

Pengembangan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Mutiana Nurmalasari^{1*}, Desi Qorih², Reski Ramadhani³

¹Program Studi Administrasi Publik, Universitas Garut, Garut, Indonesia

²Program Studi Akuntansi, Universitas Garut, Garut, Indonesia

³Program Studi Teknik Sipil, Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia

*Corresponding author, email: mutiana@fisip.uniga.ac.id

Diterima: 15 November 2025, Direvisi: 21 Desember 2025, Terbit: 22 Desember 2025

Abstract

In the era of globalization, English language is one of the most important skills that must be mastered by students. Students with good English speaking skills are more ready to compete at national and international levels. However, many students still lack optimal speaking skills, which makes them less prepared to compete at the national and international levels. This study aims to develop interactive learning media called Padlet to improve the English speaking skills of Garut University students. The method used in this study is Research and Development (R&D). Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and English speaking assessment of students. The results showed that the use of Padlet can significantly improve students' speaking skills, especially in pronunciation, vocabulary, understanding, and self-confidence. The interactive features of Padlet, such as video posting and feedback, create a fun and interactive learning atmosphere. From this study, it can be concluded that Padlet learning media can be an effective tool in improving students' English speaking skills. The development of learning media using Padlet is expected to help English teachers find alternative interactive media that can improve students' speaking competence creatively and enjoyably, and help students to be more motivated and improve their speaking skills.

Keywords: Padlet; interactive learning media; english speaking skills.

Abstrak

Di era globalisasi, kemampuan berbahasa inggris menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Mahasiswa dengan kemampuan komunikasi lisan Bahasa Inggris yang baik lebih siap bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Namun, banyak mahasiswa yang belum memiliki kemampuan berbicara (speaking skill) yang optimal, sehingga mereka kurang siap bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Padlet untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan mahasiswa Universitas Garut dalam pembelajaran bahasa inggris. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Research and Development (R&D). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan mahasiswa, penyebaran kuesioner, dan penilaian speaking skill mahasiswa Universitas Garut yang mencakup pengucapan, kosakata, pemahaman, dan kepercayaan diri. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan Padlet secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan mahasiswa, khususnya dalam aspek pengucapan, kosakata, pemahaman, dan kepercayaan diri. Fitur interaktif yang terdapat pada aplikasi Padlet, khususnya

posting video dan umpan balik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Padlet dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi lisan Bahasa Inggris mahasiswa. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Padlet diharapkan dapat membantu pengajar Bahasa Inggris menemukan alternatif media interaktif yang mampu meningkatkan kompetensi berbicara mahasiswa secara kreatif dan menyenangkan.

Kata-kata kunci: Padlet; Media Pembelajaran Interaktif; Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki peranan yang sangat signifikan dalam ranah pendidikan, komunikasi, serta dunia profesional. (Hedge, 2003) menegaskan bahwa Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi global, tetapi juga merupakan keterampilan fundamental yang diperlukan untuk memperoleh akses terhadap berbagai sumber literatur ilmiah yang mayoritas dipublikasikan dalam Bahasa Inggris. Pandangan ini sejalan dengan pendapat (Linguam, 2005) yang menyatakan bahwa dominasi Bahasa Inggris dalam publikasi akademik menjadikannya sebagai prasyarat penting bagi siapa pun yang ingin mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian oleh english (Eapen, 2007) menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa Inggris memiliki hubungan erat dengan peningkatan kompetensi akademik dan profesional, terutama dalam lingkungan global yang semakin menuntut keterampilan komunikasi lintas budaya.

Dalam konteks perguruan tinggi, penguasaan Bahasa Inggris memiliki kontribusi besar terhadap keberhasilan mahasiswa dalam aktivitas akademik maupun pengembangan kompetensi ilmiah. Kemampuan memahami teks akademik berbahasa Inggris memungkinkan mahasiswa membaca jurnal ilmiah terbaru, mengikuti seminar internasional, serta berpartisipasi dalam forum ilmiah yang menggunakan Bahasa Inggris sebagai medium komunikasi utama. Berdasarkan penelitian (Hyland, 2009), mahasiswa dengan kemampuan Bahasa Inggris yang baik cenderung lebih produktif dalam menghasilkan karya ilmiah berstandar global. Hal serupa disampaikan oleh (Tien, 2015), yang menemukan bahwa penguasaan Bahasa Inggris meningkatkan peluang mahasiswa untuk terlibat dalam kolaborasi penelitian internasional. Dengan demikian, kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya menjadi kebutuhan pendukung, tetapi juga

merupakan modal strategis bagi mahasiswa dalam menghadapi dinamika dunia akademik dan profesional yang semakin kompetitif.

Salah satu keterampilan utama dalam penguasaan Bahasa Inggris adalah keterampilan berbicara (*speaking*), yang tidak hanya mencerminkan kemampuan berkomunikasi seseorang, tetapi juga menjadi indikator kepercayaan diri dan kompetensi akademik mahasiswa. Sejalan dengan pendapat (Klee et al., 1986) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa Inggris, khususnya keterampilan berbicara (*speaking*), menjadi indikator kompetensi komunikasi seseorang yang sangat penting dalam pendidikan. Namun, dalam praktiknya, masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide atau gagasan secara lisan dalam Bahasa Inggris, baik karena keterbatasan kosakata, pengucapan yang kurang tepat, maupun rasa kurang percaya diri.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di perguruan tinggi, pendekatan pembelajaran konvensional sering kali belum mampu menyediakan ruang yang memadai bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan berbicara secara aktif, terarah, dan berkelanjutan. Metode ceramah dan latihan terbatas di kelas kerap membuat mahasiswa kurang percaya diri dan tidak memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi yang lebih natural serta interaktif. Hal ini sejalan dengan pandangan (Klee et al., 1986), yang menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang bersifat tradisional cenderung memberikan porsi lebih besar pada aspek teori daripada praktik komunikasi nyata. Selain itu, (Bailey, 2005) menekankan bahwa *speaking skill* merupakan keterampilan yang membutuhkan latihan berulang, konteks autentik, serta dukungan lingkungan belajar yang komunikatif. Tanpa sarana yang memadai, mahasiswa sering mengalami hambatan dalam mengembangkan kelancaran, intonasi, dan spontanitas saat berbicara dalam Bahasa Inggris.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa, menyediakan ruang praktik yang fleksibel, serta menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, responsif, dan menyenangkan. Media berbasis aplikasi memberikan fleksibilitas dan pengalaman belajar yang lebih variatif dalam era digital (Munawaroh et al., 2022). Media digital dinilai sangat potensial dalam memenuhi kebutuhan tersebut karena mampu menggabungkan unsur audio, visual, dan interaksi secara simultan. Menurut

penelitian (Yunus et al., 2013), penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, serta keterlibatan mahasiswa secara signifikan. Sementara itu, (Al-Jarf, 2021) menambahkan bahwa platform digital interaktif dapat memperluas kesempatan mahasiswa untuk berlatih berbicara di luar jam perkuliahan, sekaligus menerima umpan balik secara cepat dari dosen maupun teman sejawat. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi bukan hanya menjadi pelengkap, tetapi merupakan kebutuhan strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pengembangan kemampuan komunikasi lisan mahasiswa.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Inggris adalah pemanfaatan platform digital Padlet. Padlet dikenal sebagai alat kolaborasi visual yang dirancang untuk kegiatan kreatif dan pendidikan, menyediakan berbagai jenis papan yang memungkinkan pengguna mengumpulkan, mengorganisasikan, serta menyajikan beragam jenis konten. Aplikasi ini memungkinkan dosen dan mahasiswa mengunggah teks, gambar, video, maupun komentar secara interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Menurut penelitian (Nouri, 2019), penggunaan Padlet dalam lingkungan pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan mahasiswa karena sifatnya yang user-friendly dan fleksibel. Selain itu, (Mulyadi, 2021) juga menegaskan bahwa Padlet mampu mengakomodasi gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik melalui fitur multimedia yang dimilikinya, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Lebih jauh lagi, Padlet memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam merekam, membagikan, serta menanggapi video berbicara atau speaking dalam Bahasa Inggris, baik secara individu maupun kolaboratif. Fitur-fitur yang terdapat pada Padlet memungkinkan mahasiswa mengekspresikan diri secara lebih bebas dan kreatif, sekaligus memperoleh ruang untuk berlatih keterampilan berbicara secara berulang, yang menurut (Wahyuni, 2020) merupakan faktor penting dalam peningkatan speaking fluency. Selain itu, platform ini juga mendukung pemberian umpan balik yang lebih cepat dan komprehensif, baik dari dosen maupun sesama mahasiswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Ali et al., 2024) yang menyatakan

bahwa aplikasi berbasis kolaboratif seperti Padlet dapat meningkatkan kualitas interaksi akademik, memperkuat motivasi belajar, dan mendorong mahasiswa untuk lebih percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Dengan demikian, pemanfaatan Padlet tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi komunikasi lisan yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Padlet yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dalam Bahasa Inggris secara efektif dan menyenangkan.

BAHAN DAN METODE

Metode pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Research and Development (R&D), yaitu pendekatan penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk baru sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Metode ini dianggap relevan karena memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menyempurnakan produk pembelajaran secara sistematis berdasarkan kebutuhan pengguna. (Sugiyono, 2020) menegaskan bahwa Research and Development merupakan metode penelitian yang tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga pada evaluasi menyeluruh untuk memastikan bahwa produk tersebut benar-benar layak digunakan. Pendapat ini sejalan dengan pandangan (Gall et al., 2007) menjelaskan bahwa R&D merupakan proses siklus yang melibatkan analisis kebutuhan, pengembangan prototipe, validasi ahli, revisi, serta uji coba lapangan untuk meningkatkan kualitas produk secara berkelanjutan.

Lebih lanjut, penggunaan metode R&D dalam pengabdian ini dinilai mampu menghasilkan produk yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Menurut (Plomp, 2013), pendekatan ini sangat efektif digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis teknologi karena memungkinkan adanya proses evaluasi formatif dan sumatif yang berulang sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Selain itu, (van den Akker, 1999) menambahkan bahwa penelitian pengembangan memberikan kontribusi penting dalam inovasi pembelajaran karena mengintegrasikan teori dan praktik secara langsung melalui

pengembangan produk yang diuji dalam kondisi nyata. Dengan demikian, pemilihan metode R&D dalam penelitian ini merupakan langkah strategis untuk memastikan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya inovatif, tetapi juga efektif dan dapat diimplementasikan secara optimal dalam konteks pendidikan tinggi.

Dalam konteks penelitian pengembangan, produk yang dihasilkan dapat berupa alat bantu pembelajaran, kurikulum, atau media digital yang dirancang secara sistematis dan diuji dalam situasi nyata untuk memastikan keberfungsian serta relevansinya. Pendekatan ini menekankan pentingnya proses desain yang terstruktur, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi kelayakan produk. Dengan menggunakan metode Research and Development (R&D), penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Padlet yang dirancang untuk mendukung peningkatan keterampilan berbicara (speaking skill) mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan (Maslowski & Visscher, 1999) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan sangat diperlukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang teruji secara empiris. Selain itu, (Walker & Fraser, 2005) menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa, membantu mereka memahami materi secara lebih bermakna, serta memperkuat proses komunikasi akademik dalam kelas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, sebuah model desain pembelajaran yang telah lama diterapkan dalam pengembangan perangkat instruksional. Model ini diperkenalkan oleh (Molenda, 2015) dan terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahapan memiliki fungsi strategis dalam memastikan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan bersifat valid, praktis, dan efektif. Misalnya, menurut (Branch, 2010), model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan fleksibel sehingga dapat diterapkan pada berbagai konteks pengembangan pembelajaran, termasuk pengembangan media digital. Lebih lanjut, (Molenda, 2015) menekankan bahwa ADDIE bukan hanya sekadar model linear, tetapi merupakan proses berulang (iterative cycle) yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini

memberikan dasar metodologis yang kuat untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Padlet yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan tujuan pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Padlet ini dilakukan melalui beberapa teknik yang dipilih secara sistematis untuk memperoleh informasi yang komprehensif, akurat, dan relevan dengan tujuan penelitian. Teknik utama yang digunakan meliputi observasi, wawancara, kuesioner, serta penilaian kemampuan berbicara (speaking skill). Kombinasi berbagai metode ini dipandang penting agar peneliti dapat memahami kebutuhan mahasiswa, mengevaluasi kondisi riil pembelajaran, serta menilai efektivitas media yang dikembangkan dari berbagai sudut pandang. Hal ini sejalan dengan pandangan (Creswell & Creswell, 2017) yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dalam penelitian pendidikan untuk meningkatkan validitas dan kedalaman temuan. Dengan demikian, proses pengumpulan data dalam penelitian ini dirancang tidak hanya untuk mendapatkan gambaran deskriptif mengenai kondisi pembelajaran, tetapi juga untuk menghasilkan data yang mampu menjelaskan perubahan kemampuan mahasiswa setelah penggunaan media Padlet.

Observasi dilakukan pada tahap awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya terkait keterampilan berbicara. Melalui observasi langsung di kelas, peneliti dapat melihat pola interaksi antara dosen dan mahasiswa, tingkat keberanian mahasiswa dalam berbicara, serta hambatan yang sering muncul selama proses praktik berbicara. Menurut (Walker & Fraser, 2005), observasi merupakan teknik yang efektif untuk mendapatkan informasi autentik karena peneliti menyaksikan langsung situasi pembelajaran tanpa perantara persepsi peserta. Dalam konteks penelitian ini, observasi juga digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana media yang tersedia sebelumnya mampu mendukung aktivitas berbicara mahasiswa.

Selain observasi, wawancara dilakukan terhadap dosen pengampu mata kuliah dan beberapa mahasiswa sebagai informan kunci. Pedoman wawancara digunakan untuk memastikan bahwa proses pengambilan informasi berlangsung terarah, mendalam, dan konsisten. Wawancara memungkinkan peneliti menggali

pengalaman, persepsi, dan harapan pengguna secara lebih rinci. Hal ini sejalan dengan pendapat (Patton, 2015) yang menyatakan bahwa wawancara kualitatif memberikan ruang bagi responden untuk menyampaikan pandangan mereka secara natural dan detail, sehingga informasi yang diperoleh lebih kaya secara konteks. Dari wawancara ini teridentifikasi bahwa mahasiswa membutuhkan media yang tidak hanya menyediakan ruang untuk latihan berbicara, tetapi juga memungkinkan terjadinya umpan balik cepat, interaksi kolaboratif, serta kemudahan akses di berbagai perangkat.

Penggunaan kuesioner atau angket juga menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Kuesioner diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui sejauh mana persepsi, pengalaman, dan kepuasan mereka terhadap media Padlet. Instrumen angket penilaian media dirancang dengan memperhatikan aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan efektivitas dalam mendukung pembelajaran berbicara. Angket merupakan metode yang tepat untuk memperoleh data kuantitatif dalam jumlah besar karena dapat mengumpulkan respons dari banyak peserta dalam waktu relatif singkat. Dalam penelitian ini, kuesioner juga berfungsi sebagai alat triangulasi untuk memperkuat temuan dari observasi dan wawancara (Sugiyono, 2020),

Di samping itu, penilaian speaking dilakukan melalui rubrik penilaian yang disusun berdasarkan aspek-aspek penting dalam kemampuan berbicara, seperti kelancaran, pengucapan, kosa kata, grammar, dan keterpahaman. Rubrik ini digunakan untuk menilai kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media Padlet, sehingga memberikan gambaran yang objektif mengenai perkembangan keterampilan berbicara mereka. Rubrik penilaian memberikan kejelasan kriteria, meningkatkan reliabilitas penilaian, dan membantu peneliti mengukur perubahan kemampuan dengan lebih terstruktur (Maslowski & Visscher, 1999). Oleh karena itu, penggunaan rubrik dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan bahwa peningkatan kemampuan berbicara dapat dinilai secara konsisten dan terukur.

Melalui kombinasi observasi, wawancara, kuesioner, dan penilaian kemampuan berbicara, penelitian ini memperoleh data yang lengkap dan mendalam. Setiap instrumen saling melengkapi sehingga data yang dihasilkan tidak hanya menggambarkan efektivitas media Padlet secara kuantitatif, tetapi

juga menjelaskan pengalaman pengguna secara kualitatif. Pendekatan triangulatif ini memberikan landasan yang kuat dalam menarik kesimpulan mengenai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Padlet, teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengumpulkan data, seperti hasil angket dari ahli (media dan materi) serta respon mahasiswa terhadap penggunaan media. Data ini berupa skor pada skala penilaian (misalnya skala Likert 1-5). Setelah itu, peneliti menghitung jumlah skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, kemudian mengubahnya ke dalam bentuk persentase. Langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan hasil persentase tersebut ke dalam kategori kualitatif seperti "sangat layak", "layak", atau "kurang layak", berdasarkan kriteria interval yang telah ditentukan. Misalnya, nilai 81-100% dikategorikan sebagai "sangat layak". Setelah pengolahan data numerik selesai, peneliti kemudian menyajikan hasilnya secara naratif, dengan menjelaskan makna atau kualitas dari data yang diperoleh. Peneliti juga menganalisis komentar atau saran dari validator dan responden, lalu mereduksi dan mengelompokkan data tersebut untuk menemukan tema atau masukan penting. Seluruh proses ini menghasilkan gambaran menyeluruh tentang kualitas media, efektivitasnya, serta bagaimana media tersebut dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran speaking.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Padlet sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran modern yang menuntut mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses komunikasi akademik.

Pendekatan Research and Development (R&D) dipilih karena memungkinkan peneliti merancang produk pembelajaran secara sistematis dan menguji efektivitasnya dalam konteks nyata. Sejalan dengan pemikiran (Gall et al., 2007), pendekatan R&D memberikan landasan ilmiah yang kuat dalam menghasilkan produk yang valid dan dapat diimplementasikan dengan baik di lingkungan pendidikan. Selain itu, penggunaan media digital seperti Padlet dinilai sangat

relevan dalam pembelajaran abad ke-21 karena mendorong interaksi yang lebih kaya, kolaboratif, dan fleksibel (Nouri, 2019). Melalui pendekatan ini, pengembangan media tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga pada pengujian empiris untuk memastikan manfaat nyata terhadap kemampuan berbicara mahasiswa.

Proses pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan mahasiswa serta dosen untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran secara mendalam. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan berbicara (speaking skills) masih menjadi tantangan utama bagi sebagian besar mahasiswa, terutama dalam hal kepercayaan diri, kelancaran, dan kemampuan menggunakan struktur bahasa yang sesuai. Temuan tersebut sejalan dengan studi (Azizah et al., 2025) yang menyatakan bahwa mahasiswa membutuhkan media yang mampu memberikan ruang latihan berbahasa secara berulang dan interaktif untuk meningkatkan kemahiran berbicara. Selain itu, penelitian (Al-Jarf, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kolaboratif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam latihan berbicara.



Gambar 1. Observasi

Oleh karena itu, penggunaan Padlet sebagai media interaktif dinilai tepat karena mampu menyediakan lingkungan belajar yang fleksibel, mendorong kreativitas, dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melakukan praktik

berbicara secara lebih aktif dan autentik.

Setelah desain media selesai, Padlet dikembangkan sebagai platform pembelajaran yang memuat fitur unggah suara, diskusi kolaboratif, refleksi lisan, dan feedback antar mahasiswa. Media ini kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 92% dari ahli materi dan 90% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Para validator menilai bahwa isi materi relevan, tampilan menarik dan mudah digunakan, serta fitur-fitur dalam Padlet sangat mendukung latihan berbicara secara aktif dan kolaboratif.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas terhadap 15 mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Inggris. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berbicara mahasiswa berada pada angka 67,3, yang tergolong sedang. Setelah dua kali pertemuan menggunakan Padlet, mahasiswa mengikuti post-test, dan skor rata-rata meningkat menjadi 81,6, dengan peningkatan paling menonjol pada aspek kelancaran berbicara (fluency), penguasaan kosakata (vocabulary), dan kepercayaan diri (confidence) saat menyampaikan pendapat secara lisan. Hal ini menunjukkan bahwa Padlet tidak hanya efektif dalam mendukung latihan komunikasi lisan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang tidak menekan, sehingga mahasiswa lebih bebas berekspresi dan terlibat aktif dalam diskusi.



Gambar 2. Implementasi

Selain hasil tes, angket respon mahasiswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 93% mahasiswa menyatakan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan sangat membantu dalam membangun kepercayaan diri saat berbicara. Mereka menyebutkan bahwa latihan berbicara melalui unggahan suara dan interaksi di Padlet membuat mereka lebih siap dan tidak terlalu gugup saat

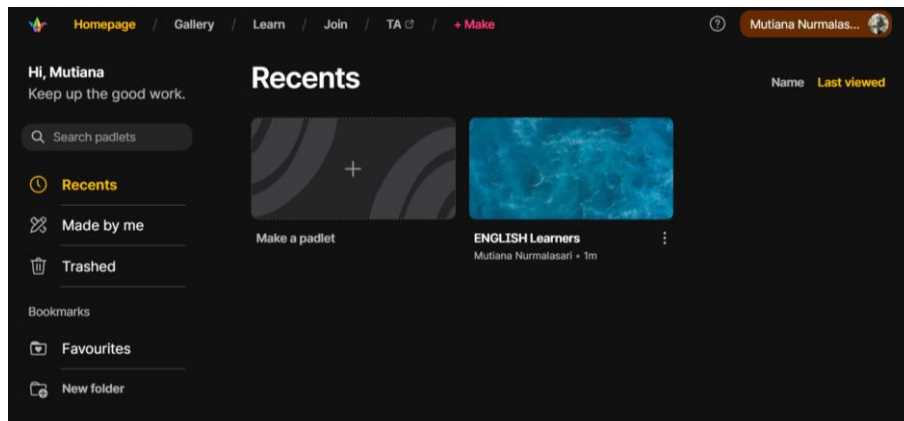
berbicara di depan umum. Beberapa mahasiswa juga menyampaikan bahwa melalui Padlet, mereka bisa belajar dari rekaman dan komentar teman, sehingga terjadi proses belajar yang bersifat reflektif dan kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Padlet yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam peningkatan keterampilan komunikasi lisan mahasiswa. Kelayakan tersebut terlihat dari hasil validasi para ahli, yang menilai bahwa media ini memenuhi aspek pedagogis, teknologis, dan tampilan visual yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Efektivitasnya juga tercermin dari peningkatan signifikan pada capaian belajar mahasiswa setelah menggunakan media Padlet secara berkelanjutan dalam kegiatan kelas. Hal ini selaras dengan temuan (Maslowski & Visscher, 1999), yang menyatakan bahwa platform digital seperti Padlet mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan mahasiswa secara aktif. Selain itu, penelitian oleh (Mulyadi, 2021) menegaskan bahwa media kolaboratif berbasis teknologi dapat membantu mahasiswa membangun pemahaman yang lebih mendalam sekaligus meningkatkan keterampilan bahasa melalui praktik langsung.

Respon positif dari mahasiswa terhadap penggunaan Padlet juga menjadi indikator penting bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Mahasiswa mengungkapkan bahwa Padlet memberikan ruang ekspresi yang lebih luas, memungkinkan mereka berlatih berbicara dengan cara yang fleksibel dan tidak terbatas oleh waktu maupun tempat. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Accuracy, 2022), yang menjelaskan bahwa media digital kolaboratif dapat meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris karena menyediakan kesempatan latihan yang berulang dan mendapat umpan balik yang cepat. Dengan demikian, integrasi teknologi seperti Padlet tidak hanya menjadi alternatif, tetapi dapat dianggap sebagai solusi inovatif dan strategis dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di era digital. Media ini mendukung pembelajaran yang lebih konstruktif, interaktif, serta mampu menyesuaikan kebutuhan belajar mahasiswa secara individual maupun kelompok.

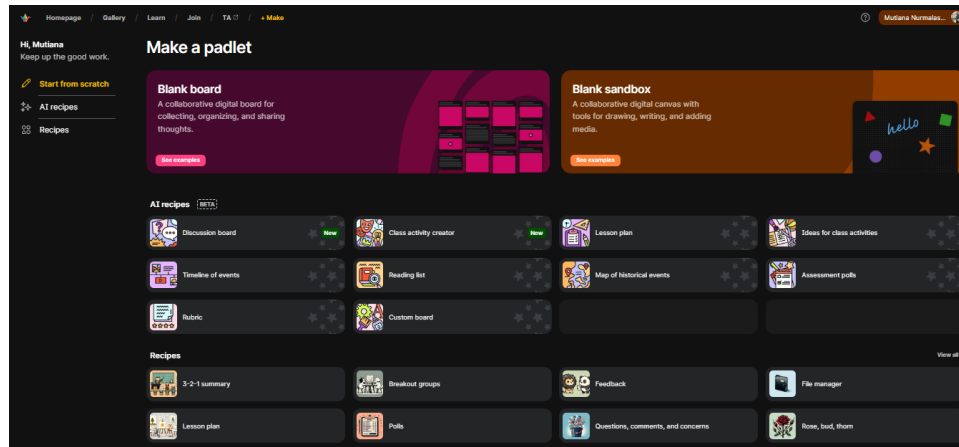
Langkah-Langkah Mengoperasikan Padlet

- Buka website Padlet di “<https://padlet.com>”
- Klik “Log in” jika sudah punya akun, atau klik “Sign up” untuk mendaftar menggunakan akun Google atau email.



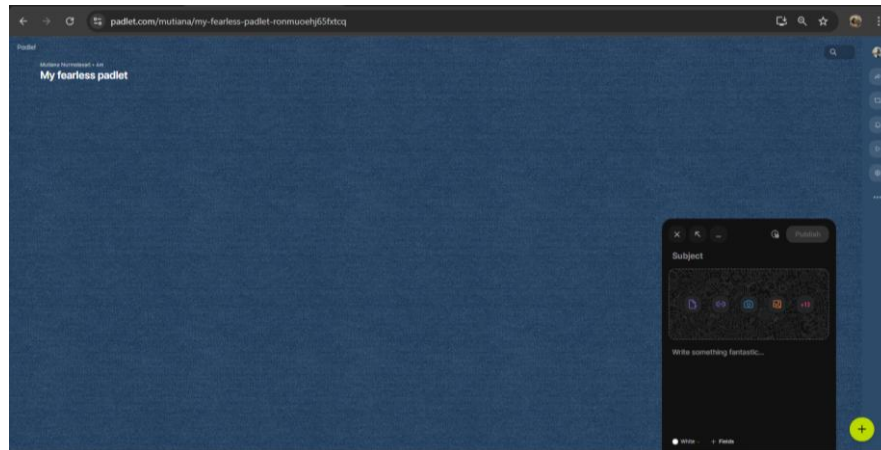
Gambar 3. Tampilan Homepage Padlet

- Buat padlet baru dengan mengklik “Make a Padlet” atau “+”
- Pilih jenis tampilan Padlet



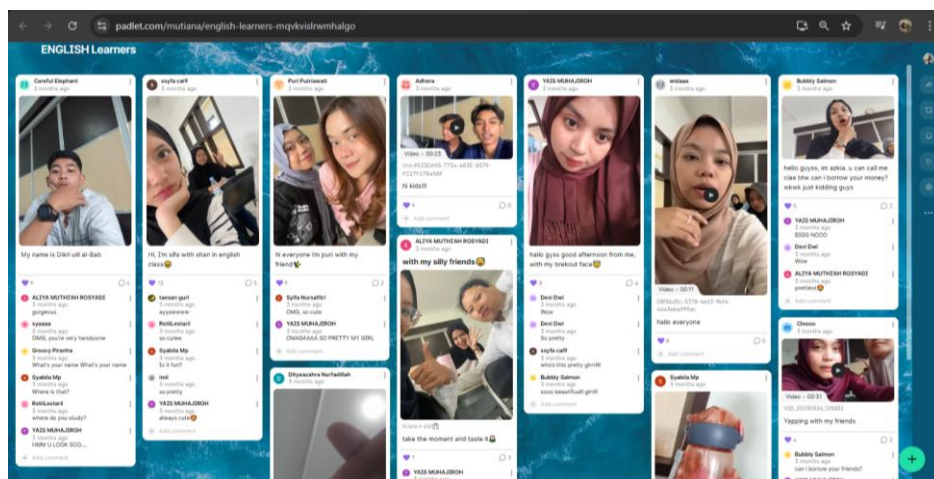
Gambar 4. Tampilan Memilih Tema Padlet

- Ubah judul Padlet tambahkan deskripsi dan tentukan format tampilan pada Padlet lalu klik “Done”
- Klik “+” atau double klik dimana saja untuk menambahkan postingan atau content baru. Disini anda bisa menambahkan teks, gambar, video, file dokumen, link, audio, maupun siaran langsung.



Gambar 5. Tampilan Layar Padlet

- Klik tombol “Share” untuk membagikan tautan atau link ke siswa.
- Klik ikon titik tiga untuk mengedit atau menghapus postingan yang sudah ada.
- Anda maupun mahasiswa bisa memberikan like maupun komentar di setiap postingan yang sudah di posting.



Gambar 6. Tampilan Layar Padlet Dengan Postingan dan Komentar Mahasiswa

Pemanfaatan aplikasi Padlet dalam pembelajaran di perguruan tinggi memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi dosen maupun mahasiswa. Bagi dosen, Padlet memudahkan proses perencanaan dan pengelolaan pembelajaran karena menyediakan ruang interaktif yang fleksibel untuk berbagai keperluan, seperti penyampaian materi, diskusi, dan penugasan. Fitur unggahan berbagai format—teks, gambar, audio, dan video—mendukung penyampaian materi yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, dosen dapat memantau perkembangan mahasiswa secara langsung, memberikan umpan balik segera, dan menyimpan seluruh hasil pekerjaan mahasiswa secara terorganisir, sehingga proses evaluasi menjadi lebih mudah dan efisien. Fleksibilitas akses memungkinkan dosen untuk

tetap berinteraksi dengan mahasiswa di luar jam tatap muka, sekaligus mendorong penerapan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

Sementara itu, bagi mahasiswa, Padlet menawarkan kemudahan akses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang sangat mendukung fleksibilitas belajar. Platform ini mengakomodasi berbagai gaya belajar karena mendukung konten multimedia, sehingga mahasiswa dapat memahami materi sesuai preferensi mereka. Padlet juga menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan melalui unggahan video atau audio, yang dapat dilatih sebelum melakukan presentasi secara langsung. Fitur kolaboratifnya memungkinkan mahasiswa bekerja sama, saling memberi komentar, dan bertukar ide, sehingga tercipta lingkungan belajar yang interaktif. Selain itu, penggunaan Padlet dapat mengurangi rasa cemas saat berbicara di depan umum karena mahasiswa dapat berlatih terlebih dahulu di media digital, serta mendorong kreativitas dan kemandirian dalam menyajikan materi. Hasil karya yang tersimpan secara otomatis juga dapat menjadi portofolio digital yang bermanfaat untuk menunjang perkembangan akademik dan profesional mereka di masa depan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Wardani ,2021) menyatakan bahwa Padlet merupakan media pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan fleksibel, yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. (Al-Mekhlafi, 2020) juga menegaskan bahwa penggunaan Padlet dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif berpartisipasi, karena platform ini menggabungkan unsur teknologi dengan komunikasi yang mudah diakses. (Kurniawati, 2019) menambahkan bahwa Padlet mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri sekaligus bekerja sama dengan rekan mereka dalam lingkungan yang menyenangkan dan bebas tekanan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Padlet yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan memenuhi standar sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbicara mahasiswa. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan persentase kelayakan masing-masing sebesar 92% dan 90%, yang menandakan bahwa desain, konten, serta fungsionalitas media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di perguruan tinggi. Temuan ini sejalan dengan

pendapat (Nouri, 2019), yang menyatakan bahwa Padlet merupakan salah satu platform digital yang efektif dalam meningkatkan partisipasi mahasiswa karena sifatnya yang kolaboratif dan mudah digunakan. Selain itu, (Mulyadi, 2021) juga menegaskan bahwa media berbasis teknologi mampu memperkaya proses pembelajaran bahasa dengan menyediakan ruang interaksi yang lebih luas dan fleksibel bagi mahasiswa.

Selain kelayakan media, hasil analisis terhadap data pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari perbedaan skor pre-test dan post-test, di mana rata-rata nilai mahasiswa meningkat dari 67,3 menjadi 81,6 setelah menggunakan Padlet dalam kegiatan pembelajaran. Kenaikan skor ini menunjukkan bahwa mahasiswa memperoleh kesempatan lebih besar untuk berlatih, menerima umpan balik, serta memperbaiki performa berbicara mereka secara berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan studi (Accuracy, 2022), yang menjelaskan bahwa penggunaan media kolaboratif berbasis daring dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara karena mahasiswa dapat berlatih tanpa tekanan situasi tatap muka. Selain itu, menurut (Walker & Fraser, 2005), lingkungan belajar digital yang memungkinkan interaksi visual dan verbal secara simultan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas komunikasi lisan. Dengan demikian, efektivitas Padlet dalam penelitian ini tidak hanya tampak pada aspek kelayakan media, tetapi juga pada kontribusinya yang nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa.

Media Padlet juga mendapatkan respons yang sangat positif dari mahasiswa, yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi ketika berlatih berbicara dalam Bahasa Inggris. Aplikasi ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan gagasan secara lebih bebas, tanpa tekanan yang sering muncul dalam situasi pembelajaran tatap muka tradisional. Selain itu, fitur unggahan video, komentar, dan kolaborasi visual yang dimiliki Padlet memungkinkan mahasiswa untuk mempraktikkan speaking skill secara berulang dan mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Nouri, 2019), yang menyatakan bahwa Padlet dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran karena desainnya yang intuitif dan mudah digunakan. Begitu pula dengan temuan (Mulyadi, 2021), yang menunjukkan bahwa

mahasiswa merasa lebih nyaman berlatih berbicara melalui platform digital karena mereka dapat mengatur ritme belajar sendiri serta memiliki lebih banyak kesempatan untuk mempersiapkan diri sebelum berbicara.

Selain meningkatkan kepercayaan diri, Padlet dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Mahasiswa merasa bahwa penggunaan Padlet membuat proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, karena mereka dapat berinteraksi dengan konten visual, audio, serta umpan balik yang disampaikan oleh teman maupun dosen. Hal ini sejalan dengan pendapat (Accuracy, 2022) yang menjelaskan bahwa media digital kolaboratif memiliki potensi besar untuk membangun lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan mendukung partisipasi aktif mahasiswa. Selain itu, penelitian (Ali et al., 2024) menegaskan bahwa teknologi pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, terutama ketika media yang digunakan relevan dengan kebiasaan digital generasi modern. Dengan demikian, Padlet tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menjembatani kebutuhan mahasiswa akan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik era digital.

Berdasarkan temuan penelitian ini, pendidik diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran interaktif dalam pengajaran Bahasa Inggris, terutama pada pengembangan keterampilan berbicara. Penggunaan Padlet tidak hanya memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan gagasan mereka secara lebih bebas, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan interaksi lebih aktif dan konstruktif. Sejumlah penelitian terdahulu turut menguatkan implikasi tersebut; misalnya, studi oleh (Hossain, 2023) dan (Rongcai et al., n.d.) menunjukkan bahwa platform kolaboratif berbasis web seperti Padlet berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri dan partisipasi verbal mahasiswa dalam pembelajaran bahasa. Melalui fitur yang memungkinkan mahasiswa mengunggah audio, video, maupun teks secara fleksibel, Padlet membantu mahasiswa mengurangi kecemasan berbicara sekaligus mendorong mereka untuk berlatih secara konsisten. Dengan demikian, penggunaan Padlet tidak hanya memberi manfaat sesaat selama kegiatan kelas, tetapi juga dapat mendukung

keberlanjutan proses pembelajaran karena mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengakses dan menggunakan platform tersebut secara mandiri.

Selain memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, hasil studi ini juga membuka peluang bagi pengembangan penelitian selanjutnya dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian mendatang disarankan untuk memperluas cakupan uji coba, baik dari segi jumlah peserta, tingkat pendidikan, maupun variasi keterampilan bahasa yang dikaji, sebagaimana direkomendasikan oleh beberapa penelitian terkait inovasi media digital (misalnya, Arslan, 2021; Rahimi & Khosravi, 2022). Selain itu, pengembangan fitur yang lebih kompleks—seperti integrasi penilaian otomatis, analisis performa berbicara, serta aktivitas berbasis proyek—diperkirakan dapat meningkatkan efektivitas Padlet sebagai media pembelajaran yang adaptif. Tak kalah penting, lembaga pendidikan juga diharapkan memberikan dukungan kelembagaan yang memadai melalui penyediaan pelatihan, akses teknologi, dan kebijakan pembelajaran digital agar pemanfaatan Padlet dan media serupa dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang berkelanjutan. Dengan dukungan tersebut, proses pengajaran Bahasa Inggris dapat menjadi lebih relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi serta kebutuhan belajar generasi digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, N. Nieveen, R. M. Branch, K. L. Gustafson, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 1-14). Kluwer Academic Publishers.
- Al-Jarf, R. (2021). The effect of collaborative digital tools on EFL students' speaking confidence and engagement. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(5), 45-57.
- Al-Mekhlafi, A. M. (2020). The impact of Padlet on student engagement and motivation in EFL classrooms. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 123-131.
- Arslan, A. (2021). The use of digital collaborative tools to enhance students' language skills in higher education. *Journal of Language and Digital Learning*, 14(2), 85-98.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Crystal, D. (2012). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). How to design and evaluate research in education (8th ed.). McGraw-Hill.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). Educational research: An introduction (8th ed.). Pearson.
- Graddol, D. (2006). English next. British Council.
- Harmer, J. (2007). The practice of English language teaching (4th ed.). Pearson Education / Pearson Longman.
- Hossain, M. A. (2023). Web-based interactive platforms and their impact on EFL learners' speaking confidence. *International Journal of English Language Education*, 11(1), 45-62.
- Hyland, K. (2016). Academic publishing: Issues and challenges in the construction of knowledge. Oxford University Press.
- Kurniawati, D. (2019). Pemanfaatan Padlet sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kolaborasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 145-156.
- Li, Y., & Lai, C. (2022). Facilitating speaking performance through mobile and web-based collaborative applications. *Computer-Assisted Language Learning Journal*, 35(4), 789-807.
- Molenda, M. (2015). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 54(2), 40-42.
- Munawaroh, N., Rahmat, A., Sarah, M. M., & Anugrah, D. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Quizizz era New Normal. *Jurnal Media Pengabdian Komunikasi*, 1(2), 131-144.
- Mulyadi, D., & Fitriani, N. (2021). Utilizing Padlet to enhance students' engagement in EFL classrooms. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 12(1), 23-34.
- Nouri, J. (2019). Students' multimodal learning experiences using digital whiteboards: The case of Padlet. *Education and Information Technologies*, 24(1), 755-775.
- Nunan, D. (2003). Practical English language teaching. McGraw-Hill.
- Padlet. (2024). Padlet: Collaborative online bulletin board platform. Retrieved from <https://padlet.com>
- Patton, M. Q. (2015). Qualitative research and evaluation methods (4th ed.). SAGE Publications.
- Pechak, C., & Thompson, M. (2019). Use of scoring rubrics to assess oral communication in higher education. *Journal of Effective Teaching in Higher Education*, 2(1), 45-62.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). Educational design research. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Rahimi, M., & Khosravi, A. (2022). Integrating digital media in EFL classrooms: Impacts on student engagement and language development. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 9(3), 120-135.
- Reiser, R. A., & Mollenda, M. (1990). Instructional design and technology: An introduction. Educational Technology Publications.
- Seels, B., & Richey, R. C. (1994). Instructional technology: The definition and domains of the field. Association for Educational Communications and Technology.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

- Tien, C. Y. (2015). English proficiency and academic performance: A study of Taiwanese university students. *Journal of Language Teaching and Research*, 6(2), 372-381.
- Wahyuni, S., & Putra, A. (2020). Improving speaking fluency through digital-based feedback using Padlet. *Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 4(2), 112-125.
- Walker, S. L., & Fraser, B. J. (2005). Development and validation of an instrument for assessing distance education learning environments in higher education: The Distance Education Learning Environments Survey (DELES). *Learning Environments Research*, 8(3), 289-308.
- Wardani, R., & Pranata, E. (2021). Penggunaan Padlet sebagai media pembelajaran interaktif pada era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 55-63.