

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL: UPAYA MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING* DI KALANGAN MAHASISWA

Ita Yuli Indriyani¹

Universitas KH. Achmad Muzakki Syah Jember, Indonesia

itayuliindriyani02@gmail.com

Nurul Anam²

Universitas KH. Achmad Muzakki Syah Jember, Indonesia

nurul.anam86@gmail.com

Rofiatul Istiqomah³

Universitas KH. Achmad Muzakki Syah Jember, Indonesia

rofiatulistiwa25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis Padlet sebagai upaya inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) di kalangan mahasiswa. Di era digital yang menuntut penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran interaktif seperti Padlet menawarkan solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai proses pengembangan, kualitas, dan efektivitas media pembelajaran digital Padlet dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Padlet yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, serta berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran berbasis digital yang interaktif, kreatif, dan inovatif.

Abstract

This research focuses on the development of digital learning media based on Padlet as an innovative effort to improve critical thinking skills among university students. In the digital era that demands mastery of information and communication technology, interactive learning media like Padlet offers a solution to create a more engaging and participatory learning experience. The study aims to answer questions regarding the development process, quality, and effectiveness of Padlet-based digital learning media in enhancing the critical thinking abilities of students at Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results show that the developed Padlet digital learning media is feasible and effective for use in learning and has the potential to make a significant contribution to improving the quality of education and students' critical thinking skills. This media development is expected to become an alternative in interactive, creative, and innovative digital-based learning

Keywords: *development of learning media, digital learning media, critical thinking, university students, educational innovation, educational technology*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap insan. Dikarenakan dengan pendidikan dapat membangun kualitas suatu bangsa. Terdapat tantangan untuk menuju pendidikan yang berkualitas diantaranya yaitu diharuskan untuk mahir terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat menghasilkan suatu perubahan yang kreatif dan inovatif (Kumara & Dewangga, 2024). Perkembangan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan (Putra et al., 2024). Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital, seperti Padlet, menawarkan platform yang interaktif dan kolaboratif, yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka (Lestari et al., 2020).

Dalam dunia pendidikan, keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi esensial yang diperlukan oleh mahasiswa untuk menganalisis informasi, menyusun argumen, dan membuat keputusan yang tepat dalam berbagai konteks (Milanda, 2021). Namun, banyak mahasiswa masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan keterampilan ini, terutama dalam lingkungan pembelajaran yang tradisional dan kurang interaktif (Dewi et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan solusi untuk masalah ini dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Padlet, sebagai salah satu media pembelajaran digital (Suharnita et al., 2021). Beberapa Penelitian diatas, menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga dapat memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital Padlet sebagai upaya untuk meningkatkan *critical thinking* di kalangan mahasiswa.

Berbagai penelitian telah menggunakan efektivitas pengembangan media pembelajaran digital. Studi oleh (Sanuhung et al., 2022). Hasil menunjukkan bahwa Padlet dapat digunakan untuk presentasi dan diskusi, meskipun ada kendala awal dalam pengoperasian aplikasi. Namun, secara keseluruhan, penggunaan Padlet meningkatkan interaksi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Penelitian lain oleh (Syainatunnisa* et al., 2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa

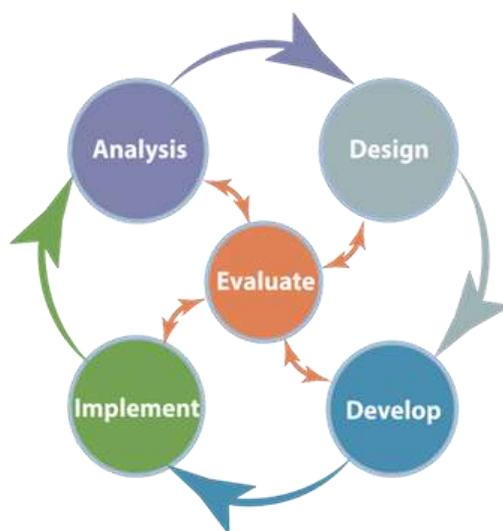
padlet dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu (Hasanah et al., 2024) Padlet dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang relevan untuk pengembangan *critical thinking* di kalangan mahasiswa. Namun kebanyakan penelitian ini berfokus pada konteks umum tanpa membahas secara spesifik pengembangan media pembelajaran digital padlet sebagai upaya pengembangan *critical thinking* mahasiswa dalam menghadapi berbagai tantangan yang ada. Untuk mengisi kekosongan beberapa penelitian diatas, penelitian ini membahas secara rinci dan spesifik tentang pengembangan media pembelajaran digital padlet sebagai upaya pengembangan *critical thinking* khususnya pada Mahasiswa Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran digital paddlet upaya meningkatkan keterampilan berfikir kritis dikalangan mahasiswa.? Bagaimana kualitas media pembelajaran digital paddlet: upaya meningkatkan keterampilan berfikir kritis dikalangan mahasiswa.? Bagaimana efektivitas media pembelajaran digital paddlet: upaya meningkatkan keterampilan berfikir kritis dikalangan mahasiswa? Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis kepada pengelola institusi perguruan tinggi secara efektif. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran mahasiswa tetapi juga mendukung *critical thinking* mahasiswa dalam pembelajaran serta institusi perguruan tinggi.

Argumentasi awal dari penelitian ini adalah Pengembangan media pembelajaran digital paddlet jika diterapkan dengan strategi yang tepat dan efektif akan memberikan dampak sangat besar terhadap *critical thinking* mahasiswa Karena mahasiswa melalui penggunaan media pembelajaran digital padlet akan mendapatkan pembelajaran yang interaktif, kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan *critical thinking* mahasiswa. Padlet sebagai platform pembelajaran daring memungkinkan untuk berkolaborasi secara aktif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Sanuhung et al., 2022). Padlet memiliki pengaruh sangat tinggi terhadap terhadap *critical thinking* peserta didik (Yanuar et al., 2023). Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan *critical thinking* di Universitas Islam KH. Ahmad Muzakki Syah dan menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran berbasis digital dikalangan mahasiswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan dan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2019) dan menguji keefektifan produk tersebut, (Rustamana et al., 2024) dengan tujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini .(Wulandari et al., 2024) Model ADDIE merupakan singkatan dari lima tahapan dalam proses pengembangan, yaitu analyze (analisis) design (perencanaan), development (perngembangan), implementation (pelaksanaan), dan evaluation (evaluasi) (Azmi et al., 2024). Model ADDIE merupakan Model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk.(Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024) Namun, fokus utama penelitian ini adalah pada tahap Pengembangan, khususnya dalam mengevaluasi tingkat kelayakan produk pembelajaran berbasis digital yang telah kami kembangkan. Selama tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan kemudian mengembangkan produk media berbasis digital untuk mahasiswa Universitas Islam KH. Ahmad Muzakki Syah. Berikut adalah diagram penelitian menggunakan model ADDIE yang diadopsi untuk penelitian dan pengembangan ini.



Gambar 1. Model ADDIE

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari validator yang merupakan ahli media, validator yang merupakan ahli konten, dosen mata kuliah pengembangan kurikulum, dan beberapa ahli materi Universitas KH. Ahmad Muzakki Syah Jember. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes (Efriyani, 2022). teknik Penelitian ini dengan menggunakan pengambilan purposive sampling (Nuralim,Rizky, 2023). Dengan memanfaatkan intrumen pengumpulan data berupa angket validasi produk pembelajaran berbasis digital atau media pembelajaran yang berbasis digital yang telah kami buat (Wijayanti & Waitaby, 2024). Uji validasi ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert (Wijayanti & Waitaby, 2024) .

Setelah data diperoleh maka akan dikaji secara deskriptif dan kualitatif yang mana dilakukan untuk mengetahui hasil dari proses analisis itu sendiri (Majidi et al., 2024). Berikut ini adalah kriteria dan katagori kelayakan media pembelajaran digital yang telah diturunkan dan diadaptasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Bokori et al., 2024). Berikut ini analisis kelayakan media pembelajaran berbasis digital yang disajikan pada table 1.

Tabel 1. Kriteria kelayakan media pembelajaran

| No. | Presentase | Kualifikasi | keputusan |
|------------|-------------------|--------------------|-------------------------------|
| 1. | 81-100% | Sangat Baik | Memenuhi syarat |
| 2. | 61 – 80% | Baik | |
| 3. | 41 – 61% | Cukup | Memenuhi syarat dengan revisi |
| 4. | 21 – 40% | Kurang | Tidak memenuhi Syarat |
| 5. | <20% | Sangat Kurang | |

Dalam skala Likert terdapat skor atau bobot terhadap jawaban yang disediakan (Aenyatul, 2019). Tiap pilihan jawaban untuk masing-masing pertanyaan akan diberikan nilai sesuai tipe pertanyaan (Bokori et al., 2024). Setelah itu untuk mengetahui persentase kelayakan dapat menggunakan rumus yang dapat dilihat pada persamaan 1 (Suci et al., 2024).

$$P = \frac{\sum S}{Smaks} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kelayakan

$\sum S$: Jumlah skor yang di peroleh

Smaks : Skor maksimal

Hasil dan Diskusi

Hasil dari penelitian yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran digital padlet pada mata kuliah Pengembangan kurikulum materi fiqih ekologi Universitas Islam KH. Ahmad Muzakky Syah dengan tujuan dapat membantu proses pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan *critical thinking* mahasiswa Universitas Islam KH. Ahmad Muzakky Syah Jember. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan padlet yang bisa digunakan menggunakan web atau aplikasi padlet langsung.

Adanya inovasi pembelajaran padlet ini menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi, dengan harapan mahasiswa dapat lebih aktif, kreatif, inovatif, dan mencapai kompetensi 4C (Morello, 2024). Dengan adanya pembelajaran digital berbasis padlet diharapkan dapat memberikan banyak manfaat terhadap mahasiswa perguruan tinggi dalam bidang pendidikan dan pemanfaatan alat elektronik dalam pembelajaran sebagaimana kompetensi 4C. Selain itu sebagai usaha agar mahasiswa tidak gaptek serta menstimulus mahasiswa dalam kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Dengan demikian media pembelajaran ini menjadi salah satu media pembelajaran yang memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan *critical thinking* mahasiswa.

Dari kajian pendahuluan, muncul ide untuk mengembangkan produk inovatif yang layak digunakan didalam media pembelajaran. Pada tahap selanjutnya dilaksanakan pembuatan media serta penyempurnaan. Sementara itu tujuan dari penelitian adalah merancang sebuah media pembelajaran digital berbasis padlet dalam mata kuliah pengembangan kurikulum dengan materi fiqih ekologi di Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah. Pada bagian ini, akan dipaparkan hasil penilaian dan pengembangan produk. Tahap pengujian dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian, yang meliputi validasi oleh ahli media, ahli materi dan beberapa dosen.

Setelah angket yang berisi item penilaian kelayakan produk media pembelajaran digital padlet disebarakan kepada masing-masing evaluator, berikut ini merupakan hasil dari penilaian produk dari ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar Media

| No. | Presentasi ahli | Presentase | Kualifikasi | Keputusan |
|-----|-----------------|------------|-------------|-----------|
| 1. | Ahli Media I | 85% | Sangat Baik | Memenuhi |
| 2. | Ahli Media II | 96% | Sangat Baik | Syarat |
| 3. | Ahli Media III | 85% | Sangat Baik | |
| | | 87% | Sangat Baik | |

Berdasarkan pada Table 2, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran digital padlet memperoleh hasil penilaian sangat baik. Penilaian dari ahli media I memperoleh total presentase sebesar 85%, yang mana masuk dalam katagori “sangat baik” dimana dalam penilaian ini meringkas dua penilaian aspek perangkat lunak dan aspek desain komunikasi, dan beberapa indikator turunan yang menjadi aspek penilaian. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli media II memperoleh skor persentase sebesar 96% yang juga termasuk dalam kualifikasi “sangat baik”. Berikutnya adalah hasil penilaian dari ahli media III, yang memperoleh 85%. termasuk didalam katagori “sangat baik” dan menerima keputusan “memenuhi syarat”. Dengan demikian hasil dari ketiga ahli diatas menunjukkan bahwa komponen-komponen yang menyusun produk media pembelajaran berbasis digital padlet memenuhi salah satu persyaratan sebagai media pembelajaran digital menurut perspektif ahli media.

Tahap evaluasi selanjutnya dilakukan oleh para ahli materi yang menilai untuk mengamati dan mengukur kualitas materi yang disajikan dalam satu media pembelajaran digital. Meskipun padlet berbentek media digital yang dikenal menarik namun harus memperhatikan ketepatan dan kesesuaian materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Presentasi Ahli | Presentase | Kualifikasi | Keputusan |
|----|-----------------|------------|-------------|-----------------|
| 1. | Ahli materi I | 95% | Sangat Baik | Memenuhi Syarat |
| 2. | Ahli Materi II | 80% | Baik | |
| 3. | Ahli Materi III | 85% | Sangat Baik | |
| | | 87% | Sangat Baik | |

Berdasarkan pada Table 3, dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran digital padlet memperoleh hasil penilaian sangat baik Misalnya, penilaian dari ahli materi I memperoleh total presentase sebesar 95%, yang mana

masuk dalam katagori “sangat baik”. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli materi II memperoleh skor persentase sebesar 80% yang juga termasuk dalam kualifikasi “baik”. Berikutnya adalah hasil penilaian dari ahli materi III, yang memperoleh 87% dari total persentase penilaian materi, yang termasuk didalam katagori “Sangat Baik”.

Oleh karena itu, hasil diatas menunjukkan bahwa komponen mata kuliah pengembangan kurikulum materi fiqih ekologi, materi yang terkandung dalam media pembelajaran digital padlet ini telah berhasil memenuhi salah satu syarat sebagai media pembelajaran digital dari sudut pandang ahli materi.

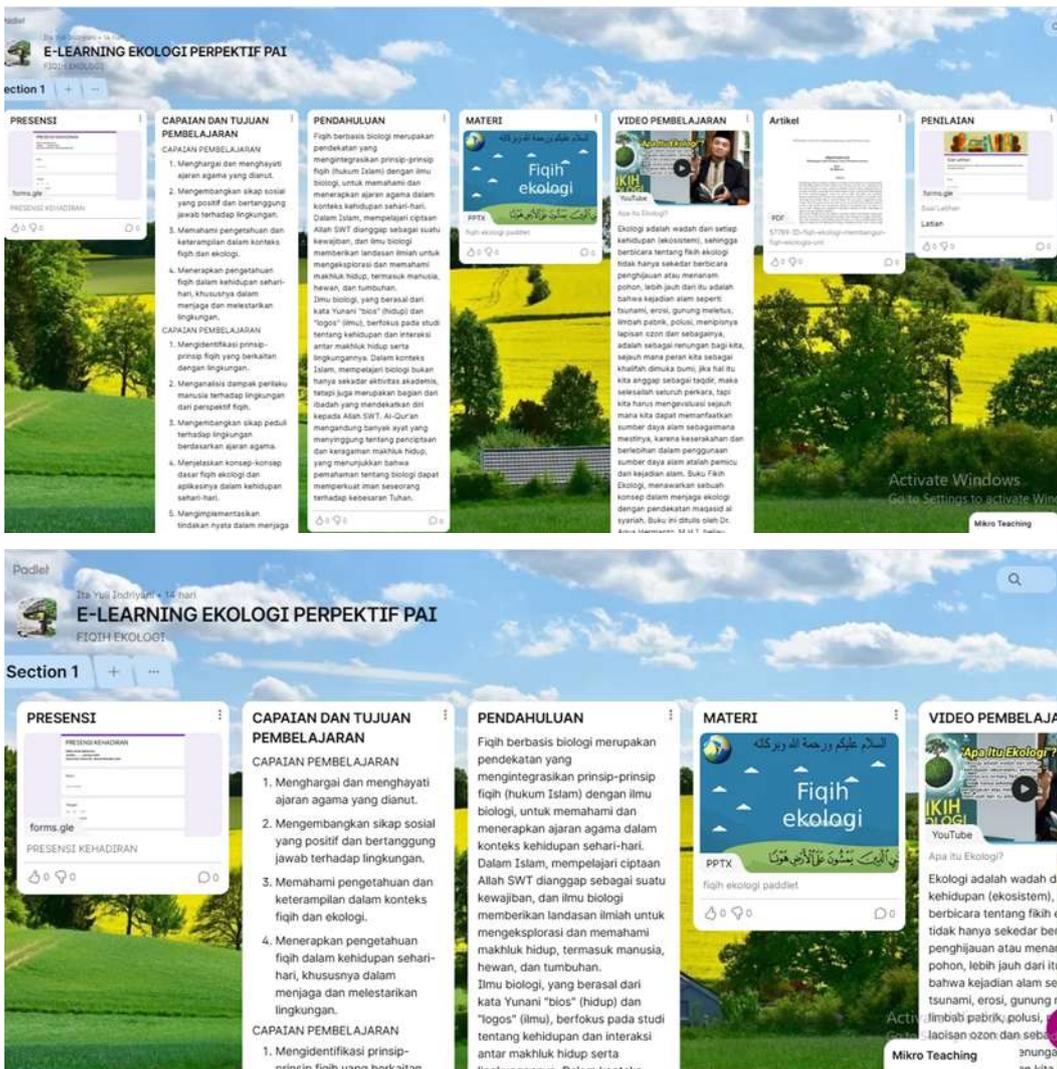
Setelah mendapatkan penilaian dan menetapkan media pembelajaran berbasis digital padlet masuk dalam katagori layak berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Maka langkah selanjutnya adalah penilaian oleh dosen. Berikut ini hasil keseluruhan yang diperoleh dari penilaian oleh masing-masing dosen yang divisualisasikan pada table 4.

Tabel 4. Hasil Validasi oleh praktisi

| No. | Presentasi Ahli | Presentase | Kualifikasi | Keputusan |
|-----|----------------------|------------|-------------|-----------|
| 1. | Dosen I | 88% | Sangat Baik | Memenuhi |
| 2. | Dosen II | 98% | Sangat Baik | Syarat |
| 3. | Dosen III | 80% | Baik | |
| | Rata Rata dari Dosen | 89% | Sangat Baik | |

Merujuk pada Tabel 4, diketahui bahwa dosen I memberikan penilaian dengan skor sebesar 88% yang termasuk dalam katagori “sangat baik”. Selanjutnya, dosen II dengan memperoleh skor sebesar 98%, yang juga masuk dalam katagori ”sangat baik”. Sedangkan dosen III memperoleh nilai total sebesar 80%, masuk pada kualifikasi “baik” dan mendapat keputusan “memenuhi syarat” . Dengan demikian, materi, konten, dan navigasi yang terkandung dalam media pembelajaran digital padlet ini selaras dengan kebutuhan mahasiswa pada abad 21 ini.

Dengan demikian secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran digital padlet dinilai “Sangat Baik” Oleh beberapa validator yang tercantum diatas. Media pembelajaran digital padlet ini layak diuji cobakan kepada mahasiswa . Produk media yang telah tervalidasi ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Media Pembelajaran Digital Padlet Pada Layar Utama

Dari hasil penelitian yang dilakukan kepada beberapa validator mulai dari ahli media, ahli materi, dan sampai ke dosen dari awal sesuai prosedur yang dilalui menyatakan bahwa media pembelajaran digital padlet layak digunakan pada instansi perguruan tinggi khususnya di Universitas Islam KH. Ahmad Muzakki Syah Jember. Dan sebagai upaya dari transisi pembelajaran tradisional ke pembelajaran berbasis digital. Dan sebagai upaya dalam meningkatkan *critical thinking* mahasiswa yang ada didalamnya.

Melalui proses validasi ketat yang dilakukan oleh para ahli pendidikan, bahwasanya media pembelajaran digital padlet dapat meningkatkan kemampuan yang efektif dan efisien peserta didik telah dibuktikan (Budi Santoso, 2022). Validasi ahli media mengungkapkan bahwa *e-learning* yang dibuat selaras dengan kebutuhan mahasiswa. Sementara validasi dosen dan ahli materi memberikan penegasan

bahwa materi yang dimuat didalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum mahasiswa, efektif sehingga mampu meningkatkan *critical thinking* mahasiswa. Dan dapat menunjang melengkapi metode pengajaran tradisional dan sebagai upaya memenuhi referensi pembelajaran digital pada era sekarang (Gunartha et al., 2024).

Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak penelitian yang menyoroti mengenai keberhasilan media pembelajaran digital padlet di beberapa instansi (Alghozi et al., 2021). Beberapa penelitian yang relevan mengungkapkan bahwa sebelum media pembelajaran digital padlet diterapkan perlu dilakukan valiasi oleh beberapa ahli dan praktisi, dengan tujuan memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat menjadi fasilitas utama mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berteknologi (Nurlang, 2022).

Dalam kurun waktu yang cukup singkat, telah banyak bukti terjadinya peningkatan kemampuan yang signifikan terkait pemanfaatan media pembelajaran digital padlet. Padlet merupakan media pembelajaran digital yang melibatkan beberapa komponen pembelajaran yang dapat memberikan banyak referensi (Putri, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati & Rahmawati, 2024) telah memberikan bukti yang positif bahwa media pembelajaran digital padlet dapat memberikan pengaruh terhadap *critical thinking*. Lebih jauh lagi, dengan memanfaatkan aspek kemampuan inovatif, kreatif, dan dan fleksibel, seorang pengajar dapat membuat pengalaman belajar yang sangat sesuai dan tepat dengan era peradaban digital yang semakin canggih agar mahasiswa melek akan teknologi. Dengan begitu media pembelajaran digital padlet menawarkan peluang yang sangat menarik dan bagus untuk diterapkan bagi mahasiswa.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Padlet untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) mahasiswa Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah Jember. Pengembangan ini relevan dengan tuntutan era digital yang memerlukan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Padlet yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas, berpotensi signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Inovasi pembelajaran menggunakan Padlet menawarkan alternatif interaktif dan pencapaian kompetensi 4C yang esensial di era

digital. Penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

Temuan ini mengkonfirmasi potensi Padlet sebagai alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan relevan. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan implementasi Padlet ke berbagai disiplin ilmu dan mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap hasil belajar mahasiswa.

Referensi

- Aeniyatul. (2019). Metoda Penelitian. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 3, 1–9.
- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Anwaru, Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19., 1(1), 137–152. <https://doi.org/10.58578/anwarul.v1i1.52>
- Awal Pratama, R., & Mustaqim, A. (2024). Peningkatan Keterampilan 4C Mahasiswa Pai Melalui Model Project Based Learning. *QuranicEdu: Journal of Islamic Education*, 4(1), 40. <https://jurnalannur.ac.id/index.php/QuranicEdu>
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 1030–1037.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Bokori, N. A. S., Uloli, R., Payu, C. S., Ntobuo, N. E., Gede, D., Setiawan, E., Studi, P., Fisika, P., & Gorontalo, U. N. (2024). Development of Interactive Learning Media Assisted by Padlet to Improve Concept Understanding on Regular Circular Motion Material in Class XI. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 7(1), 159–171. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Budi Santoso, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital padlet sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 478–485. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.166>
- Desa, M., Serai, P., & Perspektif, L. (2022). Pengalaman Guru Dalam Memakai Kerjasama Kreatif Meeyelenggarakan Pembelajaran Berbasis Digital 1. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(4), 1483–1490.
- Dewi, I., Siregar, H., Agustia, A., & Dewantara, K. H. (2024). Implementasi Case Method Berbasis Pembelajaran Proyek Kolaboratif terhadap Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan Matematika Pendahuluan Di era modern ini , kolaborasi menjadi keterampilan krusial yang perlu dimiliki setiap individu . Bersama dengan ke. Teorema: Teori Dan Riset Matematika, 09(September), 261–276.

- Efriyani, Y. (2022). Pengembangan instrumen penilaian sikap peduli lingkungan siswa sekolah dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.30738/wd.v10i2.11177>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Gunartha, I. W., Widiastri, D. A., & Agung Ekasriadi, I. A. (2024). Asesmen dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis HOTS:Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Era DigitalAbad Ke-21. *SANDIBASA II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 109–125.
- Hasanah, M., Darajatul Umariyah, A., Nikmah, I., Yudha, S., Basuki, R., & Widodo, J. P. (2024). Inovasi Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Padlet Untuk Pengajar SDN Dukuhsari 1. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(3), 154–160.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kerruish, E. (2025). *Critical thinking* in higher education: taking Stiegler’s counsel on the digital milieu. *Pedagogy, Culture and Society*, 33(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/14681366.2023.2183983>
- Kumara, F. R., & Dewangga, M. T. S. (2024). Peranan penggunaan model pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Academy of Education Journal*, 15(1), 288–292. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2164>
- Lestari, F. I., Fadillah, & Suratman, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Materi Aplikasi Presentasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(9), 1–13.
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., & Azis, A. (2024). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 03(02), 1–16.
- Milanda, R. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Pustaka). In Universitas Pasundan.
- Morello, L. T. (2024). Development and Validation of the Skills Self-Efficacy Scale for Adolescents (SSES-A): A Formative Measure of Problem-Solving, Communication, Creativity, Collaboration, and *Critical thinking*. UNIVERSITY OF BRIDGEPORT.
- Nuralim,Rizky. (2023). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dalam Mengatasi Kepercayaan Masyarakat Pada Bank Syariah Indonesia. *Musytari*, 3(1).
- Nurlang, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Padlet pada Materi Relasi dan Fungsi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP Negeri 5 Palopo.
- Patrisius Liber, Loris Loris, Joni Joni, & Mozes Lawalata. (2024). Pentingnya Pemahaman Logika dalam Berpikir kiritis. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi*,

- Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 268–277.
<https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i2.973>
- Putra, G. S., Maulana, I. I., Chayo, A. D., Haekal, M. I., & Syaharani, R. (2024). Pengukuran Efektivitas Platform *E-learning* dalam Pembelajaran Teknik Informatika di Era Digital. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i1.559>
- Putri, F. (2025). Pemanfaatan Web Padlet Untuk Membuat Lembar Refleksi Peserta Didik Melalui Gaya 4C Dan Round Robin Dalam Pembelajaran Kimia Di SMAS Darussa'adah Teupin Raya. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Rahmawati, D., & Rahmawati, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Berbantuan Multimedia Padlet Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2429–2441. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6827>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i1.234>
- Riyanto, M., Asbari, M., & Latif, D. (2024). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Journal Of Information Systems And Management*, 03(01), 1–5.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Developing a Gamified Digital Learning Media to Cultivate Singing Skills for Junior High School Students. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sanuhung, F., Salsabila, U. H., Abd Wahab, J., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (2022). Penggunaan Aplikasi Padlet Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Teknologi Pendidikan (Studi Kasus Universitas Ahmad Dahlan). *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1352>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30. <http://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/view/1043%0Ahttp://publikasi.stkippgri-bkl.ac.id/index.php/APM/article/download/1043/724>

- Suci, S. I. S., Rusnita Dewi, H., & Zainuddin, Z. (2024). Media Pembelajaran Matematika Komik Peluang (Kolang) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 102–111. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1998>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- Suharnita, E., Armis, A., & Anggraini, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Worksheet Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 11–26. <https://doi.org/10.15408/ajme.v3i1.20226>
- Sukmayadi, T., Maarif, M., Fitri, H. R., Dewi, A. K., Merkuri, Y. G., & Haryanti, A. N. (2024). Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa melalui Literasi Kewarganegaraan di Universitas Ahmad Dahlan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 245–256. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9388>
- Susanto. (2025). Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical thinking dan Creative Thinking) untuk Menyongsong Era Abad 21. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 4(1), 231–242. <https://doi.org/10.30997/qh.v5i2.1926>
- Syainatunnisa*, S., Putra, A. P., & Fauzan, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet pada Pembelajaran Sejarah. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 429–436. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30027>
- Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 135–143. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, Sutimin, L. A., & Santosa, E. B. (2024). Developing a Gamified Digital Learning Media to Cultivate Singing Skills for Junior High School Students. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i1.43936>
- Yanuar, R. N., Suhada, I., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning berbantu Padlet terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 242–250. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.69>