



# INTEGRASI PADLET SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MICROLEARNING* DALAM SPEKTRUM TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BAGI MAHASISWA PEMULA TEKNOLOGI

Dyah Ayu Sulistyanning Cipta<sup>1\*</sup>, Dedi Kuswandi<sup>2</sup>, Otto Fajarianto<sup>3</sup>

Universitas Negeri Malang<sup>1,2,3</sup>

[dyah.ayu.2501219@students.um.ac.id](mailto:dyah.ayu.2501219@students.um.ac.id)

Received: 21 November 2025

Accepted: 1 Desember 2025

Published : 25 Desember 2025

## Abstract

*This research aims to describe the implementation of Padlet-based microlearning approach in the Interactive Learning Media course, analyze the responses of technology-novice students to the use of this medium, and identify its pedagogical implications within the context of the Instructional Technology Spectrum. The study employed a qualitative approach with a case study design involving 39 students as participants. The learning implementation was designed by dividing the material into small, focused units, which were then presented via Padlet as an interactive medium for concept demonstration, short exercises, and digital collaboration spaces. Data were collected through class observation, analysis of student digital artifacts, and open-ended reflective questionnaires. Data analysis was conducted thematically. The results indicate that the use of Padlet based on microlearning helped students understand the concept of interactivity gradually, reduced technological barriers, and increased participation and self-confidence in using digital media. Students responded positively to the visual and multimodal features that facilitated the expression of ideas and collaboration. Findings also showed that the integration of Padlet strengthened students' understanding of the role of technology in supporting interactive learning processes in higher education. The study concludes that Padlet is an effective medium for introducing the concept of interactivity to technology-novice students and is suitable for integration into microlearning-based instruction before students are directed to develop more complex interactive learning media.*

**Keywords:** *microlearning, padlet, interactive learning media.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Padlet berbasis pendekatan *microlearning* dalam mata kuliah *Media Pembelajaran Interaktif*, menganalisis respons mahasiswa pemula teknologi terhadap penggunaan media tersebut, serta mengidentifikasi implikasi pedagogisnya dalam konteks Spektrum Teknologi Pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan 39 mahasiswa sebagai partisipan. Implementasi pembelajaran dirancang dengan membagi materi ke dalam unit-unit kecil dan terfokus, kemudian disajikan melalui Padlet sebagai media interaktif untuk demonstrasi konsep, latihan singkat, dan ruang kolaborasi digital. Data dikumpulkan melalui observasi proses perkuliahan, analisis artefak digital mahasiswa, dan kuesioner reflektif terbuka. Analisis data dilakukan secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Padlet berbasis *microlearning* membantu mahasiswa memahami konsep interaktivitas secara bertahap, mengurangi hambatan teknologi, serta meningkatkan partisipasi dan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital. Mahasiswa merespons positif fitur-fitur visual dan multimodal yang memudahkan mereka mengekspresikan ide dan berkolaborasi. Temuan juga menunjukkan bahwa integrasi Padlet memperkuat pemahaman mahasiswa mengenai peran teknologi dalam mendukung proses pembelajaran interaktif di pendidikan tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Padlet merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan konsep interaktivitas kepada mahasiswa pemula teknologi dan layak diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis *microlearning* sebelum mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih kompleks.

**Kata Kunci:** *microlearning, padlet, media pembelajaran interaktif.*

**Sitasi artikel ini:**

Cipta, D. A. S., Kuswandi, D., & Fajarianto, O. (2025). Integrasi *Padlet* sebagai Media Interaktif Berbasis *Microlearning* dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran bagi Mahasiswa Pemula Teknologi. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6 (2), 327-334.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan dalam cara belajar, mengajar, dan merancang pengalaman pembelajaran. Pergeseran dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi memunculkan kebutuhan untuk memahami, memilih, serta mengimplementasikan media digital secara tepat dalam konteks pendidikan tinggi (Reiser & Dempsey, 2018) (Weller, 2020). Dalam kerangka Spektrum Teknologi Pembelajaran, media pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral yang memengaruhi proses komunikasi, interaksi, dan konstruksi pengetahuan (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019). Oleh karena itu, kompetensi mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi kompetensi esensial dalam ekosistem pembelajaran abad ke-21.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan kemampuan teknologi di kalangan mahasiswa. Kondisi tersebut terlihat pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Insan Budi Utomo yang menempuh mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif. Sebagian besar mahasiswa berada pada fase pengguna pemula, belum terbiasa menggunakan aplikasi digital untuk keperluan akademik, dan bahkan belum memahami konsep dasar desain media interaktif. Keterbatasan ini berpotensi menghambat pencapaian capaian pembelajaran mata kuliah yang menuntut kemampuan menghasilkan produk media interaktif di akhir semester. Dalam konteks ini, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mudah diakses dan dipahami, tetapi juga mampu memberikan pengalaman autentik mengenai bagaimana interaktivitas bekerja dalam ranah digital.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjembatani kesenjangan literasi teknologi tersebut adalah *microlearning*. *Microlearning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengorganisasi materi dalam bentuk unit-unit kecil, ringkas, dan mudah dicerna sehingga memungkinkan mahasiswa mempelajari keterampilan baru secara bertahap (Gherman, Turcu, & Turcu, 2021). Bagi mahasiswa pemula teknologi, pendekatan ini efektif untuk mengurangi beban kognitif dan mencegah kejenuhan ketika berhadapan dengan perangkat digital atau aplikasi baru (Sari, Sudatha, Santoso, & Suartama, 2025). *Microlearning* juga memberikan fleksibilitas belajar, memungkinkan mahasiswa mengakses konten singkat secara mandiri, dan mendukung proses internalisasi konsep teknologi pembelajaran secara perlahan. (Nugraha, Rusmana, Khadijah, & Gemiharto, 2021).

Dalam kerangka tersebut, *Padlet* dipilih sebagai salah satu media *microlearning* yang potensial. *Padlet* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan dinding kolaboratif tempat mahasiswa dapat mengunggah ide, teks, gambar, tautan, maupun video secara real time. Melalui fitur-fitur sederhana namun fungsional, *Padlet* dapat menjadi media transisi yang memperkenalkan mahasiswa pada karakteristik dasar media interaktif, seperti partisipasi aktif, integrasi multimedia, dan komunikasi sinkron-asinkron dalam pembelajaran digital. Beberapa studi menunjukkan efektivitas *Padlet* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. (Dewi, Astija, & Budiarsa, 2024) menemukan bahwa integrasi *Padlet* dalam *Problem-Based Learning* meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi mahasiswa. Temuan tersebut diperkuat oleh studi BMC Medical Education (2023) yang menunjukkan bahwa *Padlet* mendukung pembelajaran kolaboratif dengan meningkatkan pertukaran pengetahuan dan partisipasi aktif (Schneider & Alt, 2023).

Efektivitas *Padlet* tidak terbatas pada pendidikan tinggi; penelitian (Pratama & Nuryadi, 2022) menunjukkan bahwa *Padlet* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan di tingkat sekolah menengah. (Nursalam, et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan *Padlet* meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran menulis karena sifatnya yang visual, intuitif, dan mendorong ekspresi multimodal. Kajian-kajian tersebut sejalan dengan teori *multimedia learning* yang dikemukakan (Mayer, 2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal secara terpadu, dan ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam pemrosesan informasi.

Dalam perspektif spektrum teknologi pembelajaran, *Padlet* dapat dikategorikan sebagai media digital berbasis jaringan yang berada pada level integrative, yakni media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi interaksi, kolaborasi, serta penciptaan konten. teknologi digital mendesain ulang *learning space* menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan interaksi kolaboratif dan negosiasi makna antar mahasiswa (Crook & Bligh, 2016). Dihubungkan dengan *microlearning*, *Padlet* dapat berfungsi ganda: sebagai media interaktif dan sebagai wadah penyampaian konten mikro, seperti contoh tugas, potongan tutorial, ilustrasi konsep, ataupun refleksi singkat. Kombinasi ini memungkinkan mahasiswa pemula teknologi membangun pemahaman secara bertahap sebelum terjun ke proyek pengembangan media yang lebih kompleks.

Pada tahap pertemuan ke-6 dalam mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif, Padlet diterapkan sebagai media demonstrasi sekaligus *platform microlearning* untuk memperkenalkan elemen-elemen dasar media interaktif. Penerapan ini tidak ditujukan sebagai tugas utama, tetapi sebagai pengalaman awal yang menunjukkan bagaimana platform digital dapat memicu partisipasi aktif, memfasilitasi kreativitas, dan memungkinkan kolaborasi tanpa batas ruang. Pengalaman awal mahasiswa terhadap Padlet menjadi penting untuk dianalisis mengingat hasil belajar akhir mata kuliah mengharuskan mereka menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi ke konteks mata pelajaran masing-masing.

Melihat berbagai temuan tersebut, menjadi penting untuk mengevaluasi implementasi Padlet sebagai media *microlearning* bagi mahasiswa pemula teknologi dan menganalisis respons mereka terhadap media interaktif sederhana namun kaya fitur ini. Selain itu, kajian ini relevan bagi pengembangan kurikulum pendidikan tinggi, khususnya dalam memastikan kesiapan literasi digital mahasiswa sebelum diarahkan ke penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih kompleks.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan implementasi Padlet dalam mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif berbasis pendekatan *microlearning*. (2) Menganalisis respons mahasiswa pemula teknologi terhadap penggunaan Padlet sebagai media interaktif berbasis *microlearning*. (3) Mengidentifikasi implikasi pedagogis penggunaan Padlet dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pemahaman mengenai bagaimana media digital sederhana dapat menjadi jembatan bagi mahasiswa pemula teknologi untuk memasuki ranah pembelajaran interaktif yang lebih kompleks.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi Padlet berbasis pendekatan *microlearning* dalam mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif, serta respons mahasiswa pemula teknologi dan implikasi pedagogisnya dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang untuk mengungkap proses, pengalaman, dan dinamika belajar yang muncul secara natural dalam lingkungan perkuliahan dalam penelitian pendidikan.

Subjek penelitian adalah mahasiswa program sarjana yang mengikuti mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Insan Budi Utomo pada semester berjalan, Ganjil 2025/2026. Mahasiswa pada kelas ini dikategorikan sebagai pemula teknologi karena sebagian besar belum memiliki pengalaman signifikan dalam menggunakan platform digital untuk kepentingan akademik ataupun dalam mengembangkan media interaktif. Kondisi tersebut menjadikan konteks penelitian ini relevan untuk mengevaluasi efektivitas Padlet sebagai media pembelajaran yang mudah dipelajari dan ramah bagi pengguna awal, sejalan dengan prinsip adopsi teknologi (Reiser & Dempsey, 2018).

Implementasi Padlet dalam penelitian ini dirancang berdasarkan prinsip pendekatan *microlearning* yang menekankan penyajian materi dalam unit-unit yang singkat, terfokus, dan bertahap (Buchem & Hamelmann, 2010) (Hug, 2005; Buchem & Hamelmann, 2010). Selama perkuliahan, mahasiswa menerima pengenalan awal mengenai fungsi dasar Padlet, kemudian mengikuti serangkaian unit *microlearning* yang berisi satu konsep inti atau satu keterampilan spesifik pada setiap sesinya. Unit-unit tersebut mencakup kegiatan mengunggah konten dasar, menambahkan multimedia, mengorganisasi tampilan dan struktur kolom, mendesain aktivitas interaktif, hingga menerapkan kolaborasi berbasis Padlet. Setiap unit disertai micro-aktivitas yang dirancang untuk memungkinkan mahasiswa mempraktikkan fitur-fitur Padlet secara langsung dalam durasi yang singkat namun padat. Pendekatan ini dikombinasikan dengan elemen eksplorasi terarah berbasis penemuan, sehingga mahasiswa dapat menemukan fungsi-fungsi Padlet secara bertahap tanpa terbebani kompleksitas teknologi pada tahap awal, sebagaimana dianjurkan oleh Bruner dalam kerangka penemuan terbimbing.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama proses implementasi, kuesioner respons mahasiswa, wawancara terstruktur, serta dokumentasi aktivitas Padlet yang dihasilkan mahasiswa. Observasi dilakukan untuk mencatat perilaku penggunaan teknologi, pola interaksi, serta tingkat kemandirian mahasiswa saat mengeksplorasi setiap unit *microlearning*. Kuesioner diberikan pada akhir implementasi untuk menangkap persepsi mengenai kemudahan penggunaan, manfaat, motivasi, dan hambatan penggunaan Padlet. Sementara itu, wawancara terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman mahasiswa secara lebih mendalam, khususnya mengenai bagaimana pendekatan *microlearning* mendukung pemahaman mereka terhadap teknologi. Selain itu, unggahan, komentar, dan aktivitas kolaboratif mahasiswa dalam Padlet dianalisis sebagai bentuk data autentik yang memperlihatkan perkembangan keterampilan dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

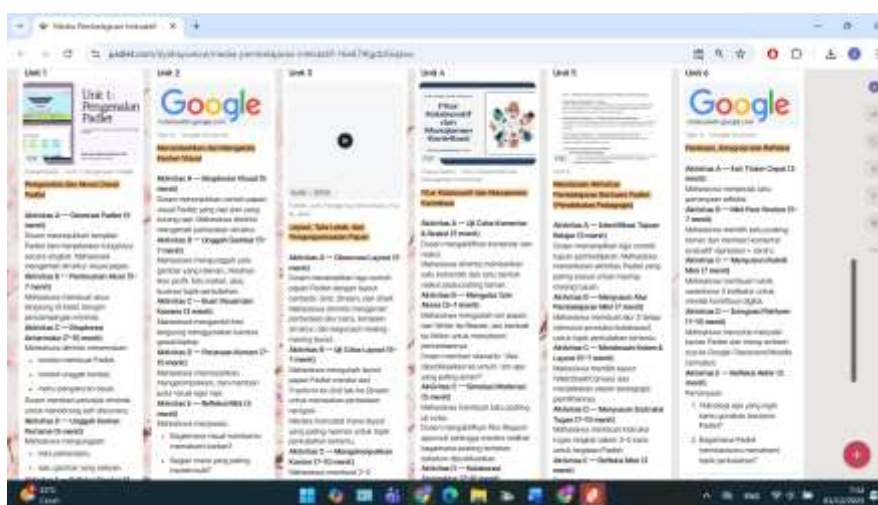
Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis tematik sebagaimana dirumuskan (Braun & Clarke, 2006). Seluruh data dari observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi dikodekan untuk

mengidentifikasi pola-pola yang berkaitan dengan proses implementasi Padlet, respons mahasiswa pemula teknologi, serta implikasi pedagogis penggunaan media interaktif dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran. Proses analisis dilakukan melalui tahap pengkodean awal, kategorisasi tema, dan interpretasi tematik sehingga menghasilkan pemahaman komprehensif mengenai posisi Padlet berbasis *microlearning* sebagai media yang mendukung pengembangan literasi teknologi mahasiswa pada level pemula. Teknik analisis ini memungkinkan peneliti menafsirkan hubungan antara pendekatan *microlearning*, adopsi teknologi, dan perkembangan pengalaman belajar mahasiswa secara terintegrasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Padlet Berbasis Pendekatan *Microlearning* dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran Interaktif

Implementasi Padlet dalam mata kuliah Media Pembelajaran Interaktif disusun ke dalam enam unit *microlearning* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bertahap bagi mahasiswa pemula teknologi. Setiap unit tidak hanya memperkenalkan satu keterampilan digital tertentu, tetapi juga menghasilkan temuan empiris terkait perkembangan kompetensi mahasiswa pemula teknologi. Berikut adalah tangkapan layar dari 6 unit Padlet yang telah dirancang.



Gambar 1. Tangkapan Layar Padlet

Pada Unit 1, mahasiswa diperkenalkan pada keterampilan paling dasar dalam penggunaan Padlet. Mereka belajar membuat akun, memahami antarmuka utama, membuat papan pertama, serta mengunggah konten sederhana berupa teks dan gambar. Aktivitas ini dipadukan dengan tutorial singkat dan demonstrasi langsung, kemudian diikuti dengan tugas mikro berupa pembuatan papan pribadi dan pengunggahan konten perkenalan. Pada tahap ini dosen memberikan umpan balik cepat terhadap kesalahan penggunaan fitur dasar. Unit pengantar ini berfungsi sebagai fondasi teknis awal, sekaligus sebagai tolok ukur kemampuan awal mahasiswa, terutama karena sebagian besar mahasiswa pada awal perkuliahan masih memerlukan pendampingan intensif. Terdapat 10 dari 39 mahasiswa belum familiar dengan padlet maupun platform digital serupa. Kesulitan umum meliputi kebingungan pada struktur menu dan manajemen unggahan, sehingga unit ini menjadi fondasi penting bagi pemahaman berikutnya.

Memasuki Unit 2, mahasiswa mulai diperkenalkan pada pengembangan konten visual yang lebih variatif. Pada tahap ini mereka mempraktikkan cara menambahkan beberapa jenis media seperti gambar, video yang di-embed, serta dokumen PDF atau tautan eksternal. Selain itu, mahasiswa juga diminta menuliskan deskripsi singkat atau *caption* sebagai bagian dari latihan aksesibilitas dan kejelasan pesan digital. Aktivitas ini mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi keberagaman media dalam Padlet serta memahami bagaimana konten visual dapat dioptimalkan untuk kepentingan pedagogis. Pada akhir unit, mahasiswa melakukan pengecekan silang dengan membuka papan rekannya dan memberikan komentar singkat sehingga mereka sekaligus mengenali fitur interaksi dasar. Temuan dari unit ini menunjukkan peningkatan kemampuan eksploratif: sebagian besar mahasiswa sudah dapat mencoba fitur baru tanpa instruksi langkah demi langkah. Mereka melaporkan bahwa format micro-

aktivitas membuat proses eksplorasi lebih “ringan” dan tidak menakutkan, menandakan efektivitas chunking informasi yang sederhana.

Pada Unit 3, fokus pembelajaran bergeser pada kemampuan mengorganisasi papan secara struktural. Mahasiswa diperkenalkan pada berbagai pilihan layout seperti *grid*, *stream*, *shelf*, atau *canvas*, kemudian diminta memilih satu yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu. Mereka juga mengatur kolom, label, serta memindahkan konten sehingga papan menjadi lebih terstruktur. Proses ini mengintegrasikan prinsip dasar desain visual seperti hierarki informasi, kontras, dan pengelompokan. Setiap mahasiswa kemudian menuliskan alasan pemilihan layout untuk mendorong refleksi desain. Unit ini menjadi titik penting dalam memahami bagaimana tampilan visual berdampak pada pengalaman belajar pengguna, sekaligus meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang media interaktif yang efektif. Temuan pada unit ini menandai lonjakan signifikan dalam kemandirian. Terdapat 27 dari 39 mahasiswa sudah dapat membuat konten mandiri, mengatur struktur papan, dan memanfaatkan fitur interaktif tanpa pendampingan intensif. Pada tahap ini, mahasiswa menunjukkan pengalaman belajar berbasis penemuan, karena mereka memahami fungsi fitur melalui praktik langsung yang terarah.

Unit 4 berfokus pada aspek kolaboratif dalam Padlet. Mahasiswa mempelajari cara mengatur hak akses, mulai dari hanya melihat hingga mengedit, serta memanfaatkan fitur komentar, *reaction*, dan *voting* untuk mendukung aktivitas kolaborasi daring. Melalui kerja kelompok kecil, mahasiswa membuat papan brainstorming yang harus diisi secara bersama-sama, kemudian mendokumentasikan dinamika kontribusi anggota kelompok. Pengalaman ini menekankan bagaimana Padlet dapat digunakan sebagai ruang kerja digital yang mendorong partisipasi dan interaksi, sekaligus melatih mahasiswa dalam mengelola kegiatan kolaboratif secara daring. Temuan pada unit ini menunjukkan bahwa mahasiswa mulai dapat menjelaskan alasan pedagogis di balik pilihan fitur atau layout yang mereka gunakan, menandakan integrasi awal antara teknologi dan prinsip pembelajaran.

Selanjutnya, pada Unit 5, mahasiswa bergerak menuju tahap desain pedagogis. Mereka tidak lagi sekadar menggunakan fitur-fitur Padlet, tetapi mulai merancang sebuah micro-lesson berbasis Padlet yang lengkap dengan tujuan pembelajaran, langkah kegiatan, instruksi tugas, dan rubrik penilaian sederhana. Unit ini menuntut mahasiswa untuk mengintegrasikan prinsip *microlearning* seperti *chunking*, *scaffolding*, dan evaluasi formatif dalam skala kecil. Setiap mahasiswa mengunggah rancangan aktivitas mereka ke papan Padlet dan menerima umpan balik dari rekan serta dosen. Tahap ini memperlihatkan sejauh mana mahasiswa mampu berpindah dari pengguna teknologi menjadi perancang pembelajaran berbasis teknologi sederhana. Temuan unit ini menunjukkan bahwa mahasiswa semakin memahami aspek etis dan manajerial dalam penggunaan media digital, seperti menjaga keamanan data, mengatur arus komentar, dan memastikan papan tetap tertata.

Terakhir, Unit 6 berfungsi sebagai tahap integrasi dan refleksi. Mahasiswa diminta membuat bentuk penilaian formatif—misalnya *exit ticket*—mengembangkan rubrik penilaian produk, serta menuliskan refleksi mengenai posisi Padlet dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran. Mereka menganalisis bagaimana Padlet dapat diposisikan sebagai media digital interaktif yang sederhana, fleksibel, mudah diakses, namun tetap mampu mendukung aktivitas belajar yang kolaboratif dan bermakna. Pada tahap ini, mahasiswa juga mengumpulkan artefak digital dari seluruh unit yang telah diselesaikan sehingga dosen dapat melakukan analisis perkembangan keterampilan mahasiswa dari waktu ke waktu. Temuan pada unit ini menunjukkan bahwa mahasiswa telah berkembang dari pengguna pasif menjadi perancang media pembelajaran interaktif yang lebih reflektif. Produk akhir mereka menggambarkan pemahaman yang lebih matang tentang bagaimana teknologi, teori pembelajaran, dan praktik pedagogis dapat dipadukan dalam spektrum teknologi pembelajaran.

Melalui enam unit *microlearning* ini, peningkatan kemampuan mahasiswa dapat diamati dengan jelas. Keterampilan dasar yang awalnya hanya dikuasai oleh sebagian kecil mahasiswa berkembang signifikan setelah beberapa unit, sejalan dengan prinsip *microlearning* yang menekankan pembelajaran terfokus, sederhana, dan bertahap. Setiap unit membangun keterampilan teknis dan pedagogis secara progresif, sehingga pada akhir implementasi, mahasiswa tidak hanya mahir menggunakan Padlet, tetapi juga mampu mendesain aktivitas pembelajaran interaktif yang relevan dengan kebutuhan teknologi pendidikan modern. Hal ini sejalan dengan temuan (Buchem & Hamelmann, 2010) yang menyatakan bahwa *microlearning* mendukung pemahaman teknologi secara bertahap melalui chunking informasi yang lebih mudah dicerna. Pendekatan ini juga memfasilitasi proses belajar berbasis penemuan, di mana mahasiswa menemukan fungsi fitur sambil menyelesaikan tugas kecil yang terarah.

Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menampilkan konten, tetapi juga sebagai ruang eksplorasi yang menekankan aspek interaktivitas digital. Sebagai bagian dari Spektrum Teknologi Pembelajaran, implementasi ini menunjukkan bahwa media interaktif sederhana dapat digunakan untuk menghubungkan konsep teknologi, teori pembelajaran, dan praktik pedagogis melalui pengalaman nyata. Temuan ini memperkuat pandangan (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019) mengenai pentingnya media digital yang “fleksibel dan mudah diakses” dalam membangun pengalaman belajar modern.

### Respons Mahasiswa Pemula Teknologi terhadap Penggunaan Padlet sebagai Media Interaktif Berbasis *Microlearning*

Analisis respons mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Padlet dalam pembelajaran. Dari total 39 mahasiswa, sebanyak 31 mahasiswa menyatakan bahwa Padlet “sangat mudah dipelajari,” terutama karena penyajiannya melalui tahapan *microlearning* yang terstruktur. Mahasiswa menilai bahwa pembagian materi ke dalam unit singkat membuat proses belajar teknologi terasa lebih ringan dan tidak menakutkan. Hal ini selaras dengan gagasan (Hug, 2005) bahwa *microlearning* membantu pemelajar pemula untuk membangun kepercayaan diri digital melalui tugas-tugas kecil yang dapat diselesaikan secara mandiri.

Mahasiswa juga memberikan respons positif terhadap aspek interaktivitas Padlet. Catatan observasi menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif, seperti mengomentari unggahan teman, memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa yang sebelumnya jarang terlibat dalam aktivitas digital berbasis jejaring. Sebanyak 28 mahasiswa menyatakan bahwa fitur kolaboratif membuat mereka lebih terlibat, sementara 24 mahasiswa menyatakan bahwa Padlet membantu mereka memahami contoh nyata media interaktif. Selain itu, mahasiswa juga menilai bahwa tampilan visual Padlet membantu memudahkan mereka menyusun ide secara terstruktur. Temuan ini konsisten dengan (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui elemen visual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep dibandingkan penyajian teks semata.

Hasil wawancara dengan mahasiswa memperkuat temuan tersebut. Mahasiswa umumnya mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *microlearning* membuat proses memahami teknologi baru menjadi lebih mudah diikuti. Salah satu mahasiswa menyatakan bahwa ia biasanya merasa kewalahan ketika mempelajari aplikasi digital, tetapi karena materi disajikan dalam langkah-langkah kecil, ia merasa dapat mengikuti alurnya “tanpa bingung harus mulai dari mana.” Mahasiswa lain menekankan bahwa setiap unit memberikan ruang untuk mencoba tanpa takut salah karena fokus pada satu keterampilan spesifik, sehingga mereka merasa lebih percaya diri. Wawancara juga menunjukkan bahwa fitur interaktif Padlet mendorong rasa kebersamaan dalam belajar; seorang mahasiswa menyebut bahwa mengomentari unggahan teman membuatnya merasa “belajar bareng” dan memahami berbagai cara penggunaan fitur. Selain itu, tampilan visual Padlet dinilai membantu mereka mengorganisasi ide lebih baik dibanding format teks linear, yang dinyatakan oleh mahasiswa yang merasa alur pembelajaran menjadi lebih jelas melalui tampilan kolom dan kartu. Meski demikian, beberapa mahasiswa mengakui adanya hambatan pada awal penggunaan, seperti kesulitan membuat akun atau kebingungan dalam menata layout. Namun, mereka menegaskan bahwa hambatan tersebut berangsur berkurang setelah mengerjakan micro-aktivitas yang lebih kecil dan terarah, sehingga kecemasan awal terhadap teknologi pun menurun.

Namun demikian, beberapa hambatan muncul pada tahap awal implementasi. Terdapat sekitar 8 mahasiswa yang mengaku kesulitan dalam membuat akun atau mengunggah konten pada pertemuan pertama. Hambatan tersebut lebih disebabkan oleh keterbatasan literasi digital dasar. Akan tetapi, hambatan ini berangsur berkurang setelah mahasiswa memperoleh micro-aktivitas yang lebih kecil dan terarah. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Davis (1989) dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menekankan bahwa persepsi kemudahan penggunaan menjadi faktor kritis dalam adopsi teknologi—dan dalam konteks ini, *microlearning* terbukti meningkatkan persepsi tersebut.

### Implikasi Pedagogis Penggunaan Padlet dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran

Hasil penelitian mengungkap sejumlah implikasi pedagogis penting terkait penggunaan Padlet berbasis *microlearning* dalam kerangka Spektrum Teknologi Pembelajaran. Pertama, Padlet berfungsi sebagai media transisi atau *entry-level digital tool* yang membantu mahasiswa pemula teknologi memasuki ekosistem pembelajaran digital tanpa mengalami beban kognitif berlebih. Hal ini penting mengingat banyak mahasiswa memiliki hambatan awal dalam memahami media interaktif yang lebih kompleks. Dengan demikian, Padlet dapat digunakan sebagai landasan awal literasi teknologi sebelum mahasiswa diarahkan pada pengembangan media interaktif yang lebih tingkat lanjut.

Kedua, integrasi Padlet dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media digital dapat memfasilitasi seluruh aspek proses belajar—mulai dari eksplorasi, kolaborasi, refleksi, hingga produksi konten. Temuan ini mendukung kerangka Spektrum Teknologi Pembelajaran yang menekankan bahwa teknologi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai sistem yang mengintegrasikan teknologi, teori belajar, dan desain pembelajaran (Seels & Richey, 1994). Dengan memanfaatkan Padlet, mahasiswa belajar bahwa interaktivitas digital bukan hanya produk teknologi, tetapi merupakan bagian dari desain pengalaman belajar yang dipengaruhi oleh prinsip pedagogis tertentu.

Ketiga, pendekatan *microlearning* memastikan bahwa pengenalan teknologi dapat dilakukan secara bertahap, adaptif, dan berbasis kebutuhan mahasiswa. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi dosen untuk

menyesuaikan unit materi sesuai tingkat kesiapan kelas, sekaligus memastikan bahwa setiap unit memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini relevan dengan penelitian (Crook & Bligh, 2016) yang menyatakan bahwa ruang kolaboratif digital dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan selama peserta didik mengalami *guided interaction*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Padlet berbasis *microlearning* memiliki potensi kuat untuk digunakan sebagai media awal dalam membangun kompetensi teknologi mahasiswa pemula. Padlet juga memberikan landasan awal bagi mahasiswa untuk memahami karakteristik media interaktif, yang akan menjadi bekal penting ketika mereka harus merancang media pembelajaran interaktif secara mandiri sesuai tuntutan kurikulum.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Padlet berbasis pendekatan *microlearning* dalam mata kuliah *Media Pembelajaran Interaktif* memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan literasi teknologi mahasiswa pemula. Implementasi Padlet melalui unit-unit *microlearning* yang singkat, terarah, dan bertahap memungkinkan mahasiswa mempelajari fitur teknologi secara lebih mudah dan bebas dari beban kognitif berlebih. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu mahasiswa memahami konsep dasar media interaktif dan mengembangkan keterampilan teknis minimal yang diperlukan sebagai fondasi untuk merancang media pembelajaran berbasis digital.

Respons mahasiswa terhadap penggunaan Padlet secara umum sangat positif. Sebagian besar mahasiswa merasa terbantu oleh penyajian materi dalam format *microlearning* yang memudahkan mereka mengikuti langkah-langkah pembelajaran. Tingginya tingkat keterlibatan pada aktivitas kolaboratif juga memperlihatkan bahwa Padlet mampu menciptakan ruang interaksi yang mendukung konstruksi pengetahuan secara sosial. Meskipun beberapa hambatan teknis muncul pada tahap awal, kesulitan tersebut berangsur hilang seiring meningkatnya pemahaman mahasiswa terhadap penggunaan platform, menunjukkan bahwa pendekatan *microlearning* efektif dalam meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan teknologi.

Secara pedagogis, temuan ini menegaskan bahwa Padlet dapat berfungsi sebagai media transisi yang tepat bagi mahasiswa pemula teknologi dalam Spektrum Teknologi Pembelajaran. Padlet tidak hanya membantu mahasiswa memahami esensi interaktivitas digital, tetapi juga memperlihatkan bagaimana teknologi dapat mendukung proses eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi dalam pembelajaran. Integrasi *microlearning* dalam implementasi Padlet memberikan struktur pembelajaran yang adaptif, memungkinkan mahasiswa membangun kompetensi secara bertahap sebelum beranjak ke media interaktif yang lebih kompleks. Dengan demikian, Padlet berbasis *microlearning* layak dipertimbangkan sebagai bagian dari desain pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan teknologi dasar mahasiswa pada pendidikan tinggi, terutama pada program-program yang menuntut kemampuan merancang media pembelajaran interaktif.

## REFERENSI

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. doi:10.1191/1478088706qp063oa
- Buchem, I., & Hamelmann, H. (2010). Microlearning: A strategy for ongoing professional development. *eLearning Papers*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/341323117\\_Microlearning\\_a\\_strategy\\_for\\_ongoing\\_professional\\_development/link/5ebabd26a6fdcc90d66ebfbc/download?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development/link/5ebabd26a6fdcc90d66ebfbc/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19)
- Crook, C., & Bligh, B. (2016). Technology and the dis-placing of learning in educational futures. *Learning, Culture and Social Interaction*, 11, 162-175. doi:10.1016/j.lcsi.2016.09.001
- 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. doi:10.23887/jear.v8i1.77566
- Gherman, O., Turcu, C. E., & Turcu, C. O. (2021). An Approach to Adaptive Microlearning in Higher Education. *15th International Technology, Education and Development Conference*. Online Conference: INTED . doi:<https://doi.org/10.48550/arXiv.2205.06337>
- Hug, T. (2005). Micro learning and narration: Exploring possibilities of utilization of narrations and storytelling for the designing of "micro units" and didactical micro-learning arrangements. *Proceedings of Media in Transition 4: The Work of Stories*. Cambridge: MIT.
- Mayer, R. E. (2021). 5 - Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 57-72). Cambridge University Press. doi:10.1017/9781108894333.008

- Nugraha, H., Rusmana, A., Khadijah, U. L., & Gemiharto, I. (2021). Microlearning sebagai Upaya dalam Menghadapi Dampak Pandemi pada Proses Pembelajaran. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 225-236. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um031v8i32021p225>
- Nursalam, Salim, M. R., Amir, I., Rahim, A., M, A., Suhartatik, & Sari, N. P. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Menulis Paragraf Berbasis Media Padlet pada Kelas Perkuliahan. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 329-339. doi:10.19105/ghancaran.vi.11767
- Pratama, N. A., & Nuryadi. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Padlet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMP N 3 Kembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4). doi:10.31004/jpdk.v4i4.5225
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2018). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology, 4th edition*. Pearson.
- Sari, F. F., Sudatha, I. W., Santoso, M. H., & Suartama, I. K. (2025). Mengurangi Beban Kognitif dalam Pembelajaran Matematika: Tinjauan Sistematis Strategi dan Intervensi Pembelajaran. *JPPI: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3), 1630 - 1644. doi:<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2190>
- Schneider, L. N., & 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). doi:10.1186/s12909-023-04796-y
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. Pearson.
- Weller, M. (2020). *25 years of Ed Tech*. Athabasca University Press.