Bersama kelompok mengerjakan dengan peraturan kelompok yang berhasil menyelesaikanya secara cepat dan tepat itu akan menjadi pemenangnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan *Padlet* pada sesi Assesmen Formatif Menggunakan *Educaplay*

Penerapan *games Froggy Jumps* dalam pembelajaran terbukti mampu mendorong siswa menjadi lebih interaktif. Keadaan di dalam kelas, siswa tampak lebih bersemangat saat berpartisipasi, bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif memberikan jawaban dan berdiskusi dengan teman sekelasnya mengenai strategi terbaik untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan. Hal ini sejalan dengan teori *ARCS Motivation Model*, yang menyatakan bahwa keberhasilan meningkatkan motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh empat faktor: *Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction* (Keller, 1987). *Games Froggy Jumps* mampu menarik perhatian siswa, memberikan relevansi terhadap materi pembelajaran, meningkatkan kepercayaan diri melalui keberhasilan kecil dalam permainan, dan memberikan kepuasan setelah menyelesaikan tantangan.

Hasil observasi selama implementasi menunjukkan bahwa *games Froggy Jumps* mampu meningkatkan interaksi baik antara siswa dengan materi, siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa lainnya. Aktivitas seperti berdiskusi untuk memilih jawaban, berstrategi, dan memberikan semangat kepada teman satu kelompok memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi secara individu, tetapi juga dalam konteks sosial, sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik (Vygotsky, 1978). Penggunaan media ini juga dapat digunakan sebagai penugasan di rumah. Hal ini memudahkan pendidik untuk memberikan tugas diluar sekolah (Alghozi et al, 2021).

Tantangan dalam penggunaan *games* ini tentu ada, seperti menjaga agar siswa tetap fokus pada tujuan belajar dan tidak sekadar bermain untuk hiburan semata. Guru perlu merancang sesi refleksi setelah permainan, misalnya dengan mendiskusikan soal-soal yang muncul dalam game atau meminta siswa menjelaskan alasan mereka memilih jawaban tertentu. Dengan begitu, pembelajaran melalui *games Froggy Jumps* tetap berjalan dalam kerangka akademik yang jelas dan terarah (Tamansiswa et al., 2024). Hal ini dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5. Penggunaan media *Educaplay* untuk Asesmen Formatif

Secara keseluruhan, penggunaan *games Froggy Jumps* dalam *Educaplay* memberikan alternatif metode pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan interaktivitas siswa. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan problem solving yang sangat penting dalam konteks pendidikan abad ke-21.

Integrasi penggunaan media *padlet* dan *Educaplay Platform* sebagai media pembelajaran interaktif

Integrasi *Padlet* dengan *Educaplay Platform* membuka peluang baru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif. *Educaplay* sebagai *Platform* pembelajaran interaktif menyediakan berbagai materi dan aktivitas berbasis teknologi, sementara *Padlet* memperkuat aspek kolaborasi dan komunikasi antarsiswa secara real-time. Kombinasi keduanya memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, tidak hanya dari segi konten, tetapi juga dari segi proses interaksi sosial yang terbangun selama pembelajaran. Penerapan *Platform Padlet* dapat digunakan untuk mendukung aktivitas yang dirancang melalui *Educaplay*, seperti diskusi setelah menonton video edukatif, pengumpulan hasil refleksi dari kuis interaktif, atau brainstorming ide sebelum mengerjakan tugas proyek. Dengan fitur *Padlet* yang memungkinkan siswa berbagi pendapat, mengunggah hasil kerja, serta memberikan umpan balik terhadap karya teman, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi jauh lebih aktif dan terstruktur. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Dampak *Padlet*, *Educaplay*, dan integrasi keduanya terhadap indikator interaktivitas

Media	Karakteristik Utama	Dampak terhadap Interaktivitas	Mekanisme Peningkatan Interaktivitas
<i>Padlet</i>	Papan kolaboratif daring; berbasis teks, gambar, tautan, video	Tinggi pada kolaborasi dan diskusi sinkron/asinkron	Memfasilitasi umpan balik dua arah, berbagi ide, dan kurasi konten bersama

Educaplay	Platform kuis/games interaktif berbasis web	Tinggi pada partisipasi aktif dalam evaluasi	Menghadirkan tantangan, skor, dan kompetisi sehat melalui game/kuis
Integrasi Padlet + Educaplay	Orkestrasi Padlet untuk kolaborasi & Educaplay untuk evaluasi gamifikasi dalam satu siklus pembelajaran	Sangat tinggi pada interaktivitas sosial dan interaktivitas dengan konten	Kolaborasi awal di Padlet → evaluasi gamifikasi di Educaplay; menciptakan alur belajar yang variatif dan saling melengkapi

Pendekatan ini menekankan konsep aktif di mana siswa terlibat langsung dalam proses belajar, tidak hanya melalui mendengarkan atau mencatat, tetapi juga dengan berdiskusi, menganalisis, serta berkreasi (Bonwell & Eison, 1991). Educaplay memberi stimulus awal melalui media interaktif, kemudian Padlet menyediakan ruang bagi siswa untuk mengolah dan mengembangkan ide tersebut secara kolaboratif. Hasil dari integrasi kedua Platform tersebut memberikan beberapa manfaat nyata dalam pembelajaran. Pertama, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi, karena mereka merasa memiliki ruang untuk berkontribusi dan berinteraksi dengan teman-teman mereka. Kedua, kualitas diskusi meningkat karena siswa dapat melihat berbagai perspektif secara visual dan langsung memberikan respons terhadap ide yang muncul. Ketiga, guru lebih mudah memantau perkembangan ide dan pemahaman siswa secara keseluruhan melalui rekaman aktivitas di Padlet. Namun, integrasi ini tentu menuntut persiapan yang matang dari guru.

Perencanaan aktivitas harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pemilihan media yang tepat, serta strategi untuk memastikan semua siswa terlibat aktif. Selain itu, guru perlu mengelola waktu penggunaan Platform dengan efektif agar tidak terjadi overload informasi yang justru membuat siswa kebingungan. Penerapan penggunaan media tersebut yang tepat, kombinasi Padlet dan Educaplay mampu mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, serta kreativitas siswa keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Lebih dari itu, penggunaan teknologi ini mengajarkan siswa untuk lebih adaptif dan produktif dalam memanfaatkan berbagai media digital sebagai bagian dari proses belajar mereka.

KESIMPULAN

Penerapan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui integrasi Padlet dan Educaplay Platform, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan interaktivitas siswa di kelas. Penggunaan games Froggy Jumps di Educaplay berhasil menarik perhatian dan motivasi siswa, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan sekaligus menantang. Siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mengambil keputusan, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam suasana yang penuh semangat. Pemanfaatan Padlet sebagai media diskusi untuk menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mampu menciptakan ruang kolaboratif yang inklusif. Siswa diberi kesempatan untuk berkontribusi, berbagi ide, dan merespons pemikiran teman-temannya secara aktif, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan adanya ruang interaksi yang lebih terbuka, siswa yang biasanya pasif pun terdorong untuk lebih berpartisipasi. Secara keseluruhan, integrasi antara teknologi pembelajaran interaktif dan Platform kolaboratif ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi ini perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, agar pembelajaran di era digital ini semakin relevan, efektif, dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Afifah, S. T., Nurhidayanti, A., Jumadi, J., & Aznam, N. (2021). Media Padlet Berbantuan Phet Simulation Pada Materi Atom Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Respon Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 68–75.
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (n.d.). Penggunaan Platform Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Covid-19. 1, 137–152.

- Anwar, S. J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Eduplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–375. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIPJurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.
- Boateng, S., & Nyamekye, M. (2022). Learning sciences with technology: the use of padlet pedagogical tool to improve high school learners' attainment in integrated sciences. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 239–262.
- Bonwell, C. ., & Eison, J. . (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. *ASHE-ERIC Higher Education Report No.1*.
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by collaborative learning?* In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative-learning: Cognitive and Computational Approaches*.
- Fitriani, Y. (2020). Penggunaan Aplikasi Padlet dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya*, 4(1).
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Intructional Development*, 3(2–10), 10.
- Miles, M.B., & Huberman, A. . (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: SAGE publications.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2, 167–168.
- Sadik, A. (2008). Digital Storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Develeopment*, 4(56), 487–506.
- Sari, I. P., & Putri, W. D. (2021). Penggunaan Padlet sebagai Media Refleksi untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*.
- Tamansiswa, U. S., Prayoga, I. S., Pratomo, W., & Lestari, P. P. (2024). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer*. 3(1).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, S. (2020). Utilization of Padlet as a Digital Teaching Material Development Platform in Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 3(032070), 1567.
- Warschauer Mark. (1996). *Telecollaboration in Foreign Language Learning*. University of Hawai'i, Second Language Teaching & Curriculum Center.