

STRATEGI PENGEMBANGAN SOFTSKILL MELALUI MEDIA DIGITAL PADLET UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN INOVASI SISWA

Nur Lu'lu'ul Maknunah *¹
Imas Amanatu Zahro ²

^{1,2} Universitas Sains Al-Qur'an, Wonosobo, Indonesia

*e-mail : luluk.maknunah84@gmail.com , imasamanatuzahro@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media digital Padlet dalam mengembangkan softskill siswa serta meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yang bersumber dari jurnal ilmiah, buku, dan dokumen pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa Padlet sebagai media pembelajaran berbasis collaborative virtual wall mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan kolaboratif. Pemanfaatan Padlet melalui strategi diskusi, brainstorming, dan proyek kolaboratif terbukti dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, serta tanggung jawab siswa. Selain itu, penggunaan Padlet juga berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan inovasi siswa melalui kebebasan dalam mengekspresikan ide serta interaksi yang berlangsung secara real-time. Dengan demikian, integrasi Padlet dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi efektif dalam mengembangkan softskill siswa sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21.

Kata kunci: softskill; media digital Padlet; kreativitas; inovasi; pembelajaran abad ke-21.

Abstract

The development of information and communication technology has brought significant changes to the field of education, particularly in the use of digital learning media. This study aims to examine the role of the digital platform Padlet in developing students' soft skills as well as enhancing creativity and innovation in learning. The method used is a qualitative approach with a library research design, drawing on scientific journals, books, and other supporting documents. Data collection was conducted through documentation studies, while data analysis employed content analysis techniques. The results of the study indicate that Padlet, as a collaborative virtual wall-based learning medium, is capable of creating interactive, flexible, and collaborative learning environments. The use of Padlet through strategies such as discussions, brainstorming, and collaborative projects has been proven to improve students' communication skills, teamwork, critical thinking, and sense of responsibility. In addition, the use of Padlet also has a positive impact on increasing students' creativity and innovation through the freedom to express ideas and real-time interaction. Therefore, the integration of Padlet in learning can be considered an effective strategy for developing students' soft skills while preparing them to face the demands of 21st-century competencies.

Keywords: soft skills; Padlet digital media; creativity; innovation; 21st-century learning.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Perkembangan tersebut mendorong lahirnya berbagai inovasi media pembelajaran yang berperan dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan secara fleksibel, baik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Eka Daryati et al., 2024). Jika diperhatikan lebih lanjut, kemajuan teknologi tersebut tampaknya tidak hanya sekadar menghadirkan kemudahan, Selain itu, perkembangan tersebut

membuka peluang baru dalam mengembangkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan bervariasi. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seolah menjadi kebutuhan yang sulit dihindari dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Teknologi informasi saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan. Perannya tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, teknologi turut mendukung terjalannya kerja sama antarsiswa dalam kegiatan belajar. Berbagai platform digital kini dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Anwar et al., 2023). Jika dicermati, kehadiran teknologi dalam pendidikan tampaknya tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mulai membentuk pola interaksi belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Dalam hal ini, penggunaan platform digital seolah menjadi alternatif yang relevan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan tuntutan perkembangan zaman.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki peran yang penting karena dapat meningkatkan interaktivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran lingkungan belajar yang fleksibel memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses pembelajaran tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Selain itu, penerapan teknologi mendukung terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajarnya

Salah satu media digital yang mulai banyak digunakan untuk mendukung kolaborasi belajar adalah Padlet (Sinaga et al., 2024). Platform ini dinilai relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaboratif. Selain itu, Padlet mampu memfasilitasi interaksi antar peserta didik secara lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan Padlet dapat mendukung pengembangan softskill siswa secara optimal.

Padlet merupakan platform digital berbasis collaborative virtual wall yang memungkinkan pengguna berbagi ide dalam satu ruang digital (Fuchs, 2021). Pengguna dapat menuliskan gagasan, mengunggah file, serta memberikan tanggapan secara langsung. Interaksi yang terjadi berlangsung secara real-time sehingga mendukung komunikasi yang efektif.

Karakteristik tersebut menjadikan Padlet sebagai media yang interaktif, fleksibel, dan kolaboratif (Mulyono et al., 2019). Jika ditelaah lebih jauh, karakteristik Padlet tersebut tampaknya Teknologi tidak hanya berperan dalam mempermudah akses dan pertukaran informasi, tetapi juga mendorong terbangunnya proses pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Dalam hal ini, penggunaan media kolaboratif seperti Padlet seolah memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif dalam mengemukakan ide serta merespons gagasan orang lain secara langsung.

Melalui pemanfaatannya, siswa dapat terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang beragam. Kegiatan tersebut meliputi brainstorming digital, diskusi interaktif, kerja kelompok berbasis proyek, serta refleksi pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat melakukan presentasi hasil kerja secara kolaboratif.

Penelitian menunjukkan bahwa media digital kolaboratif mampu meningkatkan keaktifan belajar, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Potensia, 2021). Jika diperhatikan, ragam aktivitas tersebut tampaknya tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pemanfaatan media digital kolaboratif seolah menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Selain mendukung berbagai aktivitas pembelajaran, Padlet juga memiliki sejumlah keunggulan yang memperkuat efektivitasnya. Salah satu keunggulannya adalah kemampuan untuk

memfasilitasi kolaborasi secara real-time. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam lingkungan digital yang sama.

Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif (Krismitha Saroro & Setyo Wardhani, 2024). Apabila dianalisis lebih lanjut, keunggulan tersebut tidak hanya berkontribusi dalam memfasilitasi interaksi, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif. Dalam konteks ini, pemanfaatan Padlet memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kolaboratif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif.

Padlet juga mudah digunakan karena memiliki fitur yang sederhana dan intuitif. Platform ini mendukung berbagai jenis konten serta dapat diakses melalui berbagai perangkat. Selain itu, tampilannya menarik dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan pengguna. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai strategi pemanfaatan Padlet untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (Grisma Yuli Arta et al., 2024). Jika ditinjau lebih lanjut, kemudahan penggunaan tersebut tampaknya tidak hanya mempermudah akses, tetapi juga mendorong pengguna untuk lebih aktif mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia. Oleh karena itu, pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran seolah memerlukan strategi yang tepat agar dapat secara optimal mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian kepustakaan (*library research*). Pendekatan tersebut digunakan untuk menelaah berbagai teori, konsep, serta temuan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran digital. Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber literatur, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, dan dokumen akademik lainnya yang relevan dengan topik kajian.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada analisis konseptual dan teoritis (Sari & Asmendri, 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini tidak berfokus pada pengumpulan data lapangan, melainkan pada penelaahan berbagai sumber ilmiah yang relevan. Melalui pendekatan kepustakaan, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang dikaji berdasarkan analisis teoritis dan konseptual yang bersumber dari berbagai referensi ilmiah.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari artikel-artikel jurnal ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai sumber pendukung, seperti buku referensi, laporan penelitian, dan dokumen ilmiah lainnya yang relevan. Penggunaan berbagai sumber ini memungkinkan penelitian dilakukan secara komprehensif (Abdurrahman, 2024). Uraian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan data primer dan sekunder tidak hanya melengkapi kebutuhan informasi, tetapi juga memperkuat kedalaman analisis penelitian. Dengan demikian, pemanfaatan berbagai sumber data memungkinkan kajian dilakukan secara lebih komprehensif dan sistematis.

Data penelitian dikumpulkan melalui studi dokumentasi dengan mengkaji berbagai literatur yang relevan. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk menghasilkan interpretasi yang mendalam terhadap data yang telah diperoleh.

Analisis ini dilakukan melalui proses reduksi, pengelompokan, dan penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh (Abdurrahman, 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara terstruktur agar menghasilkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Dengan demikian, penggunaan teknik analisis isi memungkinkan

data yang diperoleh dapat diolah secara sistematis sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih terarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Softskill Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Digital

Pengembangan softskill merupakan bagian penting dalam proses pendidikan modern karena siswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan nonakademik yang mendukung keberhasilan belajar (Noni et al., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dan tantangan kehidupan nyata. Dengan demikian, pengembangan softskill menjadi aspek yang perlu diperhatikan secara serius dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih komprehensif

Dalam konteks pendidikan modern, softskill menjadi salah satu indikator penting keberhasilan siswa karena kemampuan tersebut berkaitan langsung dengan kesiapan individu dalam menghadapi tantangan sosial, akademik, maupun dunia kerja di masa depan. Oleh sebab itu, penguatan *soft skills* menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah maupun dalam lingkungan pembelajaran digital.

Softskill meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, bertanggung jawab, berpikir kritis, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, keberadaan softskill semakin dibutuhkan agar siswa dapat terlibat aktif, mandiri, dan responsif terhadap berbagai aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara interaktif (Nasution et al., 2024). Kondisi ini mengindikasikan bahwa *soft skills* tidak sekadar berperan sebagai pelengkap, melainkan merupakan kompetensi penting yang mendukung keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran digital, keberadaan softskill turut menentukan tingkat keaktifan, kemandirian, serta kemampuan siswa dalam merespons berbagai aktivitas pembelajaran secara interaktif. Selain itu, pembelajaran digital menuntut siswa untuk memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi karena proses belajar berlangsung dalam lingkungan yang dinamis dan berbasis teknologi. Kondisi ini menjadikan kemampuan komunikasi digital, kolaborasi virtual, dan manajemen diri sebagai bagian penting dari softskill yang harus dikembangkan sejak dini. Penguatan softskill dalam pembelajaran digital juga berkaitan erat dengan konsep keterampilan abad ke-21 yang mencakup kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas (4C) (Huda et al., 2025). Lingkungan digital menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian dalam proses belajar sekaligus berinteraksi secara virtual, sehingga mendorong terbentuknya kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Keterampilan 4C tersebut menjadi fondasi utama dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan revolusi industri 4.0., di mana individu dituntut mampu berpikir inovatif, bekerja sama lintas bidang, serta memecahkan masalah secara kreatif. Dengan demikian, pembelajaran digital dapat menjadi sarana strategis dalam membentuk kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan *self-regulated learning*, di mana siswa memiliki keleluasaan yang lebih besar dalam mengelola dan mengarahkan proses belajarnya. Hal ini menunjukkan bahwa softskill seperti manajemen waktu, tanggung jawab, dan kemandirian dapat berkembang secara optimal melalui pembelajaran digital yang terstruktur dengan baik. Kemampuan mengatur proses belajar secara mandiri menjadi sangat penting karena siswa dituntut untuk menentukan strategi belajar, mengelola waktu, serta mengevaluasi hasil belajarnya sendiri. Proses ini secara tidak langsung membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab yang menjadi bagian dari pengembangan softskill. Secara lebih mendalam, pengembangan softskill dalam pembelajaran berbasis digital juga dapat dianalisis melalui pendekatan *self-directed learning*, di mana siswa menjadi aktor utama dalam mengelola proses belajarnya sendiri. Lingkungan digital menuntut siswa untuk tidak hanya

menerima informasi, tetapi juga mampu menyaring, mengevaluasi, dan mengintegrasikan berbagai sumber pengetahuan secara mandiri.

Kondisi ini secara langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan sebagai bagian penting dari softskill. Melalui proses tersebut, siswa belajar untuk lebih reflektif dalam memahami informasi serta lebih selektif dalam menentukan sumber belajar yang valid dan relevan. Hal ini menjadi penting di tengah derasnya arus informasi digital yang tidak seluruhnya memiliki tingkat kredibilitas yang sama.

Selain itu, dalam perspektif *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), keberhasilan pengembangan softskill sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memadukan teknologi dengan strategi pembelajaran yang efektif. Pembelajaran digital yang tidak dirancang secara pedagogis cenderung hanya memindahkan metode konvensional ke media digital tanpa memberikan dampak signifikan terhadap pengembangan keterampilan siswa. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang mampu mendorong interaksi, refleksi, dan kolaborasi.

Dengan demikian, guru tidak hanya perlu menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengelola dan merancang kegiatan belajar yang inovatif serta berorientasi pada kebutuhan siswa. Peran guru sebagai fasilitator memegang posisi strategis dalam membangun lingkungan pembelajaran digital yang mendukung pengembangan *soft skills* secara efektif dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, pengembangan *soft skills* dalam lingkungan digital juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga meliputi pemahaman mengenai etika digital, kemampuan berkomunikasi secara efektif di ruang virtual, serta kesadaran terhadap pentingnya keamanan dan perlindungan informasi. Dengan demikian, pengembangan softskill dalam pembelajaran digital harus dilakukan secara holistik agar siswa tidak hanya cakap secara teknis, tetapi juga bijak dalam memanfaatkan teknologi.

Secara keseluruhan, pengembangan softskill dalam pembelajaran berbasis digital merupakan proses yang kompleks dan berkelanjutan karena melibatkan aspek kognitif, sosial, emosional, dan teknologi secara bersamaan. Dengan demikian, implementasi teknologi dalam proses pendidikan hendaknya tidak hanya berorientasi pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, penguatan kemampuan adaptif, dan pengembangan kesiapan peserta didik untuk menghadapi dinamika era digital.

2. Pemanfaatan Media Digital Padlet

Sebagai media digital interaktif, Padlet dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Melalui Padlet, guru dan siswa dapat saling berbagi informasi, menuliskan pendapat, mengunggah gambar atau video, serta memberikan tanggapan dalam satu ruang virtual (Azizah et al., 2025). Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Padlet tidak hanya sebagai media berbagi informasi, tetapi dapat digunakan sebagai sarana yang mendorong interaksi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan Padlet dapat mendukung terciptanya proses belajar yang lebih kolaboratif dan komunikatif. Lebih lanjut, kemudahan akses dan penggunaan Padlet menjadikannya inklusif bagi berbagai tingkat kemampuan digital siswa. Hal ini memungkinkan seluruh siswa dapat terlibat tanpa hambatan teknis yang berarti, Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih merata dengan melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa dominasi dari kelompok tertentu.

Lebih lanjut, secara pedagogis Padlet dapat dikategorikan sebagai media berbasis Web 2.0 yang menekankan *user-generated content*. Dengan demikian, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui peran aktifnya dalam membangun, mengolah, dan menghasilkan pengetahuan. Dalam konteks ini, aktivitas seperti *brainstorming digital*, diskusi asinkron, dan *peer feedback* yang difasilitasi Padlet mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Kondisi ini semakin menegaskan terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Transformasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berfokus pada penyampaian pengetahuan semata, tetapi pada proses penciptaan pengetahuan secara aktif oleh siswa. Dengan demikian, siswa memiliki peran yang lebih besar dalam menentukan arah dan kedalaman pembelajaran yang mereka jalani.

Kondisi tersebut memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dan kerja sama antarsiswa selama proses belajar berlangsung. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Padlet mampu meningkatkan partisipasi belajar, memperkuat kolaborasi, serta mendorong keterlibatan siswa dalam menyampaikan ide secara lebih terbuka (Dharmawan & Ruja, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak lagi berlangsung secara satu arah, melainkan melibatkan interaksi yang lebih aktif antarsiswa.

Dengan demikian, penggunaan Padlet dapat memperkuat partisipasi, kolaborasi, serta keberanian siswa dalam menyampaikan ide secara lebih terbuka. Selain itu, interaksi yang terjadi secara digital juga memberikan ruang bagi siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran tatap muka untuk lebih berani berpartisipasi. Hal ini menjadikan Padlet sebagai media yang mampu menjembatani perbedaan karakteristik belajar siswa.

Secara empiris, penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan Padlet dalam pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kreativitas siswa. Hal ini disebabkan karena siswa diberi ruang untuk mengemukakan ide, mengevaluasi pendapat teman, serta merefleksikan hasil belajar secara mandiri maupun kelompok.

Dengan demikian, fungsi Padlet tidak terbatas pada penyampaian informasi atau materi pembelajaran, tetapi juga mencakup fasilitasi pengembangan kompetensi abad ke-21 (4C), yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Keberadaan Padlet sebagai ekosistem pembelajaran digital memungkinkan pengembangan berbagai kompetensi tersebut secara terintegrasi, sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara terpisah-pisah, melainkan membentuk pengalaman belajar yang lebih utuh dan bermakna.

Penggunaan Padlet dalam pembelajaran sejalan dengan perspektif konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dan pengalaman belajar. Sebagai media pembelajaran digital, Padlet memfasilitasi terjadinya diskusi, refleksi, dan kolaborasi yang memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri maupun bersama. Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), di mana siswa tidak sekadar menerima atau menghafal informasi, tetapi mampu memaknai serta mengaitkannya dengan pengalaman dan konteks kehidupan yang relevan.

Jika ditinjau dari perspektif teori sosial konstruktivisme, khususnya pemikiran Lev Vygotsky, interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembentukan pengetahuan (Vygotsky, 1978). Padlet memungkinkan terjadinya *scaffolding* antar siswa melalui komentar dan tanggapan, sehingga siswa yang memiliki pemahaman lebih tinggi dapat membantu teman lainnya dalam mencapai zona perkembangan proksimal (ZPD).

Dengan demikian, Pemanfaatan Padlet memberikan dampak tidak hanya pada pengembangan kemampuan kognitif, tetapi juga pada peningkatan kompetensi sosial dan komunikasi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital tidak mengurangi interaksi sosial, melainkan mentransformasikannya ke dalam bentuk yang lebih fleksibel dan luas jangkauannya.

Selain itu, penggunaan media digital seperti Padlet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena bersifat interaktif, visual, dan fleksibel. Siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memberi ruang ekspresi, sehingga tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Motivasi ini juga diperkuat oleh adanya pengakuan sosial melalui fitur komentar dan apresiasi dari teman sebaya, yang secara tidak langsung meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide.

Lebih lanjut, kemudahan akses yang ditawarkan Padlet mendukung implementasi model pembelajaran digital, termasuk *blended learning* dan *e-learning*. Kondisi ini memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan tanpa terikat pada ruang kelas maupun jadwal pembelajaran formal. Oleh karena itu, Padlet berkontribusi dalam membangun ekosistem pembelajaran yang fleksibel, inklusif, dan mampu menjawab tuntutan transformasi pendidikan di era digital.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Padlet tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga memperluas ruang belajar menjadi lebih terbuka, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

3. Strategi Pengembangan Softskill melalui Media Padlet untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi

Pengembangan softskill siswa melalui media Padlet dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa strategi pembelajaran yang menekankan pada keaktifan, kolaborasi, dan kebebasan berpikir. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah diskusi kolaboratif, yaitu guru memberikan topik atau permasalahan tertentu kemudian siswa diminta menyampaikan pendapatnya melalui kolom posting yang tersedia pada Padlet (Relawati et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan strategi diskusi kolaboratif tidak hanya mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat, tetapi juga mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan menghargai pandangan orang lain.

Dengan demikian, penggunaan Padlet dalam strategi tersebut dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan softskill siswa secara lebih terarah. Strategi ini juga membantu siswa belajar menghargai keberagaman pendapat dalam lingkungan digital. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan komunikasi, tetapi juga meningkatkan sikap toleransi dan keterbukaan terhadap ide orang lain.

Lebih lanjut, diskusi kolaboratif berbasis digital juga memungkinkan terjadinya interaksi asinkron yang memberi waktu bagi siswa untuk berpikir secara lebih mendalam sebelum merespons. Hal ini berbeda dengan diskusi konvensional yang seringkali didominasi oleh siswa tertentu. Dengan Padlet, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi sehingga tercipta pemerataan partisipasi. Kondisi ini memperkuat keterampilan komunikasi interpersonal sekaligus membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide di ruang publik digital.

Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar mengomunikasikan ide, menghargai pendapat teman, serta melatih kemampuan bekerja sama dalam menyusun pemahaman bersama. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Padlet secara konsisten meningkatkan keterlibatan kolaboratif dan persepsi positif siswa terhadap kerja sama digital.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya tercermin dari aspek kuantitatif, seperti frekuensi keterlibatan, tetapi juga dari aspek kualitatif yang terlihat melalui kemampuan mereka dalam memberikan respons yang reflektif dan berbasis argumentasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak sekadar berorientasi pada penyampaian informasi, melainkan juga pada pembentukan pengetahuan melalui interaksi sosial sebagaimana dijelaskan dalam perspektif konstruktivisme.

Strategi berikutnya adalah *brainstorming* atau curah gagasan. Dalam kegiatan ini siswa diberikan kebebasan untuk menuangkan ide kreatif, solusi, maupun rancangan jawaban dalam bentuk tulisan, gambar, video, atau tautan pendukung (Sumadyo et al., 2023). Padlet yang bersifat terbuka dan interaktif membuat siswa lebih mudah mengembangkan gagasan tanpa merasa takut salah. Selain itu, siswa dapat melihat ide yang disampaikan teman lain sehingga memunculkan inspirasi baru dan memperluas cara berpikir.

Kondisi tersebut menjadi faktor yang mendorong tumbuhnya kreativitas dalam proses pembelajaran. Kebebasan dalam menyampaikan gagasan melalui Padlet membuat siswa lebih percaya diri untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Kondisi ini mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih kreatif dan tidak membatasi kemampuan berpikir siswa.

Dalam konteks ini, Padlet berperan sebagai ruang inkubasi ide, di mana keberagaman gagasan yang muncul dapat saling melengkapi dan memicu lahirnya inovasi baru. Proses ini dikenal sebagai efek "*idea cross-fertilization*", yaitu pertukaran ide yang menghasilkan pemikiran yang lebih kompleks dan kreatif. Dengan demikian, brainstorming melalui Padlet tidak hanya menghasilkan banyak ide, tetapi juga meningkatkan kualitas ide yang dihasilkan siswa.

Selanjutnya, guru juga dapat menerapkan penugasan proyek berbasis Padlet (Siregar, 2022). Siswa diminta bekerja secara berkelompok untuk menghasilkan suatu karya atau pemecahan masalah, kemudian seluruh proses dan hasil kerja diunggah pada papan Padlet. Strategi ini tidak hanya melatih tanggung jawab dan kerja sama, tetapi juga mendorong siswa untuk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih inovatif.

Dukungan fitur komentar dan umpan balik antarsiswa menjadikan ide yang telah dibuat dapat diperbaiki dan dikembangkan secara berkelanjutan. Selain menghasilkan produk pembelajaran, kegiatan proyek juga melatih siswa dalam mengelola tugas, membagi peran, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Hal ini memperkuat kemampuan kerja sama dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran digital.

Selain itu, transparansi proses kerja dalam Padlet memungkinkan guru untuk melakukan penilaian autentik, Tidak hanya berorientasi pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada proses kolaborasi yang berlangsung selama kegiatan belajar. Hal ini penting dalam pengembangan softskill karena aspek seperti komunikasi, kepemimpinan, dan manajemen konflik dapat diamati secara langsung selama proses berlangsung.

Sejumlah studi juga menegaskan bahwa integrasi Padlet pada model *problem based learning* maupun *collaborative learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas siswa secara signifikan (Anilawati & Jatiningih, 2026). Temuan ini menegaskan bahwa Padlet tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, melainkan juga sebagai media yang berkontribusi dalam pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kompetensi abad ke-21.

Oleh karena itu, integrasi Padlet dalam model *problem based learning* dan *collaborative learning* berkontribusi terhadap penguatan kompetensi komunikasi, kreativitas, serta berpikir kritis siswa. Pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran berbasis masalah juga memungkinkan siswa menghubungkan materi yang dipelajari dengan kondisi dan permasalahan nyata. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan bagian integral dari strategi pedagogis yang mampu mentransformasi cara siswa belajar. Integrasi yang tepat antara model pembelajaran dan media digital akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Dengan demikian, strategi penggunaan Padlet yang dirancang melalui diskusi, curah gagasan, dan proyek kolaboratif dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan softskill siswa. Aktivitas tersebut memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berani menyampaikan ide, serta mampu menciptakan gagasan dan karya baru yang mendukung peningkatan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

Pemanfaatan Padlet dalam pembelajaran menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh.

Secara konseptual, strategi ini sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 yang menekankan pada 4C (*critical thinking, creativity, collaboration, communication*). Padlet menjadi media yang mampu mengakomodasi keempat keterampilan tersebut secara simultan dalam satu platform pembelajaran.

Selanjutnya, guru juga dapat menerapkan penugasan proyek berbasis Padlet. Siswa diminta bekerja secara berkelompok untuk menghasilkan suatu karya atau pemecahan masalah, kemudian seluruh proses dan hasil kerja diunggah pada papan Padlet. Strategi ini tidak hanya melatih tanggung jawab dan kerja sama, tetapi juga mendorong siswa untuk menghasilkan produk pembelajaran yang lebih inovatif. Dukungan fitur komentar dan umpan balik antarsiswa menjadikan ide yang telah dibuat dapat diperbaiki dan dikembangkan secara berkelanjutan.

Penguatan pada aspek refleksi juga dapat dilakukan dengan meminta siswa memberikan self-assessment dan peer-assessment melalui Padlet. Hal ini akan meningkatkan kesadaran metakognitif siswa terhadap proses belajar yang mereka jalani.

Implementasi strategi ini juga dapat dipadukan dengan pendekatan *student-centered learning*, yang memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk berperan aktif dalam membangun pengetahuan, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan pendamping proses pembelajaran. Pendekatan ini berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran digital. Di samping itu, integrasi Padlet dalam *project-based learning* mampu memperkuat kemampuan pemecahan masalah siswa melalui keterlibatan mereka dalam merancang dan menghasilkan solusi nyata terhadap berbagai permasalahan yang dikaji.

Pendekatan ini juga mendorong terwujudnya pembelajaran kontekstual yang memungkinkan siswa menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kondisi dan pengalaman nyata. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan fungsional.

Sejumlah studi menegaskan bahwa integrasi Padlet pada model *problem based learning* maupun *collaborative learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas siswa secara signifikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi Padlet dalam model pembelajaran tidak hanya berperan sebagai media pendukung, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Dengan demikian, penggunaan Padlet dalam *problem based learning* maupun *collaborative learning* dapat memperkuat keterampilan komunikasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Penguatan ini menjadi penting dalam menghadapi tantangan era digital, di mana siswa dituntut tidak hanya sebagai konsumen informasi, tetapi juga sebagai produsen pengetahuan yang kreatif dan inovatif.

Dengan demikian, strategi penggunaan Padlet yang dirancang melalui diskusi, curah gagasan, dan proyek kolaboratif dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan *softskill* siswa. Aktivitas tersebut memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berani menyampaikan ide, serta mampu menciptakan gagasan dan karya baru yang mendukung peningkatan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, implementasi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi yang efektif mampu mendukung pengembangan *soft skills* siswa secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian hasil akademik, melainkan juga pada pembentukan kompetensi holistik yang diperlukan untuk mendukung perkembangan peserta didik secara berkelanjutan.

4. Dampak Penggunaan Padlet terhadap Kreativitas dan Inovasi Siswa

Penggunaan Padlet dalam pembelajaran memberikan dampak yang cukup positif terhadap perkembangan kreativitas dan inovasi siswa. (Ambarita, 2021) Media ini menyediakan ruang digital yang memungkinkan siswa mengekspresikan pemikiran secara bebas melalui berbagai bentuk konten, sehingga proses belajar menjadi lebih variatif dan tidak monoton. (Gani et al., 2025) Ketika siswa diberi kesempatan untuk menulis ide, mengunggah visual, atau menanggapi karya teman, maka mereka terdorong untuk berpikir lebih terbuka dan menghasilkan gagasan yang berbeda.

Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar digital yang interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang partisipatif dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi

potensi dirinya. Dengan adanya ruang ekspresi yang lebih luas, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan cara berpikir yang lebih kreatif dan tidak terpaku pada pola pembelajaran konvensional.

Lebih jauh, fleksibilitas format yang ditawarkan Padlet memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar—visual, auditori, maupun kinestetik—untuk mengekspresikan pemahamannya secara optimal.(Lestari & Mujiwati, 2025) Hal ini memperluas peluang munculnya kreativitas karena siswa tidak dibatasi oleh satu bentuk representasi saja, melainkan dapat mengombinasikan berbagai media dalam menyampaikan ide.

Keberagaman bentuk penyampaian ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inklusif karena setiap siswa dapat menyesuaikan cara belajar dan cara mengekspresikan pemahaman sesuai dengan karakteristik masing-masing. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih relevan, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Padlet tidak hanya menghadirkan variasi dalam pembelajaran, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara lebih luas dan kreatif.(Rozi et al., n.d.) Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas di Padlet dapat mendorong munculnya inovasi serta cara berpikir yang lebih terbuka dalam proses belajar.

Selain itu, keterbukaan ruang digital dalam Padlet memungkinkan siswa untuk saling mengamati dan mempelajari ide teman sebaya. Proses ini secara tidak langsung memperkaya wawasan siswa dan mendorong terbentuknya budaya belajar kolaboratif yang mendukung perkembangan kreativitas bersama.

Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk belajar tanpa bergantung sepenuhnya pada faktor eksternal seperti nilai atau penghargaan.(Umar et al., 2023) Ketika siswa merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar, mereka cenderung lebih antusias, percaya diri, serta bertanggung jawab atas pencapaian belajarnya sendiri.

Peningkatan motivasi intrinsik ini menjadi penting karena siswa yang termotivasi secara internal cenderung memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan lebih berani mencoba pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah. Kondisi tersebut dapat memperkuat proses munculnya kreativitas dan inovasi secara alami dalam pembelajaran.

Kondisi ini menjadi penting karena motivasi intrinsik merupakan salah satu faktor utama yang mampu mendorong munculnya kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta inovasi yang berkelanjutan.(Susanti et al., 2025) Dengan adanya motivasi intrinsik yang kuat, siswa tidak hanya berupaya memahami materi pembelajaran, tetapi juga terdorong untuk mengeksplorasi ide-ide baru, menemukan solusi yang berbeda, dan menghasilkan karya yang lebih inovatif dalam berbagai situasi pembelajaran.

Hal ini menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh aspek teknologi, melainkan juga oleh peran teknologi dalam membangun motivasi belajar siswa secara positif dan berkelanjutan.

Kreativitas siswa tumbuh melalui kebiasaan menuangkan ide secara spontan dan mengembangkan informasi dari berbagai sumber yang tersedia pada Padlet. Sementara itu, inovasi muncul ketika siswa mampu memodifikasi ide tersebut menjadi solusi atau karya pembelajaran yang lebih menarik. Interaksi antarsiswa melalui fitur komentar juga membantu proses penyempurnaan gagasan sehingga hasil yang diperoleh tidak hanya bersifat individual, tetapi berkembang melalui kerja sama.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa Padlet memiliki kontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri, fleksibilitas berpikir, serta kemampuan menghasilkan ide baru pada peserta didik(Azizah et al., 2025). Melalui proses tersebut, siswa belajar bahwa ide dapat terus berkembang

melalui diskusi dan kolaborasi. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menghasilkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan secara kreatif dan inovatif.

Proses ini menunjukkan adanya transformasi dari sekadar reproduksi pengetahuan menuju produksi pengetahuan. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, mengkritisi, dan mengembangkan informasi tersebut menjadi sesuatu yang baru dan bermakna. (Fadella et al., 2026) Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih konstruktif dan berorientasi pada pengembangan potensi individu.

Transformasi ini menandai perubahan penting dalam paradigma pendidikan modern, di mana siswa diposisikan sebagai pencipta pengetahuan (*knowledge creator*) yang aktif, bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.

Dari perspektif psikologi pendidikan, kreativitas berkembang optimal dalam lingkungan belajar yang memberikan kebebasan berekspresi. (Umamy et al., 2024) Padlet menyediakan ruang tersebut sehingga siswa lebih berani menyampaikan ide tanpa tekanan. Selain itu, interaksi melalui umpan balik teman sebaya (*peer feedback*) memungkinkan siswa memperoleh berbagai sudut pandang baru yang dapat memperkaya ide dan mendorong lahirnya inovasi.

Lingkungan pembelajaran yang terbuka dan suportif dapat mengurangi ketakutan siswa dalam melakukan kesalahan, yang pada akhirnya mendorong peningkatan kepercayaan diri dalam proses eksplorasi dan pengembangan ide kreatif.

Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting untuk menciptakan iklim pembelajaran yang suportif. (Wulandari, 2024) Guru dapat memberikan arahan, pertanyaan pemantik, Disertai pemberian umpan balik konstruktif yang dapat mengarahkan proses eksplorasi ide siswa tanpa menghambat kebebasan berpikirnya.

Dengan demikian, Peran guru tidak terbatas sebagai penyampai informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mendukung pengembangan kreativitas dan inovasi siswa secara maksimal melalui penggunaan teknologi digital.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi tidak muncul secara instan, melainkan berkembang melalui proses interaksi dan pengolahan ide secara berkelanjutan. (Manilang et al., 2025) Dengan demikian, pemanfaatan Padlet dapat mendukung terbentuknya kepercayaan diri, fleksibilitas berpikir, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan gagasan baru melalui kolaborasi.

Proses kolaboratif ini juga membantu siswa memahami pentingnya kerja sama, toleransi terhadap perbedaan pendapat, serta kemampuan menyelesaikan masalah secara bersama-sama dalam lingkungan digital.

Selain itu, proses berkelanjutan ini juga membentuk keterampilan metakognitif siswa, di mana mereka mampu merefleksikan proses berpikirnya sendiri serta mengevaluasi kualitas ide yang dihasilkan. (Iskandar, 2014) Hal ini menjadi fondasi penting dalam pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*). Keterampilan metakognitif tersebut memungkinkan siswa menjadi pembelajar yang lebih mandiri, reflektif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

Oleh karena itu, penggunaan Padlet tidak hanya berkontribusi pada modernisasi proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif, yang pada akhirnya meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Secara umum, integrasi Padlet dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, melainkan juga pada pengembangan karakter, kreativitas, dan kemampuan inovasi siswa secara berkesinambungan.

Secara keseluruhan, dampak penggunaan Padlet tidak hanya terlihat pada peningkatan kreativitas dan inovasi secara langsung, tetapi juga pada terbentuknya ekosistem pembelajaran digital yang kolaboratif, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21.

Dengan demikian, Padlet dapat diposisikan sebagai salah satu media strategis dalam transformasi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman.

KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkontribusi terhadap transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam mendukung pembelajaran kolaboratif dan bermakna.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti Padlet memiliki peran penting dalam mendukung pengembangan softskill siswa, Khususnya dalam penguatan kompetensi abad ke-21 yang mencakup komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas.. Melalui karakteristiknya yang interaktif, real-time, dan berbasis kolaborasi, Padlet mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta mewujudkan lingkungan belajar yang partisipatif dan dinamis.

Selain itu, strategi pemanfaatan Padlet melalui diskusi kolaboratif, brainstorming, dan proyek berbasis kelompok terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan ide, saling bertukar gagasan, serta mengonstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, penggunaan Padlet juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir fleksibel siswa. Kreativitas dan inovasi berkembang melalui proses interaksi, refleksi, dan umpan balik yang terjadi secara berkelanjutan dalam lingkungan digital yang terbuka dan inklusif.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa pemanfaatan Padlet sebagai media pembelajaran digital merupakan alternatif yang efektif dan relevan dalam mengembangkan softskill serta meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan perancangan strategi pembelajaran yang tepat agar penggunaan Padlet dapat dioptimalkan sesuai dengan tujuan pendidikan dan tuntutan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2024). Metode penelitian kepustakaan dalam pendidikan Islam. Adabuna: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 3, 102–113.
- Ambarita, E. (2021). Belajar dari rumah (BDR) menggunakan padlet alternatif e-learning pada masa pandemi covid-19 (studi kasus di SMAN 56 jakarta). *Jira: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(1), 30–36.
- Anilawati, A., & Jatiningsih, O. (2026). Pemanfaatan Media Padlet dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Model PjBL pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IX SMP Negeri 15 Surabaya. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 1505–1511.
- Anwar, C., Jagat, L. S., Yanti, I., Anjarsari, E., & Sholihah, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 154. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i2.8623>
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet sebagai inovasi media pembelajaran interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110.
- Dharmawan, A. L., & Ruja, I. N. (2025). Implementation of Interactive Media using Padlet Integrated with Educaplay Platform on IPS Subject. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(3), 819–826.
- Eka Daryati, M., Yunita Sari, D., Hatta, M., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. *Journal of Education Research*, 5(3), 2474–2480.
- Fadella, O. J., Purnawirawan, O., & Zulvarina, P. (2026). Analisis Keterampilan Kolaborasi melalui

- Problem-Based Learning Berbantuan Media Padlet terhadap Pemahaman Konsep. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(2).
- Fuchs, B. (2021). The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class The Writing is on the Wall: Using Padlet for Whole-Class Engagement Engagement. *Library Faculty and Staff Publications*, 40(4), 7–9.
- Gani, I. P., Baka, C., Harahap, R. D., Judijanto, L., Mintarsih, M., Yunus, M., Prasetyo, D., & Asdarina, O. (2025). *Media Pembelajaran Inovatif Abad-21*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Grisma Yuli Arta, Putri Wulandari, & Dina Fitria Handayani. (2024). Menganalisis Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SMA 6 Padang. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 295–309. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1624>
- Huda, N., Istiawan, D., Masitha, A., & Mahiruna, A. (2025). Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi Volume. 3, No. 4, Tahun 2024. *Meningkatkan Keterampilan Profesional Mahasiswa: Strategi Penguatan Soft Skills Untuk Sukses Di Era Digital Enhancing*, 3(4), 162–174.
- Iskandar, S. (2014). Pendekatan keterampilan metakognitif dalam pembelajaran sains di kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*.
- Krismitha Saroro, E., & Setyo Wardhani, I. (2024). Media Pembelajaran Inovatif. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 222–233.
- Lestari, P. I., & Mujiwati, Y. (2025). Penguatan Partisipasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII-A SMP Negeri 17 Malang pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila melalui Evaluasi Digital Berbasis Padlet. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 2(1), 723–731.
- Manilang, E., Desi, E. N., & Belo, Y. (2025). Inovasi dan kreativitas: Pilar utama dalam kewirausahaan. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 82–92.
- Mulyono, H., Darman, R. A., & Desriwandi, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp N 2 Painan Provinsi Sumatera Barat. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 166. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i2.1369>
- Nasution, A., Yulizah, Y., Prasetyo, S., Siregar, P., & Lubis, N. (2024). Soft skill sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika di era digital. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 55–70.
- Noni, N., Marsyitah, I., & Sisdiana, E. (2024). Pengelolaan Pendidikan Karakter Dalam Pengembangan Soft Skill Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 739–750.
- Potensia, J. I. (2021). *Published: July 29*. 6(2), 158–164.
- Relawati, L. D., Ramadhan, I., & Hainon, H. (2024). Peningkatan Minat Belajar Sosiologi melalui Penerapan Lumio Berbantuan Padlet di Kelas X Sekolah Menengah. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 363–374.
- Rozi, F., Alatas, M. A., & Putikadyanto, A. P. A. (n.d.). Penggunaan Media Padlet untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa MTsN 4 Pamekasan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3).
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Sinaga et al. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 12(6), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Siregar, N. T. (2022). Menulis Bentuk Passé Composé Menggunakan Padlet Berbasis Project Based Learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(3), 288–293.
- Sumadyo, B., Martiarini, E., Susanti, D. I., & Prameswari, J. Y. (2023). Teknik Mind Mapping dalam Pemanfaatan Media Padlet di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 103–110.
- Susanti, R. N., Zaeni, A. N., & Dewi, N. S. F. (2025). Dekonstruksi pendidikan dan rekonstruksi motivasi intrinsik guna meningkatkan belajar di era disrupsi. *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI)*, 2(1), 45–57.

-
- Umamy, E., Kristiawan, I., & Efendiy, K. (2024). *MEMBANGUN KREATIVITAS: Peran Karakter, Motivasi, dan Lingkungan Belajar*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Umar, A. F. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi akademik siswa: The Influence of Learning Motivation on Increasing Student Academic Achievement. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 121–133.
- Wulandari, N. (2024). Peran Guru sebagai Manajer Kelas dalam Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Inklusif dan Partisipatif. *An-Nafah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 4(2), 106–116.