

**PEMANFAATAN APLIKASI PADLET DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL DI SMP NEGERI 4 KOTA
TANGERANG SELATAN**

Pari Purnaningsih

Prodi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Pamulang

e-mail: dosen01028@unpam.ac.id

Diterima: 21/1/2026; Direvisi: 24/1/2026; Diterbitkan: 28/1/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses belajar mengajar, termasuk pada pembelajaran Bahasa Inggris. Salah satu aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan adalah Padlet, sebuah platform kolaboratif berbasis daring yang memungkinkan siswa berinteraksi, berbagi ide, dan menyajikan hasil belajar secara visual dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Padlet dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi digital di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru Bahasa Inggris dan siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Padlet mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran kolaboratif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, Padlet membantu guru dalam mengelola pembelajaran digital secara lebih efektif. Dengan demikian, aplikasi Padlet dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

Kata kunci: *Padlet, pembelajaran Bahasa Inggris, teknologi digital, pembelajaran kolaboratif, metode kualitatif*

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged educators to integrate technology-based learning media into the teaching and learning process, including in English language learning. One digital application that can be utilized is Padlet, an online collaborative platform that allows students to interact, share ideas, and present their learning outcomes visually and interactively. This study aims to describe the use of the Padlet application in digital technology-based English language learning at SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The research subjects consisted of English teachers and eighth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results show that the use of Padlet can increase student engagement, encourage collaborative learning, and create a more interactive and interesting learning atmosphere. In addition, Padlet helps teachers manage digital learning more effectively. Thus, the Padlet application can be an effective alternative digital learning medium in English learning at the junior high school level.

Keywords: *Padlet, English learning, digital technology, collaborative learning, qualitative method*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *digital* yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah merombak tatanan kehidupan manusia secara fundamental, termasuk mengubah paradigma dalam dunia pendidikan secara drastis. Integrasi teknologi dalam ekosistem pembelajaran saat ini bukan lagi sekadar pilihan pelengkap atau fasilitas tambahan semata, melainkan telah bertransformasi menjadi sebuah kebutuhan primer untuk menjamin terselenggaranya proses edukasi yang efektif, relevan, dan adaptif terhadap dinamika abad ke-21 (Azizah et al., 2024; Setyowati et al., 2025; Silalahi et al., 2025). Kehadiran teknologi informasi memungkinkan pergeseran metode dari yang semula berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada peserta didik, menciptakan ruang belajar yang jauh lebih fleksibel tanpa terhalang batasan ruang dan waktu. Melalui pemanfaatan berbagai *tools* pembelajaran modern, lingkungan akademis dapat dirancang menjadi lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya bertujuan untuk mengoptimalkan penyerapan materi serta meningkatkan kualitas hasil belajar secara menyeluruh. Adaptasi terhadap lingkungan *digital* ini menjadi kunci utama bagi institusi pendidikan untuk melahirkan generasi yang kompeten dan siap bersaing di era globalisasi yang menuntut kecakapan literasi teknologi tinggi (Elbadiansyah, 2025; Kusumawati et al., 2025).

Dalam konteks spesifik pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, keberadaan teknologi *digital* memegang peranan yang sangat vital dalam menjembatani kesenjangan antara teori kebahasaan dan praktik komunikasi nyata. Idealnya, pembelajaran bahasa asing tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal struktur tata bahasa atau kosakata semata, melainkan harus mampu menstimulasi siswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengekspresikan gagasan mereka secara aktif dan percaya diri. Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan kondisi yang kontradiktif dengan harapan tersebut, terutama pada jenjang sekolah menengah pertama di mana tantangan pedagogis masih sangat terasa. Banyak siswa yang masih menghadapi kendala psikologis seperti kecemasan berbahasa, rendahnya motivasi internal, serta minimnya partisipasi aktif di dalam kelas. Hambatan-hambatan ini sering kali diperparah oleh keterbatasan variasi media ajar yang digunakan oleh tenaga pendidik, sehingga proses transfer pengetahuan menjadi kurang optimal dan gagal membangun kompetensi komunikatif siswa yang sesungguhnya sangat dibutuhkan dalam penguasaan bahasa asing (Connitatillah et al., 2025; Isnata, 2025).

Kesenjangan antara harapan ideal dan kenyataan di lapangan semakin terlihat jelas ketika menyoroti metode pembelajaran konvensional yang masih mendominasi ruang-ruang kelas saat ini. Praktik pembelajaran yang terlalu bergantung pada metode ceramah satu arah dan penggunaan buku teks cetak secara kaku cenderung menempatkan siswa dalam posisi pasif, di mana mereka hanya berfungsi sebagai pendengar dan penerima informasi tanpa pelibatan kognitif yang mendalam. Situasi ini berdampak signifikan pada terhambatnya pengembangan keterampilan produktif siswa, khususnya dalam aspek *writing* dan *speaking* yang membutuhkan latihan intensif. Siswa sering kali merasa jenuh dan kurang tertantang untuk terlibat dalam diskusi atau aktivitas kelas karena suasana belajar yang monoton dan kurang menstimulasi kreativitas (Amelia et al., 2025; Husain et al., 2025; Nur et al., 2026). Oleh sebab itu, sangat mendesak bagi para pendidik untuk mulai mengadopsi dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif yang mampu mendobrak kebakuan suasana kelas, menciptakan atmosfer yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara total dalam setiap tahapan proses pembelajaran.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, aplikasi Padlet hadir sebagai salah satu inovasi media pembelajaran berbasis *digital* yang menawarkan solusi konkret untuk meningkatkan interaktivitas kelas. Padlet merupakan sebuah *platform* papan tulis virtual

berbasis *online* yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi tanpa batas, memungkinkan pengguna untuk menempelkan ide, menyusun teks, serta mengunggah berbagai format multimedia seperti gambar, video, maupun tautan dokumen dalam satu ruang kerja bersama (Etfita et al., 2022; Permatasari et al., 2022; Rohmatika et al., 2020). Fitur-fitur yang dimiliki aplikasi ini sangat mendukung terciptanya ekosistem *collaborative learning*, di mana setiap siswa dapat melihat, memberikan komentar, serta menanggapi hasil karya rekan sekelasnya secara *real-time*. Keunggulan lain dari media ini adalah aksesibilitasnya yang tinggi karena memiliki *user interface* yang ramah pengguna dan dapat dioperasikan melalui berbagai gawai, mulai dari komputer jinjing, tablet, hingga *smartphone*. Dengan karakteristik tersebut, Padlet tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai wadah interaktif yang memberdayakan siswa untuk menjadi kontributor aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengambil locus di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan, sebuah institusi yang memiliki potensi besar dalam integrasi teknologi namun pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal. Meskipun infrastruktur dasar mungkin telah tersedia, observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan media *digital* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris masih perlu dimaksimalkan untuk mendongkrak partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan nilai kebaruan dengan mengkaji secara mendalam bagaimana pemanfaatan Padlet dapat mengubah dinamika kelas menjadi lebih hidup dan menurunkan tingkat kecemasan siswa dalam berekspresi. Melalui pendekatan kualitatif, kajian ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai proses implementasi, manfaat praktis, serta tantangan teknis yang dihadapi guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi strategis bagi pengembangan model pembelajaran Bahasa Inggris yang inovatif, sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan papan *digital* kolaboratif dalam meningkatkan kualitas interaksi akademik di lingkungan sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk mengeksplorasi secara mendalam fenomena pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa. Metode ini dipilih secara sengaja karena tujuan utama studi adalah memahami proses, interaksi, dan respons partisipan terhadap penggunaan aplikasi *Padlet* dalam konteks alaminyanya di ruang kelas, tanpa melakukan manipulasi variabel atau pengukuran statistik yang kaku. Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan, dengan fokus pada kelas VIII yang sedang menempuh mata pelajaran Bahasa Inggris. Subjek penelitian terdiri dari seorang guru Bahasa Inggris sebagai fasilitator pembelajaran dan 99 siswa sebagai partisipan aktif. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan penuh pada semester genap, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran berbasis *Padlet*, hingga evaluasi, guna mendapatkan gambaran yang utuh dan komprehensif mengenai dinamika yang terjadi selama proses integrasi teknologi tersebut.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi teknik yang menggabungkan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk menjamin validitas temuan. Observasi non-partisipatif dilaksanakan di dalam kelas untuk mengamati secara langsung bagaimana guru mengelola pembelajaran digital, tingkat partisipasi siswa dalam diskusi *online*, serta interaksi kolaboratif yang terbangun melalui fitur-fitur aplikasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan perwakilan siswa yang dipilih secara *purposive* untuk menggali persepsi, pengalaman subjektif, manfaat yang dirasakan, serta kendala teknis yang dihadapi selama penggunaan aplikasi. Selain itu, peneliti mengumpulkan data dokumenter berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tangkapan layar aktivitas diskusi di *Padlet*, dan hasil

penugasan siswa sebagai bukti fisik yang memperkuat data lapangan. Instrumen pendukung seperti pedoman wawancara dan lembar observasi digunakan untuk menjaga fokus pengumpulan data agar tetap relevan dengan tujuan penelitian.

Analisis data dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan dengan mengadopsi model analisis interaktif, yang terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data mentah yang melimpah dari hasil observasi dan transkrip wawancara dipilah, disederhanakan, dan diklasifikasikan berdasarkan tema-tema utama seperti keterlibatan siswa, kolaborasi, dan hambatan teknis. Data yang telah terstruktur kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang logis untuk memudahkan pemahaman terhadap pola-pola yang muncul. Peneliti melakukan interpretasi mendalam untuk memaknai data tersebut, menghubungkan temuan lapangan dengan konteks pembelajaran digital, dan menarik kesimpulan yang kredibel. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen, sehingga simpulan yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Responden dalam penelitian ini berjumlah 100 orang, yang terdiri atas 1 guru Bahasa Inggris dan 99 siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Data siswa diperoleh melalui observasi pembelajaran dan wawancara singkat terstruktur untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan aplikasi Padlet dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Tabel 1. Profil Responden Penelitian

No	Responden	Jumlah
1	Guru Bahasa Inggris	1
2	Siswa Kelas VIII	99
Total		100

1. Implementasi Padlet dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil observasi, guru memanfaatkan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran pendukung dalam beberapa tahap pembelajaran, yaitu penyampaian materi, diskusi, dan penugasan. Guru mengunggah materi dan instruksi pembelajaran ke dalam papan Padlet, kemudian siswa diminta memberikan respon berupa teks, komentar, atau hasil tugas menulis sederhana dalam Bahasa Inggris. Penggunaan Padlet memungkinkan seluruh siswa untuk berpartisipasi secara bersamaan tanpa harus berbicara di depan kelas. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif dan mendorong partisipasi siswa yang sebelumnya cenderung pasif.

2. Respon Siswa terhadap Penggunaan Padlet

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Padlet, dilakukan pengelompokan respon berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Penggunaan Padlet

No	Kategori Respon	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat positif	45	45%
2	Positif	38	38%
3	Cukup	12	12%
4	Kurang positif	4	4%
5	Tidak positif	0	0%

Total		99	100%
--------------	--	-----------	-------------

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan bahwa 83% siswa memberikan respon positif dan sangat positif terhadap penggunaan Padlet dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa menyatakan bahwa Padlet mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

3. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan siswa diamati berdasarkan partisipasi dalam mengunggah tugas, memberikan komentar, dan menanggapi hasil pekerjaan teman melalui Padlet.

Tabel 3. Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Padlet

No	Tingkat Keterlibatan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat aktif	40	40%
2	Aktif	35	35%
3	Cukup aktif	18	18%
4	Kurang aktif	6	6%
Total		99	100%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa 75% siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Hal ini menandakan bahwa Padlet mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

4. Peran Padlet dalam Pembelajaran Kolaboratif

Padlet berfungsi sebagai ruang kolaborasi digital yang memungkinkan siswa untuk membaca, mengomentari, dan memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan teman sekelas. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa terbantu dengan adanya contoh jawaban dan komentar dari teman lain.

Tabel 4. Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Kolaboratif Menggunakan Padlet

No	Persepsi Siswa	Jumlah	Persentase
1	Sangat membantu	42	42%
2	Membantu	37	37%
3	Cukup membantu	15	15%
4	Kurang membantu	5	5%
Total		99	100%

Berdasarkan tabel 4 sebanyak 79% siswa menyatakan Padlet sangat membantu dan membantu dalam pembelajaran kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa Padlet efektif sebagai media untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antar siswa.

5. Kendala dalam Penggunaan Aplikasi Padlet

Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan Padlet juga menghadapi beberapa kendala yang ditemukan selama proses penelitian.

Tabel 5. Kendala Penggunaan Padlet dalam Pembelajaran

No	Jenis Kendala	Jumlah Siswa	Persentase
1	Keterbatasan akses internet	28	28%
2	Kurang familiar dengan aplikasi	20	20%
3	Perangkat tidak mendukung	12	12%
4	Tidak mengalami kendala	39	39%
Total		99	100%

Tabel 5 menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi siswa adalah keterbatasan akses internet. Namun demikian, sebagian besar kendala bersifat teknis dan dapat diminimalkan melalui pendampingan guru serta pengelolaan pembelajaran yang fleksibel.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Padlet dalam pembelajaran Bahasa Inggris mendapatkan respons yang sangat positif dari mayoritas siswa, dengan persentase gabungan respon positif dan sangat positif mencapai angka signifikan. Tingginya penerimaan ini mengindikasikan adanya keselarasan antara fitur media digital dengan karakteristik siswa sekolah menengah yang cenderung menyukai stimulus visual dan interaktivitas. Padlet berperan efektif sebagai ruang belajar digital yang mampu memfasilitasi kebutuhan siswa akan antarmuka atau *user interface* yang sederhana namun menarik, sehingga tidak menambah beban kognitif mereka saat mempelajari materi bahasa asing. Dalam konteks pedagogis, penggunaan media berbasis papan virtual atau *board* ini berhasil menggeser paradigma pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa. Siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi pasif, melainkan menjadi kontributor aktif yang membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi digital. Keberhasilan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi yang tepat guna, yang disesuaikan dengan preferensi generasi digital, dapat menciptakan atmosfer akademik yang kondusif, inklusif, dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam pada proses akuisisi bahasa (Badhe et al., 2025; HILMI, 2024; Lisyalama, 2025).

Selain aspek penerimaan, dampak signifikan terlihat pada peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, di mana data menunjukkan dominasi siswa berada pada kategori aktif dan sangat aktif. Keterlibatan ini sangat dipengaruhi oleh fitur Padlet yang menyediakan rasa aman secara psikologis bagi siswa untuk berekspresi. Dalam pembelajaran bahasa asing, hambatan psikologis seperti kecemasan atau *language anxiety* sering kali menjadi penghalang utama bagi siswa untuk berpartisipasi, terutama ketakutan akan membuat kesalahan tata bahasa di depan umum. Melalui fitur unggah teks dan komentar yang dapat dilakukan secara *real-time* namun tidak intimidatif, aplikasi ini mereduksi tekanan sosial tersebut. Siswa yang biasanya pasif atau pemalu di dalam kelas konvensional merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan gagasan atau menjawab pertanyaan dalam bentuk tulisan digital. Variasi aktivitas yang ditawarkan, mulai dari memberikan respon singkat hingga diskusi interaktif, menjadikan dinamika kelas lebih hidup. Hal ini membuktikan bahwa platform digital mampu menjembatani kesenjangan partisipasi, memastikan bahwa suara setiap siswa dapat "terdokumentasi" dan diapresiasi, bukan hanya mereka yang berani berbicara secara lisan (Kamila et al., 2025; Razilu & Iskandar, 2025; Sari et al., 2025).

Analisis mendalam mengenai aspek kolaborasi menyoroti peran krusial Padlet dalam memfasilitasi interaksi sosial antarpeserta didik melalui mekanisme *peer feedback* atau umpan balik sejawat. Mayoritas siswa merasakan manfaat besar dari aktivitas saling membaca dan mengomentari hasil pekerjaan teman, yang secara teoritis mendukung konsep pembelajaran konstruktivisme sosial. Dalam ekosistem digital ini, siswa belajar tidak hanya dari instruksi guru, tetapi juga melalui proses *modeling* dengan melihat contoh jawaban teman sekelasnya. Ketika siswa membaca kontribusi orang lain, mereka secara tidak sadar terpapar pada variasi kosakata, struktur kalimat, dan perspektif yang berbeda, yang memperkaya pemahaman kebahasaan mereka. Aktivitas kolaboratif ini melampaui kerja kelompok tradisional karena memungkinkan interaksi yang lebih fleksibel dan asinkron, di mana siswa dengan kecepatan belajar berbeda tetap dapat berkontribusi. Namun, efektivitas kolaborasi ini sangat bergantung pada regulasi yang ditetapkan oleh pengajar agar komentar yang diberikan bersifat konstruktif. Dengan demikian, teknologi ini berhasil mentransformasi interaksi siswa menjadi komunitas belajar yang saling mendukung, di mana pengetahuan dibangun secara kolektif melalui

pertukaran ide dan koreksi silang di ruang maya (Aldi & Hanif, 2026; Carsono et al., 2025; Lisyalama, 2025; Maharani & Iswendi, 2025).

Ditinjau dari perspektif pengembangan keterampilan berbahasa, penggunaan Padlet memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan frekuensi praktik, khususnya pada keterampilan produktif seperti menulis. Pola aktivitas yang mengharuskan siswa untuk memposting jawaban, menyusun paragraf deskriptif, atau memberikan argumen tertulis secara rutin menciptakan kebiasaan menulis atau *writing habit* yang lebih intensif dibandingkan metode konvensional berbasis buku teks. Selain itu, platform ini secara alami memfasilitasi integrasi keterampilan atau *integrated skills*, di mana siswa harus membaca instruksi dan postingan teman (*reading*) sebelum memproduksi tulisan mereka sendiri (*writing*). Alur ini sangat relevan dengan prinsip pembelajaran bahasa komunikatif yang menekankan penggunaan bahasa dalam konteks nyata. Ketersediaan fitur visual juga membantu siswa dalam memahami konteks materi dengan lebih baik sebelum menuangkannya dalam bentuk verbal. Meskipun demikian, optimalisasi pengembangan keterampilan ini sangat bergantung pada desain tugas yang dirancang guru. Tugas yang berorientasi proses, seperti *brainstorming* dan revisi, terbukti lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan linguistik siswa dibandingkan sekadar tugas pengumpulan jawaban semata (Rahman et al., 2025; Saidah et al., 2024; Widiarini et al., 2025).

Di balik berbagai manfaat pedagogis yang ditawarkan, penelitian ini juga mengungkap tantangan teknis yang tidak dapat diabaikan, terutama terkait kesenjangan akses atau *digital divide*. Temuan mengenai kendala koneksi internet dan ketidaksiapan perangkat pada sebagian kecil siswa menjadi pengingat bahwa infrastruktur digital merupakan prasyarat mutlak dalam integrasi teknologi pendidikan. Kendala teknis ini berpotensi menghambat partisipasi penuh siswa jika tidak dimitigasi dengan strategi manajemen kelas yang adaptif, seperti penyediaan akses internet sekolah atau penerapan model pembelajaran *hybrid*. Selain itu, tingkat literasi digital siswa yang bervariasi menuntut adanya pendampingan intensif di awal implementasi agar penggunaan aplikasi tidak menjadi hambatan tersendiri. Bagi guru, tantangan bergeser pada aspek manajerial, yaitu bagaimana mengelola lalu lintas informasi digital, memantau etika berkomentar, serta memberikan penilaian yang adil di tengah banyaknya respons yang masuk. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan Padlet tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan fitur aplikasinya, melainkan sinergi antara kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru, dan strategi mitigasi kendala yang diterapkan di lapangan.

Sebagai penutup analisis, penelitian ini memiliki keterbatasan karena data yang disajikan dominan bersifat deskriptif kualitatif yang berfokus pada persepsi dan tingkat partisipasi, tanpa pengukuran statistik mengenai peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Ketiadaan data *pre-test* dan *post-test* menyebabkan dampak spesifik terhadap skor kemampuan bahasa Inggris belum dapat dikuantifikasi secara presisi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menerapkan metode campuran atau *mixed-method* guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media ini, baik dari sisi afektif maupun kognitif. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut mengenai strategi instruksional spesifik, seperti penggunaan *project-based learning* berbantuan Padlet, perlu dilakukan untuk menemukan formula terbaik dalam pengajaran bahasa. Secara keseluruhan, implikasi dari penelitian ini merekomendasikan Padlet sebagai media pendukung yang potensial untuk memperkaya pengalaman belajar siswa SMP, dengan catatan bahwa penerapannya harus didukung oleh perencanaan instruksional yang matang, aturan interaksi yang jelas, serta dukungan teknis yang memadai demi tercapainya tujuan pembelajaran yang holistik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Padlet dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi digital di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Padlet terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran kolaboratif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Mayoritas siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan Padlet dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan diskusi, penugasan, dan pemberian umpan balik secara digital.

Padlet juga berperan sebagai media yang mendukung praktik keterampilan Bahasa Inggris, khususnya keterampilan produktif seperti menulis, karena siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengekspresikan ide dan berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris. Dari sisi guru, Padlet mempermudah pengelolaan pembelajaran digital, pemantauan partisipasi siswa, serta pemberian umpan balik secara lebih efektif.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam penerapan Padlet, terutama terkait keterbatasan akses internet, perbedaan tingkat literasi digital siswa, dan keterbatasan perangkat. Kendala tersebut bersifat teknis dan dapat diminimalkan melalui pendampingan guru, perencanaan pembelajaran yang fleksibel, serta dukungan sarana dan prasarana dari sekolah.

Dengan demikian, aplikasi Padlet dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP. Pemanfaatan Padlet akan lebih optimal apabila disertai dengan perencanaan pembelajaran yang matang, desain tugas yang mendorong kolaborasi, serta pengelolaan kelas digital yang baik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan Padlet terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif maupun mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi, M., & Hanif, M. (2026). Peran guru dalam penguatan literasi digital peserta didik SMP Raden Fatah Cimanggu. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 159. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8904>
- Amelia, N., Rusliah, N., & Noperta, N. (2025). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi bentuk aljabar menggunakan aplikasi Liveworksheet. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 266. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4491>
- Azizah, S. S., Syahidin, S., & Anwar, S. (2024). Implementasi model gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa pada pelajaran PAI di SMAN 13 Bandung. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1221. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3823>
- Badhe, B., Uran, S. I. G., & Muke, E. (2025). Enhancing vocabulary mastery and retention among grade eight students in a rural setting through Spotify integration: A classroom action research study. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 145. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4112>
- Carsono, A., Heliawati, H., & Permana, I. (2025). Pembelajaran pemisahan campuran garam berbasis STEM dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa SMP Negeri 36 Jakarta. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 945. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6117>
- Connitallah, Z. M., Andjariani, E. W., & Maqfiro, M. L. H. (2025). Pengembangan media tebak gambar keragaman budaya Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa

- kelas 5 Sekolah Dasar. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1904. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6730>
- Elbadiansyah, E. (2025). Manajemen sekolah penggerak sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan di Kalimantan Timur. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 100. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4531>
- 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>
- Hilmi, C. (2024). The students' and teachers' impression toward Nearpod apps in learning English of Curriculum Merdeka perspectives. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1007. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3453>
- Husain, E. S., Halidu, S., Husain, R., Monoarfa, F., & Pulkadang, W. T. (2025). Meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi melalui model discovery learning pada siswa di SD. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4629>
- Isnata, R. (2025). Teacher-student interaction in the English classroom: A literature review. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 833. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4866>
- Kamila, A. N., Tetep, T., & Setiawan, Y. (2025). Peran guru IPS dalam menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1664. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8558>
- Kusumawati, S. A., Sujono, I., & Utomo, F. H. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD Negeri 3 Jabalsari. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>
- Lisyalama, A. (2025). Penerapan pembelajaran problem-based learning (PBL) pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VI. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 903. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5351>
- Maharani, D., & Iswendi, I. (2025). Pengaruh permainan ludo kimia berbasis Android materi reaksi reduksi dan oksidasi terhadap hasil belajar siswa fase E SMK. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 1088. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6657>
- Nur, R. R. S., Pulkadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan berbicara melalui media pembelajaran roda berputar pada siswa kelas IV SD Negeri 8 Suwawa Kabupaten Bone Bolango. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 300. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8908>
- 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>
- Rahman, R. N., Suja'i, I. S., & Anasrulloh, M. (2025). Analisis implementasi profil pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPAS. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1107. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6518>

- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Rohmatika, A., Arianto, P., & Putra, R. M. (2020). Studi penggunaan aplikasi Padlet pada kelas menulis. *Nivedana: Jurnal Komunikasi dan Bahasa*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.53565/nivedana.v1i2.222>
- Saidah, N. A., Trimulyono, G., & Hikmah, Z. (2024). Meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik dengan model PBL kelas VII. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 361. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2902>
- Sari, J. N., Safitri, D., & Saipiatuddin, S. (2025). Implementasi media pembelajaran Articulate Storyline 3 berbasis kontekstual ekopedagogik dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Citra Alam. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1685. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8561>
- Setyowati, E., Karomah, U., Hidayat, R., & Jannah, S. R. (2025). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membentuk kemandirian belajar peserta didik di era digital. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 385. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i2.5747>
- Silalahi, N., Bangun, M. B., & Ritonga, R. (2025). Pengembangan LMS untuk mendukung multiple intelligences berbasis personalisasi. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1794. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7189>
- Widiarini, P., Rapi, N. K., Suastra, I. W., & Suma, K. (2025). Studi pendahuluan: Problematika pembelajaran fisika SMA. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 131. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4430>