

ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS LEARNING EXPERINCE: THROUGH PADLET AND QUIZWHIZZER MEDIA IN THE EXPLORATION AND REINFORCEMENT STAGES

Chika Kharisma Salsabila¹, Azilla Irmadhea Eucarista², Priscilla Regina Pramesti Wibawa³

¹Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit No.666 B, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

²STIE Mahardika, Jl. Wisata Menanggal No.42A, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

³Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, Madura, Jawa Timur, Indonesia

Email: chikakharismasalsabila@gmail.com

Article History

Received: 15-01-2026

Revision: 25-01-2026

Accepted: 27-01-2026

Published: 29-01-2026

Abstract. The development of digital technology has brought significant changes to learning practices in elementary schools, particularly in the use of digital learning media. The purpose of this study is to describe students' learning experiences in elementary school using Padlet and QuizWhizzer media during the exploration and reinforcement stages of material about Pancasila symbols. The research method used is a qualitative approach with a descriptive design. Elementary school students are the subjects of this research. Data collection was carried out through the stages of observation, semi-structured interviews, and documentation. To ensure the validity of the research data, data analysis was conducted through the stages of data reduction and data presentation. The research results indicate that the Padlet platform has the ability to encourage students to actively participate in exploring the material. Meanwhile, QuizWhizzer serves as a medium for reinforcing material, helping students become more motivated to learn, more focused, and better understand the concepts taught through game-based quiz learning. Interactive, meaningful, and student-centered learning experiences can be achieved using the Padlet and QuizWhizzer platforms. The results of this study demonstrate the relevance of how important it is to use digital media for learning that aligns with 21st-century education.

Keywords: Learning Media, Padlet, QuizWhizzer, Elementary School

Abstrak. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam praktik pembelajaran di Sekolah Dasar, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengalaman belajar siswa di Sekolah Dasar dengan menggunakan media Padlet dan QuizWhizzer dalam tahap eksplorasi dan penguatan materi tentang Simbol-Symbol Pancasila. Metode penelitian yang digunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Siswa Sekolah Dasar yang menjadi subjek penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Untuk memastikan validitas data penelitian, analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data dan penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Padlet memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam mengeksplorasi materi. Sedangkan, QuizWhizzer berfungsi sebagai media penguatan materi yang membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar, lebih fokus dan lebih memahami konsep materi yang diajarkan melalui pembelajaran kuis berbasis permainan. Pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media Padlet dan QuizWhizzer. Hasil penelitian ini menunjukkan relevansi betapa pentingnya menggunakan media digital untuk pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Padlet, QuizWhizzer, Sekolah Dasar

How to Cite: Salsabila, C. K., Eucarista, A. I., & Wibawa, P. R. P. (2026). Elementary School Students Learning Experince: Through Padlet and Quizwhizzer Media in the Exploration and Reinforcement Stages. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 1143-1152. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.5013>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang berkembang secara pesat yang telah mengubah peran manusia dalam segala aspek kehidupan, tidak terkecuali di bidang Pendidikan dan pembelajaran. Hal ini menjadikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadi semakin penting untuk kegiatan belajar mengajar (Said, 2023). Dapat dilihat saat ini memang pada abad 21 di bidang Pendidikan mengalami perubahan yang signifikan dengan adanya kemajuan di bidang teknologi secara pesat (Zulfa et al., 2023). Teknologi telah membuka jalan peluang bagi metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, seperti halnya pembelajaran dengan memanfaatkan serta menggunakan media digital pada kegiatan pembelajaran (Silaban & Panggabean, 2022).

Pemafaatan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi salah satu cara strategi yang penting supaya membuat pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa sekolah dasar. Media digital dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran (Ardianti et al., 2024). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa membutuhkan media yang memungkinkan mendorong siswa berpartisipasi secara aktif, berinteraksi serta membantu siswa memahami konsep pembelajaran. Maka pengalaman belajar siswa dapat melibatkan tidak hanya pencapaian aspek kognitif saja tetapi pengalaman belajar siswa melibatkan aspek afektif, psikomotorik dan partisipatif selama kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik saja tetapi juga media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif diperlukan dalam kegiatan pembelajaran (Azizah et al., 2025). salah satu media pembelajaran digital yang interaktif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital yang interaktif yaitu dengan menggunakan media Padlet dan Quizwhizzer.

Media pembelajaran digital Padlet merupakan salah satu platform web pembelajaran online yang biasa disebut dengan aplikasi papan tulis online atau platform sinkron online (Sudirman et al., 2025). Media padlet biasa digunakan dan diakses melalui smartphone, laptop dan komputer. Media pembelajaran padlet ini juga digunakan sebagai sistem pembelajaran digital yang maksimal dengan koneksi internet dan memiliki penyimpanan yang banyak untuk penunjang materi pembelajaran, sehingga dengan menggunakan Padlet ini mudah dipahami dan digunakan oleh siswa maupun guru karena pada Padlet bebas untuk berkomentar, mengirim konten ataupun dokumen seperti gambar atau video, tautan ataupun dokumen sebagai materi pembelajaran digital (Saiful et al., 2025). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agustini, Nugraha & Hanifah (2024) penggunaan media Padlet bersama dengan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan media Padlet sebagai alat

pembelajaran digital yang interaktif. Media pembelajaran padlet tidak hanya mempunyai fungsi sebagai media penyampaian materi saja tetapi Padlet juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Agustini et al., n.d.). Sementara itu, media pembelajaran Quizwhizzer merupakan platform web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar lebih menarik karena dapat digunakan sebagai media untuk membuat kuis interaktif untuk kegiatan pembelajaran siswa. Siswa nantinya dapat mengakses kuis dengan mengakses kode yang telah guru berikan. Sehingga nantinya aplikasi ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis kuis. Media pembelajaran Quizwhizzer ini dapat menjadi potensi besar dalam membangkitkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih interaktif (Hermawan & Suharto, 2025). Sejalan dengan hasil penelitian Linda & Suryadi (2025) Quizwhizzer meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan media kuis digital lainnya karena hasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas (Linda & Suryadi, 2025).

Dengan demikian, kedua media ini Padlet dan Quizwhizzer memiliki peran dan fungsi yang saling melengkapi dengan penggunaan Padler dan Quizwhizzer pembelajaran lebih menarik dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan keterlibatan serta partisipasi siswa meningkat agar nantinya tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hasan, 2021). Padlet memiliki peran memfasilitasi eksplorasi serta konstruksi untuk materi pembelajaran, sedangkan Quizwhizzer memiliki peran sebagai sarana penguatan dan pemantapan pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Maka dengan menggabungkan media pembelajaran Padlet dan Quizwhizzer ini dapat menciptakan dan menghasilkan pengalaman belajar siswa lebih interaktif, siswa lebih aktif dalam partisipasi pembelajaran dan dapat bermakna bagi siswa sekolah dasar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengalaman belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan media digital yaitu Padlet dan Quizwhizzer dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

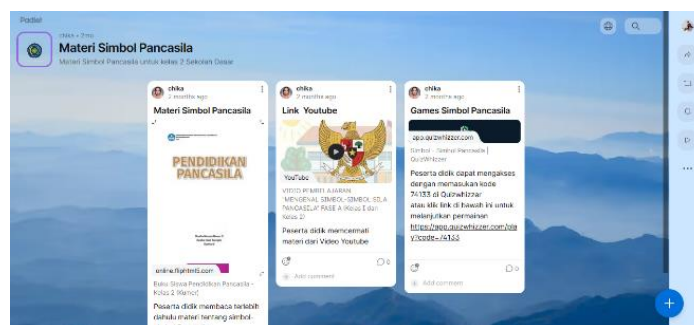
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif (Hairani, 2023). Metode ini dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis media digital Padlet dan Quizwhizzer. Teknik pengumpulan yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan observasi, wawancara semi-struktural serta dokumentasi (Damayanti et al., 2023). Observasi dilakukan agar peneliti

dapat mengamati proses keterlibatan dan aktivitas siswa dalam eksplorasi, penguatan dan pemahaman materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital Padlet dan Quizwhizzer. Kemudian, wawancara bertujuan untuk mengetahui dan menggali informasi lebih dalam tentang pengalaman, respons siswa dalam kegiatan pembelajaran digital dan persepsi siswa (Srirahmawati et al., 2024) terhadap penggunaan media digital Padlet dan Quizwhizzer. Dan dokumentasi sebagai data pendukung yang memperlihatkan hasil aktivitas pembelajaran digital menggunakan Padlet dan Quizwhizzer. Pada media digital Quizwhizzer memperlihatkan siswa dalam menggunakan dan menjawab soal kuis dan hasil skor yang di dapat oleh siswa. Analisis data dilakukan secara interaktif dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan terakhir penarikan kesimpulan. Untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan, Teknik triangulasi juga digunakan untuk menjaga keabsahan data penelitian.

HASIL

Pengalaman Belajar Siswa pada Tahap Eksplorasi Melalui Media Padlet

Tahap eksplorasi dalam pembelajaran berperan sebagai fase awal yang mendorong siswa untuk aktif mencari dan mengumpulkan informasi secara mandiri sebelum memasuki tahap pembelajaran berikutnya. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Padlet memungkinkan siswa melakukan eksplorasi materi melalui berbagai sumber belajar yang disajikan secara visual dan tertulis.



Gambar 1. Tampilan media padlet untuk materi simbol-simbol pancasila

Keberadaan fitur multimodal berupa teks, gambar, video, dan tautan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses informasi secara luas, sehingga proses eksplorasi menjadi lebih kaya secara kognitif dan tidak terbatas pada satu sumber belajar (Suhenda et al., 2024). Hasil penelitian pada tahap observasi di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media Padlet pada tahap eksplorasi materi Simbol-simbol Pancasila mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media

Padlet kondisi kelas lebih kondusif juga karena siswa menyimak dengan sungguh-sungguh bagaimana Padlet digunakan dan media apa saja yang terdapat di Padlet yang telah disediakan. Hal ini dapat dilihat ketika siswa menyimak materi yang ada di Padlet dengan memasukkan materi bacaan berbentuk Ebook yang tersedia pada laman Padlet. Kemudian, siswa juga terlihat memperhatikan secara sungguh-sungguh materi video Youtube yang di tautkan juga di laman Padlet. Video pembelajaran materi Simbol-Simbol Pancasila melalui Padlet ini yang disajikan dalam bentuk visual dan audiovisual menjadikan pemahaman siswa lebih dalam lagi mengenai konsep dari materi Simbol-Simbol Pancasila.



Gambar 2. Terlihat seluruh siswa menyimak materi yang ada di padlet

Selain itu, dengan penggunaan Padlet, siswa tidak hanya menerima materi saja tetapi siswa juga diajarkan untuk mengamati dengan sungguh-sungguh serta memberi pertanyaan jika dirasa materi yang diberikan masih belum dipahami secara keseluruhan, siswa dapat mengemukakan pendapatnya mengenai materi Simbol-Simbol Pancasila. Hal ini, membuat siswa setelah diberikan materi menggunakan Padlet juga dapat membuat dorongan siswa aktif dalam keterlibatan kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Respons dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Padlet

Dari hasil wawancara dengan siswa menunjukkan banyak siswa memberikan respons secara positif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Padlet ini. Dengan menggunakan media Padlet siswa merasa pembelajaran lebih menarik karena dapat menggunakan media digital dan tidak hanya belajar menggunakan buku saja. Dengan adanya penggunaan media Padlet ini memiliki peran sebagai ruang belajar untuk siswa yang kolaboratif yang menjadikan partisipasi aktif siswa dan keberanian siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapatnya mengenai materi Simbol-Simbol Pancasila.

Pengalaman Belajar Siswa pada Tahap Eksplorasi Melalui Media QuizWhizzer

Tahap eksplorasi merupakan fase awal dari pengalaman pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menggali informasi, menguji pemahaman awal, serta membangun konsep dasar sebelum memasuki tahap elaborasi. Pemanfaatan media pembelajaran Quizwhizzer sebagai media belajar digital memberikan pengalaman eksploratif yang relevan dengan karakteristik tahap ini, karena siswa didorong untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui kuis berbasis permainan. Penggunaan Quizwhizzer mampu meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, yang menjadi prasyarat penting dalam mendorong eksplorasi konsep secara mandiri untuk kegiatan pembelajaran (Alfianistiawati et al., 2022).

Penggunaan media Quizwhizzer ini digunakan sebagai media penguatan materi oleh siswa agar guru tau siswa telah memahami secara sungguh-sungguh materi Simbol-simbol Pancasila yang telah diberikan. Quizwhizzer juga dapat digunakan sebagai media evaluasi ketika siswa telah diberikan pemahaman konsep pada media sebelumnya yaitu dengan Padlet yang telah di eksplorasi oleh siswa sebelum menggunakan Quizwhizzer.



Gambar 3. Antusiasme siswa ketika memulai kuis dengan quizwhizzer

Dapat di lihat dari observasi di kelas yang menunjukkan siswa mengikuti secara antusias dan aktif tetapi tetap fokus dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kuis. Karena Quizwhizzer di desain seperti permainan ular tangga sehingga siswa ketika menjalankan kuis mereka sangat antusias sekali karena dapat dilihat juga langkah mereka ketika siswa menjawab soal pertanyaan pada media Quizwhizzer di layar proyektor depan kelas.

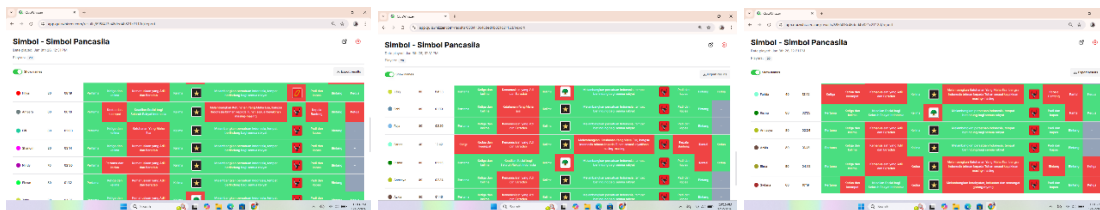


Gambar 4. Siswa antusias dan fokus dalam mengerjakan kuis di quizwhizzer

Dalam kuis yang di desain dengan permainan ini menjadikan dorongan tersendiri untuk siswa dalam menjawab soal-soal pertanyaan tentang Simbol-Simbol Pancasila dengan tepat dan benar serta siswa berusaha mendapatkan skor terbaik.

Peningkatan Hasil Belajar dengan Penggunaan QuizWhizzer

Hal ini juga dapat di lihat dari skor yang siswa peroleh, rata-rata siswa medapatka skor tinggi yaitu skor 70 & 80. Kemudian juga dapat di lihat meskipun kuis untuk penguatan materi ini di desain dengan permainan tetap saja siswa menjadi lebih fokus agar mendapat skor yang baik dengan dapat di lihat dari waktu penyelesaian kuis.



Gambar 5. Hasil skor keseluruhan siswa mengerjakan kuis quizwhizzer

Penyelesaian kuis oleh siswa relative singkat dengan mayoritas siswa menyelesaikan kuis di Quizwhizzer ini mengerjakan di bawah waktu 5 menit saja. Meskipun, masih ada beberapa siswa yang masih memperoleh skor sedang-rendah. Tetapi, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi yang diajarkan yaitu materi Simbol-Simbol Pancasila. Di lihat dari hasil akhir kebanyakan kesalahan siswa menjawab kuis yang berkaitan dengan mengkaitkan symbol Pancasila dengan bunyi sila Pancasila. Maka, adanya Quizwhizzer dapat berfungsi dalam menguatkan pemahaman siswa dalam materi Simbol-Simbol Pancasila.

DISKUSI

Padlet sebagai Media Eksplorasi untuk Materi Pembelajaran

Dengan menggunakan media Padlet dapat menjadikan siswa untuk membangun pengetahuan awal mereka dengan kegiatan pembelajaran serta materi yang di akses melalui Padlet. Kegiatan eksplorasi pembelajaran melalui padlet juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yaitu *Student Center Learning* yang mana siswa tidak hanya mendapatkan materi saja tetapi siswa juga harus aktif dalam mengkonstruksi pemahaman materi pembelajaran. hasil penelitian ini juga memberikan sebuah pandangan bahwasannya penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan aspek kognitif dan afektif pada siswa.

Quizwhizzer sebagai Media Penguatan Materi

Quizwhizzer terbukti memiliki fungsi yang efektif sebagai bentuk sarana penguatan konsep melalui pendekatan pembelajaran Game Based Learning. Pada tampilan media Quizwhizzer memang mempunyai unsur seperti papan permainan, skor yang dapat di lihat pada akhir permainan, dan waktu yang di gunakan dalam mengerjakan kuis di permainan Quizwhizzer tersebut menjadikan peningkatan motivasi belajar dan konsentrasi siswa secara signifikan selama kegiatan pembelajaran. Adanya pemanfaatan Quizwhizzer dalam pembelajaran materi Simbol-Simbol Pancasila ini mempunyai tujuan yang konkrit untuk menumbuhkan minat belajar siswa karena materi yang diajarkan kali ini menggunakan kuis untuk penguatan materi yang di dalamnya terdapat sebuah permainan agar siswa dapat senang dan diharapkan juga siswa nantinya dapat lebih mudah untuk memahami materi Simbol-Simbol Pancasila dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media digital Quizwhizzer (Masrul, 2024).

Integrasi Media Padlet dan QuizWhizzer dalam Menciptakan Pengalaman Belajar

Penggunaan Padlet dan Quizwhizzer menjadikan alur kegiatan pembelajaran menjadi sistematis dan saling melengkapi untuk pembelajaran dengan materi Simbol-Simbol Pancasila. Ini di mulai dengan tahapan eksplorasi pengetahuan awal dengan Padlet dan terakhir yaitu penguatan konsep materi dan evaluasi pemahaman siswa pada materi Simbol-simbol Pancasila dengan Quizwhizzwer. Media pembelajaran Padlet digunakan sebagai media digital untuk awal mendorong siswa menjadi berani dalam menyampaikan pendapat jika materi yang dirasa belum terlalu di mengerti dan mendorong siswa untuk dapat membangun pengetahuan awal tentang pembelajaran dan materi yang dikemas dengan bentuk digital. Kemudian dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yaitu dengan Quizwhizzer yang menjadikan pemahaman siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran materi Simbol-Simbol Pancasila. Seperti hasil penelitian, siswa antusias dan fokus dalam mengerjakan kuis karena dalam Quizwhizzer dapat melihat teman ketika bermain, dapat melihat skor akhir dan waktu mengerjakan siswa.

Kombinasi dari kedua media Padlet dan Quizwhizzer ini dapat membentuk pengalaman belajar siswa yang berkelanjutan dalam penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak hanya menjadikan memperkuat penguasaan konsep materi oleh siswa tetapi juga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara bertahap dan reflektif dalam pemahaman mereka dalam materi pembelajaran. Hasil dari pengggunaan Padlet dan Quizwhizzer sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pentingnya

penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Pembelajaran lebih kreatif, interaktif, dan resposnif terhadap kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media Padlet dan Quizwhizzer menjadikan pengalaman belajar siswa yang lebih aktif, bermakna dan menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini juga menjadikan kemungkinan bahwasannya penguatan konsep dapat berkesinambungan.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran digital Padlet dan Quizwhizzer dapat menciptakan sebuah pengalaman belajar yang signifikan dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar. Medua Padlet mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan mengamati materi dan mendorong siswa mendapatkan pengetahuan awal pada materi yang diajarkan. Sedangkan, Quizwhizzer memiliki fungsi sebagai media pembelajaran digital sebagai penguatan materi oleh siswa dan evaluasi hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Dengan menggabungkan dua media Padlet dan Quizwhizzer ini, alur pembelajaran akan menjadi sistematis dan saling melengkapi untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan eksplorasi dan penguatan konsep materi yang diajarkan kepada siswa. Hal ini, menjadikan pembelajaran lebih intraktif, pembelajaran berpusat pada siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Maka, dengan penggunaan Padlet dan Quizwhizzer ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke 21 yang menekankan pembelajaran yang kognitif, afektif serta partisipatif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Agustini, H., Nugraha, R. G., Hanifah, N., & Indonesia, U. P. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV*. 5(1), 807–814.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi Quizwhizzer sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>
- Ardianti, A., Ansyah, C. A., Dharminto, G. A., Riyanto, M. K., Ridwan, M., Sabilillah, M. P., Martadinata, M. R., Putri, M., Hilmawan, R., Antili, R., & Padilah. (2024). Kemas Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat. *Kemas Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 34–41.

- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). Padlet sebagai Inovasi Media Pembelajaran Interaktif. *IdeBahasa*, 7(1), 96–110. <https://doi.org/10.37296/idebahasa.v7i1.301>
- Damayanti, A., Delima, I. D., & Suseno, A. (2023). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Informasi dan Publikasi (Studi Deskriptif Kualitatif pada Akun Instagram @rumahkimkotatangerang). *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media dan Cinema*, 6(1), 173–190. <https://doi.org/10.24076/pikma.v6i1.1308>
- Hairani. (2023). Sosialisasi Internet Sehat, Cerdas, Kreatif dan Produktif pada Masyarakat Kalijaga Baru. *Valid Jurnal Pengabdian*, 1(3), 1–10.
- Hasan, M. (2021). Penggunaan Media pembelajaran. *Tahta Media Group*, 11(2), 468.
- Hermawan, M. R., & Suharto, Y. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(2), 140–149. <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p140-149>
- Linda, S., & Suryadi, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer dan Motivasi Geometri. 2(2), 190–194.
- Masrul, M. (2024). Pengaruh Media Game Edukasi Sebagai Inovasi. 10, 221–233.
- Said, S. (2023). The Role of Technology as Learning Media in the 21st Century Era. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Saiful Perdana, M. S., Majid Binfas, M. A., Adam, A., & Wahyuddin. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Padlet dalam Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Sipala 1 Makassar. 10, 2477–2143.
- Silaban, R., & Panggabean, M. V. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jipk.v4i1.24085>
- Srirahmawati, I., Hidayat, H., & Andang, A. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Pembelajaran Terdiferensiasi. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(2), 91–99. <https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2738>
- Sudirman, S., Usman, U., & Azis, A. (2025). Keefektifan Media Padlet dalam Pembelajaran Menulis Laporan pada Siswa Kelas VI SD Metro School Makassar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1380–1385. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1822>
- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). *Educatus: Jurnal Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran*. 2(3), 16–23.
- Zulfa, S. A., Nurwowati, M., & Sutomo. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 1467–1475. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/download/3284/2753/7609>