

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Mengelola Aktivitas Belajar Di Kelas

Dian Permatasari Kusuma Dayu¹, Septi Aprillia²

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

² ITS PKU Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Dian Permatasari Kusuma Dayu

E-mail: diandayu@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi memberikan tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola aktivitas belajar di kelas. Salah satu aplikasi yang dapat memfasilitasi pengelolaan pembelajaran secara efektif adalah Padlet. Padlet memungkinkan guru untuk membuat ruang digital interaktif di mana siswa dapat berkolaborasi, berbagi ide, serta mengakses materi pembelajaran dengan mudah. PKM ini bertujuan untuk mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Padlet bagi para guru guna meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola aktivitas belajar. Program Kemitraan Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola interaksi dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Padlet. PKM ini didasari oleh kendala dalam pembelajaran daring yang dihadapi guru yaitu kesulitan dalam mengawasi dan memastikan siswa belajar, mengobservasi siswa dan terbatasnya kesempatan untuk memberikan respon kepada siswa. PKM ini dilakukan selama lima bulan dengan melibatkan 20 orang guru SDN Negeri 1 Tambakagung Mojokerto. Kegiatan PKM meliputi, 1) sosialisasi dan pelatihan, 2) diseminasi, 4) implementasi oleh guru dan refleksi. Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode workshop yang meliputi penjelasan fitur-fitur aplikasi, demonstrasi penggunaan, dan praktik langsung. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memperkuat kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung perkembangan siswa di era digital.

Kata kunci - aktivasi belajar, padlet, pelatihan

Abstract

The development of information technology provides both challenges and opportunities for the world of education, especially in improving teachers' skills in managing learning activities in the classroom. One application that can facilitate effective learning management is Padlet. Padlet allows teachers to create interactive digital spaces where students can collaborate, share ideas, and easily access learning materials. This PKM aims to provide training on the use of the Padlet application for teachers to improve their skills in managing learning activities.

This Community Partnership Program aims to improve teachers' skills in managing student interactions and learning activities in online learning using the Padlet application. This PKM is based on the obstacles in online learning faced by teachers, namely difficulties in supervising and ensuring students learn, observing students and limited opportunities to provide responses to students. This PKM was carried out for five months involving 20 teachers at SDN Negeri 1 Tambakagung Mojokerto. PKM activities include, 1) socialization and training, 2) dissemination, 4) implementation by teachers and reflection. This training is carried out using a workshop method which includes explanation of application features, demonstration of use, and direct practice. The expected result

of this activity is to increase teacher skills in utilizing technology to create a more interactive, interesting and effective learning atmosphere. Thus, it is hoped that this training can strengthen teachers' abilities in managing technology-based learning to support student development in the digital era.

Keywords - learning activation, padlet, training

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi. Di era digital ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Pada era globalisasi 5.0 di era merdeka belajar seperti saat ini, proses pembelajaran menghadapi tantangan yang relatif besar dan berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat luar biasa. Perkembangan IPTEK yang pesat tersebut menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran, terutama bervariasinya media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik. Proses menyampaikan materi pembelajaran serta pemanfaatan internet untuk menjawab permasalahan dalam pembelajaran, terutama bagi siswa, menjadi suatu hal yang lumrah tetapi tetap dalam pengawasan. Internet dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa dengan menyediakan multimedia pembelajaran interaktif dan komunikatif. Penguasaan dan pemanfaatan media online dalam pembelajaran merupakan hal yang penting karena dapat memotivasi siswa dan dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan secara hybrid.

Berdasarkan hasil Observasi di lapangan bahwa masih terbatasnya kemampuan guru dalam upaya peningkatan pembelajaran berbasis digital melalui pendekatan teknologi mereka hanya menggunakan media pembelajaran berupa grup wa dalam penguatan pembelajaran. Selama ini penyajian materi pelajaran untuk siswa SDN 1 Tambakagung Mojokerto. Selama masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Tetapi hanya sedikit guru yang menggunakan media gambar. Namun peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik, bersifat verbalistik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan. Hal ini membuat siswa sedikit jenuh dan kurang termotivasi dalam pembelajaran perlu ada inovasi terbaru yang lebih interaktif dan menarik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di kelas tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat keras seperti komputer atau proyektor, tetapi juga mencakup aplikasi-aplikasi yang memfasilitasi guru dalam mengelola proses pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Padlet. Padlet merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan para penggunanya, baik guru maupun siswa, untuk berbagi dan berkolaborasi dalam berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, dan file lainnya, (Purwaning, 2022), (Sulistyo, Sari, & Sholeh, 2022)

. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memudahkan guru dalam menyusun aktivitas belajar yang menarik dan interaktif. Namun, meskipun teknologi dan aplikasi-aplikasi pembelajaran semakin berkembang, kenyataannya masih banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi ini dalam mengelola aktivitas belajar di kelas. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut antara lain keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi-aplikasi berbasis teknologi, kurangnya pelatihan yang relevan dan memadai, serta ketidakmampuan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam kurikulum pembelajaran, (Bogy Restu Ilahi, Adif Jawadi Saputra, & Andes Permadi, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah program yang dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan aplikasi teknologi secara maksimal, salah satunya dengan pelatihan penggunaan aplikasi Padlet.

Terdapat beberapa kelebihan padlet sebagai platform pembelajaran, yaitu diantaranya dapat memberi ruang kepada siswa untuk berkolaborasi siswa dapat memberikan input secara aktif dan langsung siswa bisa terhubung dengan siswa lain dan memberi masukan, gurudan siswa mendapatkan bahan umpan balik pembelajaran, hasil karya pembelajaran Padlet dapat dibagikan ke

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

facebook, Google, Email atau disematkan ke web personal, Pelatihan penggunaan aplikasi Padlet diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola aktivitas belajar di kelas. Dengan memahami cara menggunakan Padlet secara optimal, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan interaktif, (Yulistia, 2024),(Chandra, Febriyanti, & Elyani, 2023). Hal ini sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Padlet menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung pembelajaran berbasis kolaboratif, seperti forum diskusi, papan pengumuman, dan ruang kolaborasi yang memungkinkan siswa untuk berbagi ide, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Padlet bisa digunakan untuk mewadahi diskusi, curah pendapat dan pengerjaan proyek, (Kasih, Asmana, & Salmidar, 2022), (Mulyawati, Arini, & Polina, 2022).

Penggunaan Padlet di kelas dapat memberikan berbagai manfaat, baik untuk guru maupun siswa. Bagi guru, aplikasi ini memungkinkan mereka untuk merencanakan, mengatur, dan memonitor aktivitas belajar dengan lebih efisien dan terstruktur. Selain itu, Padlet juga memungkinkan guru untuk memberikan feedback secara langsung kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat dan tepat sasaran, (Mulyadi, Naniwarsih, Omolu, Manangkari, & Amiati, 2021)(Mabnunah, Nafilah, & Zainab, 2024). Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih dinamis dan interaktif. Sedangkan bagi siswa, penggunaan Padlet dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, mengasah keterampilan berkolaborasi, serta memperkaya pengalaman belajar mereka melalui berbagai media dan sumber belajar yang lebih bervariasi, (Sari Sakti, Indrawati, Tatiyani, Effendi, & Nurhadianti, 2023)

Maka dari permasalahan diatas dan diperkuat dengan beberapa teori terkait pembelajaran inovatif, interaktif dan komunikatif saat ini tidak bisa lepas dari teknologi tetapi bagaimana pembelajaran bisa dikolaborasi dengan baik. Pengabdian ini pada sekolah penggerak SDN 1 Tambakagung Mojokerto Selama merupakan salah satu sekolah yang dipilih menjadi sekolah penggerak di era merdeka belajar dirasa penting dilakukan sehingga arah pembangunan pendidikan melalui penguatan SDM melalui pelatihan dan pendampingan ini sehingga literasi teknologi bisa berjalan sesuai arah kemajuan kedepan. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat memperoleh keterampilan yang cukup untuk menggunakan aplikasi Padlet dalam berbagai situasi pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini juga akan memberikan mereka wawasan tentang bagaimana cara menggunakan teknologi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, pelatihan ini akan berkontribusi besar dalam upaya menciptakan pendidikan yang lebih inovatif dan berkualitas, serta mendukung perkembangan kompetensi guru dalam mengelola aktivitas belajar yang efektif di kelas.

METODE

PKM ini dilaksanakan dengan tiga jenis kegiatan yaitu, 1) Tahap Persiapan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi Padlet, 2) Tahap Pelaksanaan dan 3) Metode Pelatihan. Jumlah guru yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 20 orang. Kegiatan berlangsung selama lima bulan dari Agustus 2024 sampai Desember 2024. Data terkait profil peserta, masalah pembelajaran, pengetahuan awal dan keterampilan guru setelah pelatihan dan refleksi dikumpulkan dengan google form, lembar observasi dan dianalisis dengan teknik persentase dan deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet Untuk Menunjang Pembelajaran Interaktif Dan Komunikatif Era Merdeka Belajar Pada Sekolah Penggerak SDN 1 Tambakagung Mojokerto. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB. Peserta dalam kegiatan ini adalah tenaga pengajar SDN 1 Tambakagung Mojokerto yang berjumlah 20 orang. Sebelum memulai kegiatan pelatihan, tim pelaksana pengabdian telah mengadakan survei kepada para tenaga

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

pengajar tentang pengetahuan dan pemahaman penggunaan aplikasi Padlet. Dari hasil survei diketahui bahwa tenaga pengajar masih banyak yang belum mengetahui adanya aplikasi Padlet. sehingga belum terlalu memahami mengenai penerapan dan penggunaan aplikasi Padlet.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pelatihan seperti menghubungi pihak sekolah terkait kebutuhan dan tujuan pengabdian memberikan penjelasan kepada Kepala Sekolah secara umum terkait rencana kegiatan pelatihan yang diberikan. Tim pengabdian juga menyiapkan media ajar, bahan tayang, akomodasi, sarana dan prasarana serta segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat kegiatan pelatihan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PKM dilakukan di SDN Tambakagung 1 Mojokerto yang terletak di Jl. Raya Tambak Agung No.91, Trengguning, Tambakagung, Kec. Puri, Kabupaten Mojokerto. Pada tahap pelaksanaan tim memberikan seminar kit dan snack sebagai penunjang proses pelatihan dan memberikan materi dasar penggunaan aplikasi Padlet serta cara penggunaannya, praktik langsung, diskusi dan simulasi.

3. Metode Pelatihan

Pada tahap metode pelatihan, tim pengabdian melaksanakan dengan mengadaptasi beberapa metode sebagai berikut:

a. Metode Penyampaian Materi

Tim pengabdian memberikan penjelasan teori pembelajaran berbasis IT yaitu Padlet kepada guru-gurudan menunjukkan langkah-langkah penggunaan aplikasi tersebut.

b. Metode Praktik Lapangan

1. Sesi Teori:

Pada sesi pertama, peserta pelatihan diberi pengenalan tentang aplikasi Padlet, termasuk apa itu Padlet, tujuan penggunaan, dan manfaatnya dalam konteks pembelajaran. Guru-guru diperkenalkan dengan berbagai fitur Padlet seperti papan diskusi, unggah materi ajar, kolaborasi siswa, serta pemantauan aktivitas belajar siswa. Dalam sesi ini, para peserta juga diberikan pemahaman mengenai cara aplikasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui metode pembelajaran berbasis kolaborasi.



Gambar 1.

Penyampain materi mengenai aplikasi Padlet

2. Sesi Praktik:

Setelah teori, para guru diminta untuk langsung mencoba menggunakan aplikasi Padlet. Mereka diminta untuk membuat papan Padlet, mengunggah materi ajar, serta merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan kolaborasi siswa. Selama sesi praktik, fasilitator memberikan bimbingan langsung, memberikan umpan balik, dan membantu para guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Para guru diajarkan bagaimana cara membuat kolaborasi antar siswa dengan menggunakan fitur komentar, penugasan, serta membuat papan untuk evaluasi hasil belajar siswa.



Gambar 2.
Pratik mengenai aplikasi Padlet

c. Metode Diskusi

Tim pengabdian membuka sesi diskusi untuk mengecek pemahaman guru terkait pelatihan yang diberikan dengan memberikan ruang bertanya sebanyak-banyaknya kepada guru.

d. Metode Simulasi

Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan kesempatan kepada beberapa peserta untuk mensimulasikan dan mempraktikkan hasil kerja yang telah dikerjakan.

4. Tahap Penutup

Pada tahap akhir pelatihan, peserta diharapkan dapat mengimplementasikan Padlet dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guru dengan percaya diri dan kreativitas yang tinggi. Kami juga berharap pelatihan ini dapat menjadi langkah awal dalam mendorong pengembangan profesionalisme guru, yang akan berdampak positif pada kualitas pendidikan di sekolah-sekolah yang terlibat.

Kegiatan Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis IT pada Guru SDN 1 Tambakagung Mojokerto yang telah dilaksanakan dengan baik dan lancar serta semua guru sangat bersemangat dan memiliki antusias yang sangat tinggi. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis IT bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru terutama dalam penguasaan teknologi informasi. Adanya penguasaan teknologi informasi dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu guru dapat menggunakan media teknologi informasi guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap kemampuan dan pengetahuan Guru SDN 1 Tambakagung Mojokerto terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Berikut hasil observasi yang diperoleh.

Tabel 1.
Hasil Observasi

No	Kemampuan Guru	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1.	Pemahaman tentang Teknologi Pembelajaran. (Sebagian besar guru memahami penggunaan teknologi di kelas)	X	√
2.	Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Digital, (Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Google Classroom dan Padlet)	X	√
3.	Keterampilan Teknologi Guru, (Guru merasa cukup terampil dalam menggunakan teknologi sederhana)	X	√
4.	Pengaruh IT terhadap Keterlibatan Siswa, (Guru percaya bahwa teknologi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran)	X	√
5.	Guru dapat mempraktikkan langsung hasil kerjanya dengan lancar	X	√

Pelaksanaan pelatihan berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan sampai selesaid dan setelah program selesai perlu diadakantindak lanjut dari peserta secara pribadi. Melalui hasil evaluasi antara tim pengabdian dengan guru dan kepala sekolah, perlu adanya keberlanjutan program kegiatan pengabdian iniagar memberikan dampak yang lebih signifikan

KESIMPULAN

Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola aktivitas belajar di kelas melalui pemanfaatan aplikasi Padlet. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat ruang kelas digital yang interaktif, memfasilitasi kolaborasi antar siswa, serta memberikan kemudahan dalam menyajikan materi secara visual dan terorganisir. Para peserta pelatihan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, penggunaan Padlet juga memperluas wawasan guru dalam memanfaatkan berbagai fitur digital untuk mendukung pengelolaan kelas yang lebih fleksibel dan dinamis. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat terus mengembangkan keterampilan teknologi mereka untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Bogy Restu Ilahi, Adif Jawadi Saputra, & Andes Permadi. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet untuk Penunjang Pembelajaran Interaktif dan Komunikatif Era Merdeka Belajar pada Sekolah Penggerak SDN 149 Seluma. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 21(2), 280–290. <https://doi.org/10.33369/dr.v21i2.28354>
- Chandra, N. E., Febriyanti, E. R., & Elyani, E. P. (2023). *Junjung Buih : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Pelatihan Penggunaan Padlet sebagai Media Online Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mengajar Keterampilan Membaca dan Menulis bagi Guru Bahasa Inggris Tingkat SMP se Kota Madya Banjarmasin Junjung Buih : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 1, 33–42.
- Kasih, S., Asmana, E., & Salmidar. (2022). the Use of Padlet Application As a Media for Mathematics Learning in the Face-To-Face Time Is Limited To the Sets Materials in Class Vii Smp Negeri 1 Kuok. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v4i1.102>
- Mabnunah, M., Nafilah, A. K., & Zainab, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Fikih Berbasis Padlet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTs Al-Azhar Pamekasan. *Islamika*, 6(1), 35–

54. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4064>
- Mulyadi, E., Naniwarsih, A., Omolu, F. A., Manangkari, I., & Amiati, D. R. (2021). *The Application of Padlet in Teaching and Learning of Writing Recount Text at Senior High School in Palu City*. (September). <https://doi.org/10.4108/eai.19-12-2020.2309182>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Purwaning, C. (2022). Penggunaan Media Aplikasi Padlet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 270–281. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i2.12997>
- Sari Sakti, E. M., Indrawati, E., Tatiyani, T., Effendi, U., & Nurhadianti, R. D. D. (2023). Penerapan Metode Jigsaw Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Era Digital. *Media Abdimas*, 3(2), 71–75. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i2.2771>
- Sulistyo, T., Sari, N., & Sholeh, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Interactive Media bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Sawahan Kecamatan Turen Kabupaten Malang. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 863–869. <https://doi.org/10.21067/jpm.v7i2.6047>
- Yulistia, T. (2024). Analysis of the Need for Padlet-Based Learning Media Development to Improve Understanding of Concepts in Class XI Circular Motion Material at SMA Kota Bengkulu. *FINGER: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 3(1), 102–107. <https://doi.org/10.58723/finger.v3i1.201>