



**PENGUNAAN APLIKASI PADLET UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII.B
SMP NEGERI 1 MARE**

Nurul Armiyuli¹, A. Kasmawawati², Jusman³

Universitas Muhammadiyah Bone, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi
Teknologi Pendidikan^{1,2,3}

e-mail: yulhy016@gmail.com, awatikasma@gmail.com, jusmantp@gmail.com

Diterima: 03/07/2026; Direvisi: 10/07/2026; Diterbitkan: 31/08/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Mare masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga pengalaman belajar peserta didik kurang interaktif dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik kelas VIII.B sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Padlet serta memahami perubahan bentuk dan pemaknaan minat belajar setelah penerapannya sebagai media pembelajaran kolaboratif. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan peserta didik kelas VIII.B dan guru Informatika sebagai sumber data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Padlet, peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik, dan terbatas dalam berinteraksi selama pembelajaran. Setelah penggunaan Padlet, pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan kolaboratif melalui aktivitas menulis, mengunggah jawaban, memberikan tanggapan, dan merespons gagasan teman. Hasil observasi menunjukkan capaian minat belajar sebesar 83,0% dalam kategori sangat tinggi, yang meliputi perhatian dan keaktifan, ketertarikan dan antusiasme, ketekunan dan inisiatif, serta keterlibatan kolaboratif. Temuan ini menunjukkan bahwa Padlet berpotensi mendukung minat belajar melalui pengalaman pembelajaran Informatika yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: *Aplikasi Padlet, Minat Belajar, Pembelajaran Informatika*

ABSTRACT

Informatics learning at SMP Negeri 1 Mare still tends to rely on conventional teaching methods, resulting in learning experiences that are less interactive and participatory. This study aimed to describe the learning experiences of eighth-grade students (Class VIII.B) before and after the use of Padlet and to understand changes in the forms and meanings of students' learning interest following its implementation as a collaborative learning medium. This study employed a qualitative approach with a descriptive phenomenological design. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving Class VIII.B students and an Informatics teacher as data sources. The findings showed that before the use of Padlet, students tended to be passive, less interested, and had limited interaction during learning activities. Following the implementation of Padlet, students' learning experiences became more interactive, participatory, and collaborative through activities such as writing, uploading answers, providing feedback, and responding to their peers' ideas. Observation results indicated an overall learning interest score of 83.0%, categorized as very high, reflected in attention and learning engagement, interest and enthusiasm, persistence and



initiative, and collaborative involvement. These findings indicate that Padlet has the potential to support students' learning interest by fostering more active, interactive, and meaningful Informatics learning experiences.

Keywords: *Padlet Application, Interest in Learning, Informatics Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan dalam praktik pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan media digital yang semakin interaktif, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Transformasi digital dalam pendidikan tidak lagi sekadar berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga dengan upaya menciptakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah (Mukul & Büyüközkan, 2023; Otto et al., 2024). Dalam pembelajaran Informatika di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pemanfaatan teknologi menjadi semakin relevan karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga kemampuan menggunakan teknologi, berpikir komputasional, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Penerapan mata pelajaran Informatika dalam Kurikulum Merdeka pada tingkat SMP juga menunjukkan pentingnya pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas belajar peserta didik secara bermakna (Nabilah et al., 2022). Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan peserta didik.

Salah satu faktor yang turut menentukan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar berkaitan dengan ketertarikan, perhatian, dan kecenderungan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas belajar. peserta didik yang memiliki minat belajar umumnya menunjukkan perhatian terhadap materi, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, serta kemauan untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung (Geng et al., 2024). Dalam pembelajaran Informatika, minat belajar menjadi semakin penting karena karakteristik materi yang berkaitan dengan teknologi menuntut peserta didik untuk aktif mengeksplorasi informasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya. Aktivitas pemrograman, misalnya, dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara aktif (Litherland & Kluge, 2024). Demikian pula, pembelajaran berbasis proyek dalam konteks komputasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas praktik dan menyelesaikan permasalahan secara langsung (Malik & Zhu, 2022). Dengan demikian, pembelajaran Informatika perlu dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menghadirkan pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan ketertarikan dan partisipasi peserta didik.

Meskipun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan kebutuhan tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal pada pembelajaran Informatika kelas VIII.B SMP Negeri 1 Mare, kegiatan belajar masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional dan berpusat pada guru. Situasi ini membuat kesempatan peserta didik untuk berinteraksi, menyampaikan gagasan, dan terlibat secara aktif menjadi terbatas. Beberapa peserta didik juga tampak pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan mudah mengalami kejenuhan ketika kegiatan berlangsung dengan pola yang relatif monoton. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media

pembelajaran yang dapat memberikan ruang lebih luas bagi peserta didik untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan menyampaikan gagasan selama pembelajaran Informatika. Salah satu media yang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah Padlet. Penggunaan Padlet dapat menyediakan ruang digital bagi peserta didik untuk berbagi pemikiran, memberikan tanggapan, dan berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih aktif (Johnson et al., 2023). Pemanfaatannya dalam pembelajaran juga dapat mendorong keterlibatan peserta didik melalui kegiatan berbagi ide dan berkolaborasi selama proses belajar (Subramaniam & Mohd Fadzil, 2021).

Padlet merupakan media digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran secara interaktif dan kolaboratif. Melalui media ini, peserta didik dapat menyampaikan ide, mengunggah hasil pekerjaan, memberikan tanggapan, serta melihat dan merespons hasil kerja teman dalam satu ruang digital (Cerveró-Carrascosa et al., 2024). Fitur tersebut memungkinkan peserta didik terlibat dalam diskusi sekaligus membangun pemahaman melalui kontribusi dan tanggapan terhadap gagasan teman sebaya (Dewi et al., 2024). Dengan karakteristik tersebut, Padlet memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran melalui berbagai bentuk aktivitas, baik secara individual maupun kolaboratif. Oleh karena itu, Padlet memiliki relevansi sebagai media yang dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan partisipatif (Zuhriyah et al., 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan potensi positif penggunaan Padlet dalam pembelajaran. Wahyu (2024) menemukan bahwa penerapan media Padlet dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Penelitian lain menunjukkan bahwa Padlet dapat mendukung keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan interaksi dan kolaborasi, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Sinaga et al., 2024; Syarofah et al., 2024). Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa Padlet tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi ruang yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, penelitian mengenai Padlet yang telah dilakukan masih lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas media berdasarkan perubahan motivasi, keterlibatan, perhatian, atau hasil belajar. Meskipun aspek-aspek tersebut berkaitan dengan minat belajar, semuanya belum sepenuhnya menggambarkan bagaimana peserta didik mengalami dan memaknai perubahan minat tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian kuantitatif, misalnya, dapat menunjukkan adanya perubahan skor motivasi atau tingkat keterlibatan, tetapi belum tentu mampu menjelaskan bagaimana peserta didik merasakan perubahan tersebut, pengalaman apa yang menyertainya, dan apa makna penggunaan Padlet bagi mereka. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk memahami penggunaan Padlet dari perspektif pengalaman subjektif peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Informatika pada jenjang SMP.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk memahami pengalaman peserta didik secara lebih mendalam. Pendekatan ini memungkinkan penelitian tidak hanya melihat ada atau tidaknya perubahan minat belajar setelah penggunaan Padlet, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana peserta didik mengalami proses pembelajaran sebelum dan sesudah penerapannya. Selain itu, penelitian ini berupaya memahami bagaimana peserta didik merasakan perubahan dalam perhatian dan antusiasme, serta bagaimana mereka memaknai keterlibatan dalam aktivitas

pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada upaya memahami pengalaman dan pemaknaan peserta didik terhadap perubahan minat belajar setelah penggunaan Padlet dalam pembelajaran Informatika pada tingkat SMP, bukan semata-mata mengukur efektivitas Padlet berdasarkan skor hasil belajar atau motivasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penggunaan aplikasi Padlet untuk mendukung minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas VIII.B SMP Negeri 1 Mare. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi: (1) pengalaman belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan Padlet sebagai media pembelajaran kolaboratif; dan (2) perubahan bentuk serta pemaknaan minat belajar peserta didik setelah menggunakan aplikasi tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian Teknologi Pendidikan, khususnya terkait pengalaman belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam merancang pembelajaran Informatika yang lebih interaktif, kolaboratif, dan mampu mendorong partisipasi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif untuk mengeksplorasi esensi pengalaman hidup (*lived experiences*) peserta didik dalam menggunakan aplikasi Padlet pada pembelajaran Informatika. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mare, Kabupaten Bone, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, yaitu April–Mei 2026. Informan dipilih dengan kriteria peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran Informatika berbasis Padlet dan mampu mengemukakan pengalaman serta tanggapannya terhadap proses pembelajaran. Informan terdiri atas 6 peserta didik kelas VIII.B sebagai informan utama yang dipilih berdasarkan variasi tingkat keaktifan dan kemampuan menyampaikan pengalaman, serta 1 guru Informatika sebagai informan kunci yang terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis Padlet. Dengan demikian, wawancara melibatkan 7 informan, sedangkan observasi dilakukan terhadap seluruh 28 peserta didik kelas VIII.B. Peneliti merupakan instrumen utama dengan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, dan pedoman dokumentasi yang disusun berdasarkan fokus penelitian dan ditelaah oleh dosen pembimbing.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi secara sirkuler hingga mencapai kejenuhan data (*data saturation*). Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, respons, dan pemaknaan peserta didik serta guru terhadap penggunaan Padlet dengan teknik *probing*, sedangkan observasi partisipatif digunakan untuk mengamati perhatian dan keaktifan, ketertarikan dan antusiasme, ketekunan dan inisiatif, serta keterlibatan kolaboratif peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan hasil aktivitas peserta didik pada *wall* Padlet dan rekaman audiovisual proses pembelajaran. Data wawancara ditranskripsikan, sedangkan data observasi dan dokumentasi diorganisasikan untuk proses pengodean. Analisis data dilakukan secara interaktif dengan mengadaptasi model Miles dan Huberman melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Data wawancara dianalisis secara tematik berdasarkan pengalaman belajar, minat belajar, keterlibatan, interaksi kolaboratif, dan

kendala penggunaan Padlet, sedangkan data observasi minat belajar dianalisis secara deskriptif melalui persentase capaian setiap indikator.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member check*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi peserta didik dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. *Member check* dilakukan dengan mengonfirmasi hasil transkrip dan interpretasi kepada informan untuk memastikan kesesuaian antara pengalaman yang disampaikan dan interpretasi peneliti. Data observasi minat belajar digunakan untuk menggambarkan manifestasi minat belajar peserta didik setelah penggunaan Padlet dan tidak dimaksudkan untuk mengukur peningkatan secara kuantitatif, karena penelitian tidak menggunakan pengukuran sebelum dan sesudah dengan instrumen yang sama. Verifikasi dilakukan secara berulang selama proses analisis untuk menjaga konsistensi dan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengalaman Belajar peserta didik Kelas VIII.B Sebelum Penggunaan Padlet

Kondisi pembelajaran Informatika sebelum penerapan Padlet didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Berdasarkan hasil observasi awal, guru lebih sering menggunakan metode ceramah, penugasan tertulis, dan pencatatan materi di papan tulis sehingga interaksi pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Situasi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik cenderung pasif, lebih banyak diam, dan enggan mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi kelas yang relatif kaku dan monoton juga memunculkan kejenuhan serta membuat peserta didik merasa kurang memiliki ruang untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Pengalaman tersebut tercermin dalam pernyataan salah satu informan yang menyampaikan, "*Sebelum menggunakan Padlet, saya merasa pelajaran Informatika biasa saja dan kadang kurang menarik. Saya hanya mendengar penjelasan dari guru tanpa banyak interaksi*" (peserta didik NA, wawancara 18 April 2026).

Keterbatasan variasi media pembelajaran turut memengaruhi pengalaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran Informatika. Penggunaan buku cetak sebagai sumber belajar utama membuat aktivitas pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui membaca, mencatat, dan menerima penjelasan guru sehingga kesempatan untuk berinteraksi dan menyampaikan gagasan menjadi terbatas. Kondisi tersebut juga memunculkan perasaan tegang dan kaku pada sebagian peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan informan yang mengungkapkan, "*Merasa tegang atau kaku karena pelajaran Informatika biasanya hanya terpaku pada buku cetak*" (peserta didik AD, wawancara 18 April 2026). Keterbatasan interaksi dan dominasi penyampaian materi secara verbal kemudian membentuk persepsi bahwa Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit, teoretis, dan kurang menarik, sebagaimana disampaikan oleh peserta didik bahwa "*Kurang tertarik karena materi Informatika seringkali dianggap sulit atau kurang interaktif jika hanya teori*" (peserta didik AFA, wawancara 18 April 2026).

Pengalaman Belajar dan Respons peserta didik Setelah Penggunaan Padlet

Penerapan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran kolaboratif menunjukkan perubahan pada dinamika pembelajaran di kelas VIII.B. Suasana pembelajaran menjadi lebih terbuka dan interaktif karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk menulis tanggapan, mengunggah jawaban, serta memberikan respons terhadap kiriman teman melalui *wall* digital. Aktivitas tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi tidak hanya melalui komunikasi lisan, tetapi juga melalui tulisan sehingga peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif memiliki alternatif untuk menyampaikan gagasan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Padlet menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang lebih banyak berpusat pada penjelasan guru. Dengan demikian, interaksi yang terbentuk selama pembelajaran menjadi lebih beragam dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara lebih aktif.

Pada tahap awal penerapan, beberapa peserta didik masih mengalami kebingungan karena belum terbiasa menggunakan Padlet sebagai media pembelajaran. Namun, proses adaptasi berlangsung secara bertahap dan peserta didik mulai memahami cara menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan pengalaman tersebut tercermin dalam pernyataan peserta didik DWR, *"Saat pertama belajar Informatika, saya merasa bingung karena belum mengenal Padlet, lama kelamaan saya mulai paham dan merasa senang belajar"* (peserta didik DWR, wawancara 18 April 2026). Setelah peserta didik memahami penggunaan aplikasi, karakteristik Padlet yang interaktif memberikan pengalaman belajar yang dianggap lebih menarik, membantu mempertahankan perhatian, mengurangi kejenuhan, dan memberikan ruang bagi peserta didik yang sebelumnya kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat melalui tulisan.

Pengalaman positif tersebut juga terlihat dari meningkatnya keberanian peserta didik dalam menyampaikan ide selama proses pembelajaran. Padlet memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan gagasan secara tertulis sehingga hambatan yang mungkin muncul ketika harus berbicara secara langsung di depan kelas menjadi lebih kecil. Hal ini tercermin dalam pernyataan peserta didik AFA, *"Lebih fokus karena aplikasi ini interaktif, sehingga rasa bosan berkurang dibandingkan metode ceramah, dan sangat fokus belajar menggunakan Padlet serta lebih berani karena menyampaikan ide melalui tulisan"* (peserta didik AFA, wawancara 18 April 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Padlet tidak hanya dipersepsikan sebagai perubahan media, tetapi juga sebagai perubahan pengalaman belajar yang berkaitan dengan perhatian, rasa nyaman, keberanian berpendapat, dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Informatika.

Data Observasi Indikator Minat Belajar peserta didik

Selain data hasil wawancara dan observasi kualitatif, penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk menggambarkan minat belajar peserta didik setelah penerapan Padlet berdasarkan empat indikator, yaitu perhatian dan keaktifan belajar, ketertarikan dan antusias belajar, ketekunan dan inisiatif belajar, serta keterlibatan kolaboratif. Observasi dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas VIII.B untuk memperoleh gambaran mengenai manifestasi minat belajar selama proses pembelajaran berbasis Padlet. Hasil observasi menunjukkan capaian yang relatif tinggi pada seluruh indikator yang diamati setelah penggunaan Padlet. Data ini digunakan untuk menggambarkan kondisi minat belajar peserta didik selama pembelajaran berbasis Padlet, bukan untuk menyatakan peningkatan secara kuantitatif karena tidak terdapat data pembandingan sebelum penggunaan Padlet. Rincian skor perolehan, skor maksimal, persentase, dan kategori pada setiap indikator minat belajar peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar peserta didik Berbasis Padlet

No.	Indikator Minat Belajar	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Perhatian dan Keaktifan Belajar	290	336	86,3	Sangat Tinggi
2	Ketertarikan dan Antusias Belajar	189	224	84,3	Tinggi
3	Ketekunan dan Inisiatif Belajar	181	224	80,8	Sangat Tinggi
4	Keterlibatan Kolaboratif	270	336	80,3	Tinggi
Total	Kinerja Keseluruhan	930	1.120	83,0	Sangat Tinggi

Sumber: Data Hasil Observasi Penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1, indikator perhatian dan keaktifan belajar memperoleh skor 290 dari skor maksimal 336, dengan persentase sebesar 86,3% dan termasuk kategori sangat tinggi. Capaian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tampak mampu mempertahankan perhatian dan menunjukkan keaktifan selama mengikuti pembelajaran berbasis Padlet. Indikator ketertarikan dan antusias belajar memperoleh skor 189 dari skor maksimal 224, dengan persentase 84,3% dan berada pada kategori tinggi. Sementara itu, indikator ketekunan dan inisiatif belajar memperoleh skor 181 dari skor maksimal 224, dengan persentase 80,8% dan termasuk kategori sangat tinggi, yang menunjukkan adanya kecenderungan peserta didik untuk tetap terlibat dan berinisiatif dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Indikator keterlibatan kolaboratif memperoleh skor 270 dari skor maksimal 336, dengan persentase 80,3% dan berada pada kategori tinggi. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis Padlet memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat dalam interaksi dan aktivitas kolaboratif dengan teman. Jika dilihat secara keseluruhan, akumulasi skor seluruh indikator mencapai 930 dari skor maksimal 1.120, dengan persentase sebesar 83,0% dan termasuk kategori sangat tinggi. Dengan demikian, data observasi menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan Padlet termanifestasi dalam tingkat yang tinggi, yang terlihat melalui perhatian dan keaktifan, ketertarikan dan antusiasme, ketekunan dan inisiatif, serta keterlibatan dalam aktivitas kolaboratif. Capaian tertinggi terdapat pada indikator perhatian dan keaktifan belajar sebesar 86,3%, sedangkan capaian terendah terdapat pada indikator keterlibatan kolaboratif sebesar 80,3%, meskipun keduanya masih berada dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi.

Hasil observasi tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan minat belajar secara kuantitatif karena penelitian tidak menyediakan data pengukuran minat belajar sebelum penggunaan Padlet yang dapat dibandingkan secara langsung dengan hasil setelah penggunaan Padlet. Oleh karena itu, angka 83,0% diposisikan sebagai gambaran capaian minat belajar peserta didik setelah penerapan Padlet. Temuan observasi ini melengkapi hasil wawancara yang menunjukkan adanya pengalaman belajar

yang lebih interaktif, meningkatnya keberanian dalam menyampaikan gagasan, berkurangnya kejenuhan, serta munculnya ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran berbasis Padlet.

Pembahasan

Penerapan aplikasi Padlet di SMP Negeri 1 Mare menunjukkan adanya perubahan dalam dinamika dan pengalaman belajar peserta didik kelas VIII.B. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional dan berpusat pada guru berkembang menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Sebelum menggunakan Padlet, peserta didik menggambarkan pembelajaran Informatika sebagai kegiatan yang relatif monoton, dengan aktivitas yang didominasi oleh penjelasan guru, pencatatan materi, dan penggunaan buku cetak. Kondisi tersebut membuat sebagian peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Setelah Padlet diterapkan, peserta didik memperoleh ruang untuk menulis tanggapan, mengunggah jawaban, membaca gagasan teman, serta memberikan respons melalui *wall* digital. Perubahan ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak lagi hanya berorientasi pada penerimaan informasi dari guru, tetapi mulai memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dan mengekspresikan gagasan secara lebih terbuka. Temuan tersebut sejalan dengan teori *learning by doing* yang menekankan pentingnya pengalaman dan aktivitas nyata dalam membangun pemahaman yang bermakna (Azizah et al., 2025).

Perubahan pengalaman belajar tersebut juga tercermin pada capaian indikator minat belajar peserta didik setelah penggunaan Padlet. Berdasarkan Tabel 1, indikator perhatian dan keaktifan belajar memperoleh persentase tertinggi, yaitu 86,3% dengan kategori sangat tinggi. Ketertarikan dan antusias belajar mencapai 84,3% dengan kategori tinggi, sedangkan ketekunan dan inisiatif belajar memperoleh 80,8% dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, keterlibatan kolaboratif mencapai 80,3% dengan kategori tinggi. Secara keseluruhan, keempat indikator memperoleh persentase sebesar 83,0% dan berada pada kategori sangat tinggi. Capaian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik tidak hanya tampak dari ketertarikan terhadap media yang digunakan, tetapi juga tercermin dalam perhatian, antusiasme, ketekunan, dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Persepsi positif peserta didik terhadap penggunaan Padlet dalam mendukung keterlibatan akademik sejalan dengan temuan Arouri et al. (2023). Di sisi lain, tingginya keterlibatan kolaboratif menunjukkan bahwa aktivitas berbagi dan memberikan tanggapan melalui Padlet turut memperkuat interaksi antar peserta didik, sebagaimana dijelaskan oleh Rath (2025) bahwa platform ini dapat memfasilitasi kolaborasi dan pemberian umpan balik dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut dapat dipahami dari karakteristik Padlet yang menyediakan ruang visual sekaligus ruang interaksi digital bagi peserta didik. Fitur unggahan dan kolom komentar memungkinkan peserta didik menyampaikan gagasan secara tertulis, memberikan tanggapan, serta melihat hasil pekerjaan teman dalam satu ruang pembelajaran. Bentuk partisipasi seperti ini menjadi penting bagi peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif atau kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat secara langsung. Pengalaman peserta didik yang merasa lebih fokus, lebih senang, dan lebih berani menyampaikan ide melalui tulisan menunjukkan bahwa perubahan minat belajar tidak hanya berkaitan dengan perhatian terhadap materi, tetapi juga dengan munculnya kemauan untuk mengambil bagian dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, Padlet memberikan alternatif cara berpartisipasi yang dapat membuat peserta didik lebih nyaman dalam mengekspresikan gagasan. Temuan ini sejalan dengan Febrina dan Setiawan (2024) yang menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, perhatian, motivasi, antusiasme, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa minat belajar tidak semata-mata ditunjukkan oleh rasa suka terhadap media pembelajaran, tetapi juga tercermin dalam perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Agustin et al. (2024) menjelaskan bahwa minat belajar dapat ditandai oleh perasaan senang, ketertarikan terhadap materi, perhatian selama pembelajaran, dan keterlibatan dalam aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, aspek-aspek tersebut terlihat dari perhatian peserta didik ketika menggunakan Padlet, antusiasme mengikuti aktivitas, serta keberanian menyampaikan gagasan melalui tulisan. Aktivitas memberikan tanggapan melalui kolom komentar juga menunjukkan adanya perubahan posisi peserta didik dari sekadar penerima informasi menjadi peserta yang turut berinteraksi dengan gagasan teman dan memberikan respons terhadap hasil pekerjaan yang tersedia pada *wall* Padlet. Dengan demikian, penggunaan Padlet tidak hanya mengubah bentuk aktivitas pembelajaran, tetapi juga memperluas cara peserta didik menunjukkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Ruang interaksi yang disediakan Padlet selanjutnya mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang lebih kolaboratif. peserta didik dapat melihat tanggapan teman, memberikan komentar, dan membandingkan berbagai gagasan yang muncul dalam ruang digital yang sama. Dengan pola tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung antara guru dan peserta didik, tetapi juga berkembang melalui interaksi antar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Naamati-Schneider dan Alt (2023) yang menunjukkan bahwa Padlet dapat dimanfaatkan untuk mendukung interaksi, komunikasi, dan aktivitas kolaboratif peserta didik dalam pembelajaran. Dalam konteks Informatika, karakteristik tersebut menjadi semakin relevan karena pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga kemampuan menggunakan teknologi dan berinteraksi dalam lingkungan digital. Hal ini sejalan dengan pandangan Nabilah et al. (2022) mengenai pentingnya pembelajaran Informatika pada jenjang SMP dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penggunaan Padlet dapat dipandang sebagai salah satu alternatif yang memungkinkan teknologi tidak hanya menjadi alat penyampai materi, tetapi juga menjadi ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, berbagi gagasan, dan belajar bersama.

Meskipun memberikan pengalaman yang relatif positif, penerapan Padlet pada tahap awal tidak sepenuhnya berlangsung tanpa hambatan. Beberapa peserta didik mengalami kebingungan karena belum terbiasa menggunakan aplikasi tersebut. Namun, hambatan tersebut secara bertahap berkurang setelah peserta didik memperoleh pengalaman dan pendampingan selama proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh fitur teknologi, tetapi juga oleh dukungan guru dalam membantu peserta didik beradaptasi. Peran guru sebagai fasilitator menjadi penting, terutama ketika peserta didik menghadapi kesulitan teknis atau belum memahami pola pembelajaran yang baru. Pendampingan dan *scaffolding* dalam lingkungan pembelajaran digital dapat membantu membangun interaksi pembelajaran yang lebih efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik (Kangwa et al., 2024; Li et al., 2024). Dengan demikian, pengalaman belajar melalui Padlet terbentuk melalui hubungan yang saling berkaitan antara peserta didik, guru, media, dan aktivitas pembelajaran yang dirancang.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan Padlet membawa perubahan pada pengalaman belajar sekaligus bentuk pemaknaan minat belajar peserta didik kelas VIII.B SMP Negeri 1 Mare. Sebelum penerapan Padlet, pengalaman

peserta didik cenderung ditandai oleh pembelajaran yang monoton, pasif, dan terbatas pada interaksi dengan guru. Setelah penerapan, pengalaman tersebut berkembang menjadi lebih interaktif dan partisipatif, yang ditunjukkan melalui perhatian, ketertarikan, antusiasme, ketekunan, keberanian menyampaikan gagasan, serta keterlibatan dalam aktivitas kolaboratif. Capaian keseluruhan sebesar 83,0% dalam kategori sangat tinggi turut memperkuat temuan wawancara mengenai pengalaman positif peserta didik setelah menggunakan Padlet. Dengan demikian, Padlet menunjukkan potensi dalam mendukung minat belajar melalui penciptaan pengalaman pembelajaran Informatika yang lebih interaktif, partisipatif, dan kolaboratif. Namun, pemanfaatannya tetap memerlukan pendampingan guru, khususnya pada tahap awal ketika peserta didik masih beradaptasi dengan teknologi. Temuan ini sekaligus memperkuat fokus penelitian bahwa perubahan minat belajar tidak hanya dapat dilihat dari capaian angka, tetapi juga dari perubahan pengalaman, bentuk partisipasi, dan cara peserta didik memaknai keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Padlet mengubah pengalaman belajar peserta didik kelas VIII.B SMP Negeri 1 Mare dari pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan kolaboratif. Perubahan tersebut tampak pada meningkatnya perhatian, ketertarikan, antusiasme, ketekunan, keberanian menyampaikan gagasan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang diperkuat oleh hasil observasi dengan capaian keseluruhan sebesar 83,0% dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi ruang digital yang memungkinkan peserta didik membangun pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan Padlet berpotensi mendukung pengembangan minat belajar sekaligus komunikasi dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran Informatika.

Penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas VIII.B dan satu guru Informatika di SMP Negeri 1 Mare sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan pada konteks yang lebih luas. Selain itu, pendekatan fenomenologi berfokus pada pengalaman dan pemaknaan peserta didik sehingga belum membandingkan Padlet dengan media pembelajaran lainnya secara kuantitatif. Ke depan, penelitian dapat melibatkan informan dan sekolah yang lebih beragam serta mengintegrasikan Padlet dengan model *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah untuk mengkaji perkembangan minat belajar, keterampilan berpikir komputasional, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2024). Literatur review: Hubungan antara minat belajar peserta didik dengan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(3), 291–299. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/63109>
- Arouri, Y. M., Hamaidi, D. A., Al-Kaabi, A. F., Al Attiyah, A. A., & ElKhouly, M. M. (2023). Undergraduate students' perceptions on the use of Padlet as an educational tool for an academic engagement: Qualitative study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(10), 86–106. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i10.38771>
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet sebagai inovasi media pembelajaran interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110.

<https://doi.org/10.37296/idebahasa.v7i1.301>

- Cerveró-Carrascosa, A., Vidal Prades, E. D., & Martí-Puig, M. (2024). Padlet en la formación inicial docente como recurso para el aprendizaje colaborativo y la escritura en inglés. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (87), 151–166. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3103>
- Dewi, Y. M., Astija, & Budiarsa, I. M. (2024). Problem based learning assisted by the Padlet application on critical thinking abilities and collaboration skills. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 117–126. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i1.77566>
- Febrina, V., & Setiawan, D. (2024). Analysis of the use of learning media on the learning interest of learning science students and environmental themes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5702–5709. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7497>
- Geng, Q., Amini, M., Binti Hashim, S. N. A., & Zhu, M. (2024). The mediating roles of academic self-efficacy and learning interest in the relationship between teaching style and math behavior engagement among junior high school students in China. *PLOS ONE*, 19(10), e0311959. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311959>
- Johnson, R., Cantrell, K., Cutcliffe, K., Batorowicz, B., & McLean, T. (2023). Expanding creative communities in the visual arts: Using Padlet to support student engagement and belonging in stressful contexts. *Art Education*, 76(4), 33–39. <https://doi.org/10.1080/00043125.2023.2207999>
- Kangwa, D., Msafiri, M. M., Wan, X., & Fute, A. (2024). Enhancing student engagement in online education: The role of self-regulation and teacher support in Zambia. *Discover Education*, 3, 156. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00216-5>
- Li, X., Zhang, F., Duan, P., & Yu, Z. (2024). Teacher support, academic engagement and learning anxiety in online foreign language learning. *British Journal of Educational Technology*, 55(5), 2151–2172. <https://doi.org/10.1111/bjet.13430>
- Litherland, K., & Kluge, A. (2024). Learning to program as empirical inquiry: Using a conversation perspective to explore student programming processes. *Computer Science Education*, 34(3), 495–519. <https://doi.org/10.1080/08993408.2023.2290410>
- Malik, K. M., & Zhu, M. (2022). Do project-based learning, hands-on activities, and flipped teaching enhance student's learning of introductory theoretical computing classes? *Education and Information Technologies*, 28(3), 3581–3604. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11350-8>
- Mukul, E., & Büyüközkan, G. (2023). Digital transformation in education: A systematic review of education 4.0. *Technological Forecasting and Social Change*, 194, 122664. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.122664>
- Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2022). Analisis penerapan mata pelajaran Informatika dalam implementasi Kurikulum Merdeka tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 109–118. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- 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, 846. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04796-y>
- Otto, S., Bertel, L. B., Lyngdorf, N. E. R., Markman, A. O., et al. (2024). Emerging digital practices supporting student-centered learning environments in higher education: A review of literature and lessons learned from the Covid-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 29, 1673–1696. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11789-3>



- Rath, A. (2025). Padlet: A tool for fostering collaborative learning and feedback literacy in dental education. *Frontiers in Medicine*, 11, 1357068.
<https://doi.org/10.3389/fmed.2024.1357068>
- Sinaga, A. V., Sianipar, R., Kabubu, R. D., Fauziah, F., & Syafir, M. I. (2024). The implementation of the Padlet platform to enhance student interaction in learning. *Pinisi Journal of Education and Management*, 3(3). <https://doi.org/10.71309/pjem.v3i3.5780>
- Subramaniam, G., & Mohd Fadzil, H. (2021). Using Padlet to enhance Year 11 students engagement in learning genetic. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 11(2), 39–50. <https://doi.org/10.37134/jpsmm.vol11.2.4.2021>
- Syarofah, A. F., Agustini, F., & Anshori, M. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbasis Padlet dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 2(1), 1–16.
<https://doi.org/10.26877/jpgp.v2i1.832>
- Wahyu, A. G. M. (2024). *Penerapan media pembelajaran Padlet untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn: Penelitian tindakan kelas di kelas IX SMPN 2 Cikupa Tangerang* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Repository. <https://repository.upi.edu/129566/>
- Zuhriyah, D. E. F., Mamesah, M. F. A. S. I., Ramadhani, N. R. F., Khoiruna, N. B., Nabila, S., Auliarahma, S., Munjiyat, S. N., & Royyan, N. N. (2025). Analisis filsafat pendidikan John Dewey melalui konsep *learning by doing* dalam pendidikan modern. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(1), 1–20.
<https://e-journal.epistemeacademia.org/index.php/IJMS/article/view/24>