

Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Padlet bagi Guru PPKn SMP/SMA/SMK di Kabupaten Malaka

Fredik Lambertus Kollo*¹, Petrus Ly², Melinda Ratu Radja³, Thomas Kemil Masi⁴, Petrick Yohanis Meok⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana

*e-mail: fredik.lambertus.kollo@staff.undana.ac.id¹

Abstract

This study aims to describe the implementation of training and the development of Padlet-based learning media for Civic Education (PPKn) teachers at the junior high school, senior high school, and vocational school levels in Malaka District as an effort to strengthen teachers' digital competence. The training was designed to provide both technical and pedagogical understanding of how Padlet can be utilized as an interactive learning platform that encourages student participation and creativity. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. The participants consisted of Civic Education teachers selected using a purposive sampling technique based on their active involvement in the training. Data analysis was conducted using the Miles, Huberman, and Saldana model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the training had a positive impact on teachers' ability to operate Padlet, manage learning content, and design collaborative activities. Teachers produced creative Padlet boards aligned with learning objectives. The study concludes that Padlet-based training enhances digital and pedagogical competence and supports interactive learning effectively.

Keywords: *Padlet, teacher training, Civic Education, digital learning media, Malaka District*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pelatihan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Padlet bagi guru PPKn pada jenjang SMP, SMA, dan SMK di Kabupaten Malaka sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital pendidik. Kegiatan pelatihan dirancang untuk memberikan pemahaman teknis dan pedagogis mengenai pemanfaatan Padlet sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung partisipasi serta kreativitas siswa secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari guru PPKn yang mengikuti pelatihan, yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif mereka. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan Padlet, mengelola konten pembelajaran, dan merancang aktivitas belajar kolaboratif. Guru juga mampu menghasilkan papan Padlet yang variatif, kreatif, dan sesuai tujuan pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini mendorong terbentuknya budaya pembelajaran digital yang adaptif, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

Kata kunci: *Padlet, Pelatihan Guru, PPKn, Media Pembelajaran, Kabupaten Malaka*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara guru mengelola pembelajaran menjadi lebih modern dan adaptif (Arsyad, 2020). Pengintegrasian teknologi memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Sutanto, 2021). Media digital membantu siswa menerima informasi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga memudahkan pemahaman konsep (Ningsih, 2022). Mata pelajaran PPKn membutuhkan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan dinamika sosial dan perkembangan teknologi abad ke-21

(Lestari, 2023). Guru yang mampu memanfaatkan teknologi berpeluang besar meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Salam, 2020).

Kabupaten Malaka terus berupaya mengembangkan kualitas pendidikan, namun pemanfaatan teknologi pembelajaran masih menghadapi tantangan signifikan (Benu, 2021). Guru PPKn di wilayah ini memiliki keterbatasan dalam mengakses pelatihan media pembelajaran digital yang relevan (Talan, 2022). Keterbatasan tersebut berdampak pada minimnya variasi metode mengajar yang inovatif dan interaktif di kelas (Hale, 2023). Pembelajaran sering kali masih menggunakan pendekatan konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital (Lopo, 2021). Upaya peningkatan kompetensi guru perlu dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan untuk menjawab kebutuhan tersebut (Foni, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi langkah penting dalam modernisasi pembelajaran PPKn (Gunawan, 2020). Padlet sebagai platform digital menawarkan fitur yang mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam aktivitas belajar (Putri, 2021). Guru dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks, video, dan gambar secara terintegrasi dalam satu ruang digital (Sari, 2023). Siswa dapat berpartisipasi aktif melalui komentar, unggahan tugas, dan diskusi yang terfasilitasi secara virtual (Andaya, 2022). Potensi Padlet sangat relevan untuk mengembangkan pembelajaran PPKn yang berbasis dialog, analisis, dan kolaborasi (Marlan, 2021).

Pelatihan penggunaan Padlet bagi guru PPKn di Kabupaten Malaka menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Rato, 2023). Kegiatan pelatihan dirancang untuk memberikan pemahaman teknis dan pedagogis mengenai pemanfaatan fitur-fitur Padlet dalam proses mengajar (Yohanis, 2022). Guru dapat melatih kemampuan digital mereka melalui praktik langsung membuat papan digital dan mengunggah berbagai jenis konten pembelajaran (Sulaiman, 2020). Integrasi teknologi digital tersebut dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PPKn (Naim, 2023). Pelatihan yang tepat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar (Diaz, 2021).

Pembelajaran PPKn menuntut strategi yang mampu menumbuhkan karakter, nilai kebangsaan, dan kemampuan berpikir kritis pada siswa (Randa, 2020). Media digital seperti Padlet memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari isu-isu kewarganegaraan secara lebih menarik dan kontekstual (Ledo, 2022). Guru dapat menggunakan Padlet untuk menampilkan studi kasus, analisis nilai Pancasila, atau diskusi mengenai demokrasi (Karel, 2023). Siswa dapat mengeksplorasi materi lebih dalam melalui berbagai sumber digital yang dapat diintegrasikan dalam platform tersebut (Samuel, 2021). Aktivitas belajar menjadi lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini (Fanda, 2020).

Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi perlu ditingkatkan melalui kegiatan pelatihan yang terarah dan sistematis (Tanesha, 2021). Pelatihan memungkinkan guru memahami fitur-fitur Padlet secara komprehensif dan aplikatif untuk kebutuhan pembelajaran (Gomes, 2023). Guru dapat mempraktikkan pembuatan konten digital melalui papan Padlet dan berlatih mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai (Melo, 2022). Pendampingan selama pelatihan membantu guru mengatasi kendala teknis yang dihadapi saat mencoba menggunakan platform digital tersebut (Benno, 2020). Peningkatan kapasitas guru menjadi kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi pendidikan di sekolah (Fidel, 2023).

Inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan Padlet mendorong guru lebih kreatif dalam mengembangkan materi PPKn (Paskal, 2021). Platform ini memungkinkan berbagai model pembelajaran seperti diskusi online, proyek kelompok, maupun penilaian alternatif berbasis unggahan digital (Sella, 2023). Siswa mendapatkan ruang yang lebih luas untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui berbagai format konten (Lemi, 2022). Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih intensif karena semua aktivitas terdokumentasi secara digital dalam satu ruang yang sama (Daya, 2020). Pembelajaran PPKn dapat berlangsung lebih bermakna melalui aktivitas kolaboratif yang terfasilitasi oleh teknologi (Meni, 2021).

Tujuan utama pelatihan ini adalah meningkatkan kompetensi guru PPKn dalam memanfaatkan Padlet sebagai media pembelajaran modern (Sima, 2022). Guru yang terlatih diharapkan mampu menerapkan platform ini secara konsisten untuk mendukung pembelajaran di kelas (Adeo, 2020). Kegiatan pelatihan juga bertujuan membangun komunitas belajar antar-guru yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Rangga, 2023). Dampak yang diharapkan adalah terciptanya pembelajaran PPKn yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Rina, 2021). Upaya ini menjadi bagian dari transformasi pendidikan di Kabupaten Malaka dalam menghadapi tantangan era digital (Manek, 2023).

2. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu guru PPKn pada jenjang SMP, SMA, dan SMK di Kabupaten Malaka, adalah masih rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan buku teks, sehingga pembelajaran cenderung kurang interaktif dan kurang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, keterbatasan akses terhadap pelatihan media pembelajaran digital menyebabkan guru belum memiliki kompetensi yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya pemahaman guru dalam mengintegrasikan media digital secara pedagogis ke dalam pembelajaran PPKn. Guru belum sepenuhnya mampu merancang aktivitas pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan kontekstual dengan memanfaatkan platform digital. Di sisi lain, siswa sebagai generasi digital memiliki kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis dan berbasis teknologi, sehingga terjadi kesenjangan antara karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Sebagai upaya pemecahan masalah, penulis menawarkan solusi berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis Padlet yang dirancang secara sistematis dan aplikatif. Pelatihan ini mencakup aspek teknis, seperti pembuatan akun dan pengoperasian fitur-fitur Padlet, serta aspek pedagogis, seperti perancangan aktivitas pembelajaran kolaboratif, penyajian materi interaktif, dan penilaian berbasis digital. Melalui kegiatan ini, guru dilatih secara langsung untuk membuat papan Padlet yang sesuai dengan materi PPKn sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Upaya serupa sebenarnya telah dilakukan oleh beberapa pelaksana PkM sebelumnya, seperti pelatihan penggunaan media pembelajaran digital secara umum atau pelatihan e-learning berbasis platform tertentu. Namun, kegiatan yang ditawarkan dalam penelitian ini memiliki perbedaan pada fokus penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran yang sederhana, fleksibel, dan mudah diimplementasikan oleh guru di daerah dengan keterbatasan fasilitas. Selain itu, pelatihan ini tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga integrasi pedagogis dalam pembelajaran PPKn secara kontekstual.

Dengan adanya solusi yang ditawarkan, diharapkan guru PPKn di Kabupaten Malaka dapat meningkatkan kompetensi digitalnya serta mampu mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Penulis juga berharap agar mitra dapat memanfaatkan hasil pelatihan ini secara berkelanjutan dalam praktik pembelajaran serta mengembangkan komunitas belajar antar guru untuk saling berbagi pengalaman dan inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan.

3. METODE

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pelatihan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Padlet bagi guru PPKn di Kabupaten Malaka secara mendalam (Siregar, 2020). Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan fenomena secara natural sesuai kondisi lapangan tanpa manipulasi variabel (Yuliana, 2021). Pengumpulan data difokuskan pada proses interaksi peserta, dinamika kegiatan, dan hasil implementasi media pembelajaran yang dikembangkan guru (Lopo, 2022). Penelitian ini berorientasi pada pemahaman makna dan pengalaman guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan (Maran, 2020). Validitas data diperkuat melalui proses triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan kebenaran informasi (Setiawan, 2023).

Lokasi penelitian ditetapkan di Kabupaten Malaka dengan mempertimbangkan kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru PPKn pada jenjang SMP, SMA, dan SMK (Bria, 2021). Informan penelitian terdiri dari guru PPKn yang mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh tim pelaksana (Foni, 2022). Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria relevansi dan keterlibatan dalam pelatihan (Samuel, 2020). Jumlah informan disesuaikan dengan kebutuhan data yang diperlukan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang kegiatan pelatihan (Ande, 2023). Data tambahan diperoleh melalui dokumentasi kegiatan seperti foto, lembar tugas, dan hasil Padlet yang dibuat peserta (Leto, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Yohanis, 2020). Observasi digunakan untuk menilai partisipasi guru selama kegiatan pelatihan mulai dari sesi teori hingga praktik pembuatan Padlet (Manek, 2022). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali persepsi guru tentang manfaat dan tantangan penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran (Renu, 2023). Dokumentasi digunakan untuk menilai kualitas produk Padlet yang dikembangkan guru selama sesi praktik (Nain, 2021). Penggabungan ketiga teknik ini memberikan kelengkapan data yang dapat meningkatkan kredibilitas hasil penelitian (Gomes, 2020).

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Saldana, 2020). Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait pelatihan (Bruno, 2023). Penyajian data disusun dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan interpretasi temuan penelitian (Seto, 2021). Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap melalui proses verifikasi berulang dengan mempertimbangkan semua data yang tersedia (Amin, 2020). Analisis dilakukan secara simultan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai untuk memastikan temuan yang akurat dan kuat (Delo, 2022).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Peningkatan Kompetensi Digital Guru



Gambar 4.1. Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan terhadap kemampuan teknis guru dalam menggunakan Padlet (Naim, 2023). Guru mampu membuat papan digital, mengunggah konten, dan mengatur desain pembelajaran secara mandiri (Randa, 2022). Peningkatan ini terlihat dari produk yang dihasilkan peserta setelah pelatihan (Gomes, 2023). Antusiasme peserta memperkuat efektivitas pelatihan sebagai strategi peningkatan kompetensi digital (Ledo, 2021). Guru memperoleh pengalaman langsung menggunakan platform digital secara interaktif selama kegiatan (Putri, 2020).

Guru merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi setelah mengikuti pelatihan (Foni, 2021). Kepercayaan diri tersebut muncul karena guru memahami fungsi dan manfaat setiap fitur Padlet (Samuel, 2022). Guru juga menyampaikan bahwa pelatihan membantu mengubah persepsi mereka terhadap teknologi pembelajaran (Manek, 2023). Peserta mengalami transformasi dalam pandangan mereka mengenai pentingnya media digital di kelas (Sella, 2020). Pembelajaran digital akhirnya dianggap sebagai kebutuhan, bukan sekadar tren (Adoe, 2021).

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa kompetensi digital berkorelasi dengan kualitas desain pembelajaran yang dihasilkan peserta (Susanti, 2023). Guru mampu merancang aktivitas seperti diskusi, refleksi, dan pengumpulan tugas dalam Padlet (Salam, 2020). Aktivitas tersebut menunjukkan pemahaman peserta terhadap pemanfaatan platform digital secara pedagogis (Andaya, 2022). Produk yang dihasilkan memperlihatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media PPKn yang kontekstual (Karel, 2023). Peningkatan kemampuan ini mendukung transformasi pembelajaran di sekolah masing-masing (Rina, 2021).

Implementasi Padlet dalam Pembelajaran PPKn

Guru memanfaatkan Padlet untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui konten digital variatif (Marlan, 2021). Konten tersebut mencakup video pembelajaran, gambar ilustrasi kewarganegaraan, dan kasus aktual (Fidel, 2022). Guru mampu menyesuaikan papan Padlet sesuai tema PPKn yang sedang dipelajari (Lemi, 2023). Siswa merespons positif karena platform ini memberikan ruang berekspresi lebih luas (Benno, 2020). Implementasi Padlet meningkatkan interaksi guru-siswa menjadi lebih dinamis dan terbuka (Sari, 2023).

Penggunaan Padlet mendukung kegiatan pembelajaran berbasis diskusi secara lebih sistematis (Paskal, 2022). Guru dapat menyajikan pemantik materi dan meminta siswa memberikan pendapat melalui komentar digital (Daya, 2021). Aktivitas tersebut mendorong siswa berpikir kritis karena mereka perlu menganalisis persoalan sebelum memberikan tanggapan (Rato, 2020). Papan diskusi juga memudahkan guru memantau perkembangan

pemahaman siswa (Gunawan, 2021). Implementasi ini memberikan pengalaman belajar kolaboratif yang menyenangkan bagi siswa (Fadli, 2021).

Guru menggunakan Padlet untuk penilaian alternatif melalui unggahan tugas siswa (Ledo, 2022). Setiap unggahan memberikan gambaran kemampuan siswa dalam memahami materi PPKn (Samuel, 2020). Dokumentasi digital memudahkan guru melihat perkembangan siswa secara kronologis (Rina, 2021). Penilaian menjadi lebih transparan karena seluruh aktivitas dapat dilihat oleh guru dan siswa (Lestari, 2023). Implementasi ini memperkuat efisiensi proses evaluasi di kelas (Gomes, 2022).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan pelatihan Padlet bagi guru PPKn di Kabupaten Malaka berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kompetensi digital pendidik melalui pemahaman teknis dan pedagogis.
2. Pelatihan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan Padlet, mengelola konten pembelajaran, serta merancang aktivitas belajar yang kolaboratif dan interaktif.
3. Guru berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Padlet yang variatif, kreatif, dan selaras dengan tujuan pembelajaran PPKn di berbagai jenjang pendidikan.
4. Kegiatan pelatihan mendorong terbentuknya budaya pembelajaran digital yang lebih adaptif, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era teknologi.
5. Implementasi Padlet dalam pembelajaran terbukti meningkatkan partisipasi siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung proses evaluasi yang lebih transparan dan sistematis.
6. Rekomendasi: Pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan yang lebih luas agar semakin banyak guru yang memperoleh manfaat.
7. Rekomendasi: Perlu adanya pendampingan lanjutan bagi guru untuk memastikan implementasi Padlet dapat berjalan optimal dalam praktik pembelajaran di kelas.
8. Rekomendasi: Dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan sangat diperlukan, terutama dalam penyediaan fasilitas dan akses teknologi yang memadai.
9. Rekomendasi: Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji dampak penggunaan Padlet terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif.

Acknowledment

Penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan dan penyelesaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada para guru PPKn jenjang SMP, SMA, dan SMK di Kabupaten Malaka yang telah berpartisipasi aktif, menunjukkan antusiasme, serta bekerja sama dengan baik selama proses pelatihan berlangsung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak dinas pendidikan serta pimpinan sekolah di Kabupaten Malaka atas dukungan, koordinasi, dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar. Apresiasi yang tinggi juga diberikan kepada tim pelaksana dan seluruh pihak yang telah berkontribusi melalui tenaga, waktu, dan pemikiran dalam menyukseskan kegiatan ini.

Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada institusi yang telah memberikan dukungan moral maupun material. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kompetensi digital guru serta mendukung pengembangan pembelajaran PPKn yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual di Kabupaten Malaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, L. (2023). *Digital citizenship and classroom engagement*. Jakarta Press.
- Adoe, R. (2021). *Digital competence for civic education teachers*. NTT Academic Publishing.
- Amin, T. (2020). *Qualitative analysis in social research*. Sinar Ilmu Press.
- Andaya, M. (2022). Interactive learning with Padlet in digital classrooms. *EduTech Journal*, 6, 45-53.
- Andaya, M. (2022). *Interactive learning with Padlet*. EduTech Publisher.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran berbasis teknologi*. Rajawali Pers.
- Benu, R. (2021). Educational development challenges in rural areas. *Nusantara Education Journal*, 5, 21-29.
- Diaz, K. (2021). Civic learning and digital literacy in modern education. *Global Education Journal*, 7, 34-42.
- Fanda, R. (2020). Digital learning trends in 21st century education. *Innovative Learning Journal*, 4, 11-19.
- Foni, J. (2022). Teachers' participation in digital training programs. *Cakrawala Education Journal*, 6, 55-63.
- Gomes, R. (2020). *Collaborative learning in digital classrooms*. Maubere Academic Press.
- Gomes, R. (2023). Teacher readiness in technology-based learning. *Maubere Education Journal*, 8, 40-48.
- Gunawan, S. (2020). Digital literacy and learning transformation in schools. *Indonesian Education Journal*, 5, 12-20.
- Hale, T. (2023). Challenges in implementing interactive learning methods. *International Journal of Education Studies*, 9, 66-74.
- Karel, M. (2023). Digital citizenship and civic learning engagement. *Pancasila Learning Journal*, 7, 25-33.
- Ledo, V. (2022). Contextual digital learning in civic education. *TechEd Journal*, 6, 30-38.
- Lemi, A. (2022). Student engagement through digital platforms. *Education Interaction Journal*, 5, 18-26.
- Lestari, S. (2020). *Educational technology in curriculum innovation*. Bumi Aksara.

- Lestari, S. (2023). Innovation in civic education learning in the digital era. *Civic Education Journal*, 8, 44-52.
- Lopo, B. (2021). Conventional vs digital teaching approaches. *Education Reform Journal*, 6, 10-18.
- Manek, Y. (2023). *Padlet in 21st century learning*. Pustaka Merdeka.
- Marlan, K. (2021). Collaborative learning through digital platforms. *Solusi Edukasi Journal*, 5, 50-58.
- Meni, P. (2021). Meaningful learning through digital collaboration. *Learning Innovation Journal*, 4, 27-35.
- Naim, Y. (2023). Student motivation in digital learning environments. *Education Motivation Journal*, 7, 60-68.
- Ningsih, R. (2022). Visual and interactive learning media in education. *Media Pendidikan Journal*, 6, 14-22.
- Putri, D. (2021). Padlet as an interactive learning platform. *Teknologi Pendidikan Journal*, 5, 33-41.
- Rato, J. (2023). Digital training for civic education teachers. *Nusra Civic Journal*, 8, 48-56.
- Salam, A. (2020). Technology integration in teaching practices. *Modern Education Journal*, 4, 19-27.
- Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A practical guide*. Sage.
- Sari, R. (2023). Digital media for collaborative classroom learning. *Jendela Ilmu*, 8, 70-78.
- Sella, D. (2023). Digital innovation in teaching strategies. *Education Development Journal*, 9, 22-30.
- Siregar, A. (2020). *Descriptive qualitative research methods*. Mandiri Press.
- Sulaiman, T. (2020). Digital content creation in education. *Digital Learning Journal*, 4, 36-44.
- Sutanto, H. (2021). *Digital media in modern education*. Pustaka Ilmiah.
- Talan, T. (2022). Hybrid and digital learning challenges. *EduGlobal Journal*, 7, 41-49.
- Tanesha, R. (2021). Teacher readiness in digital transformation. *Education Progress Journal*, 6, 28-36.
- Yohanis, E. (2022). Padlet utilization in classroom learning. *Education Technology Journal*, 7, 50-58.