



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Padlet Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Digital di SD Islam Athirah racing Center Makassar

Zose Wirawan^{1*}, Masni², Muhammad Asriadi³

^{1,2}Universitas Bosowa, Makassar, Indonesia

³Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Email: zose.wirawan@universitasbosowa.ac.id^{1*}, masniasriadi@gmail.com², muhammasriadi@unm.ac.id³

INFO ARTIKEL

Kata kunci:
Aplikasi Padlet
Kolaborasi
Pelatihan Guru
Pembelajaran Digital
Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Pelatihan penggunaan aplikasi Padlet dalam pembelajaran digital di SD Islam Al-Azhar bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital berbasis kolaborasi. Kegiatan ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, kebutuhan peserta diidentifikasi melalui survei, dan modul pelatihan disusun untuk memberikan panduan yang praktis. Pelaksanaan pelatihan melibatkan metode partisipatif dengan simulasi langsung penggunaan Padlet dalam konteks pembelajaran. Guru diajarkan cara membuat dinding Padlet, berbagi konten, serta memfasilitasi interaksi siswa secara digital. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada skor rata-rata dari 45 pada pre-test menjadi 85 pada post-test. Guru juga melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kendala yang dihadapi selama pelatihan, seperti konektivitas internet, dapat diatasi melalui koordinasi dan dukungan teknis. Pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran digital dan mempersiapkan guru menghadapi tantangan era teknologi

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah menjadi salah satu perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Di tengah perkembangan ini, guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk menguasai teknologi dan mampu mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran (Anderson, T., & Dron, J, 2011). Salah satu aplikasi yang mendukung proses tersebut

* Email penulis korespondensi: zose.wirawan@universitasbosowa.ac.id

adalah Padlet, sebuah platform kolaboratif berbasis web yang dirancang untuk membantu guru dan siswa berbagi ide, sumber belajar, dan umpan balik secara interaktif (Ary, D., et al, 2019).

Di SD Islam Al-Azhar, yang dikenal sebagai salah satu sekolah dasar dengan orientasi pendidikan berkualitas tinggi, masih ditemukan tantangan dalam mengadopsi teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar (Mulyasa E, 2020). Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa sebagian besar tenaga pendidik belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi digital seperti Padlet (Padlet, 2023). Kendala yang sering dihadapi meliputi kurangnya pengetahuan teknis tentang aplikasi, keterbatasan pelatihan khusus untuk guru, serta kesulitan dalam menyelaraskan teknologi dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku (Prensky M, 2010). Kondisi ini berdampak pada kurang maksimalnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, baik secara daring maupun luring (Robbins, S. P & Judge, T. A, 2019).

Padlet hadir sebagai salah satu solusi teknologi yang dapat mengatasi berbagai kendala ini. Dengan fitur-fitur seperti papan kolaborasi virtual, kemampuan untuk berbagi sumber belajar secara real-time, dan kemudahan penggunaannya, Padlet mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini (Thomas, M., et al, 2010).

Sebagai upaya mendukung penerapan teknologi digital di SD Islam Al-Azhar, Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Padlet bagi para guru. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya memahami cara kerja Padlet, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar-mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk memberikan solusi nyata terhadap hambatan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, sekaligus memperkenalkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk menggambarkan proses pelatihan, mengidentifikasi tantangan yang muncul, serta mengevaluasi dampak pelatihan terhadap peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Padlet.

Pelatihan ini mengharapkan guru di SD Islam Al-Azhar dapat mengoptimalkan potensi teknologi dalam mendukung pembelajaran digital. Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era digital. Artikel ini juga diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan literasi digital di kalangan guru, khususnya di tingkat pendidikan dasar.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode pelatihan berbasis praktik langsung (Sugiyono, 2018). Subjek kegiatan adalah guru-guru di SD Islam Al-Azhar yang terlibat aktif dalam pelatihan. Para peserta dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yakni guru yang mengajar kelas daring maupun luring, memiliki keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan aplikasi Padlet, serta menunjukkan antusiasme untuk mengikuti program pelatihan hingga selesai.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kebutuhan teknologi dalam pembelajaran di sekolah, serta wawancara dengan beberapa guru untuk memahami tantangan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan

teknologi digital. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun modul pelatihan yang dirancang secara khusus untuk mempermudah guru dalam memahami dan menggunakan aplikasi Padlet sebagai alat pembelajaran. Modul ini mencakup panduan langkah-langkah penggunaan, simulasi aktivitas, dan contoh aplikasi dalam pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan tatap muka di ruang kelas yang dilengkapi dengan fasilitas komputer dan jaringan internet. Sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar aplikasi Padlet, diikuti dengan simulasi praktik langsung oleh peserta, seperti membuat papan kolaborasi digital, berbagi materi ajar, dan mengelola aktivitas siswa menggunakan fitur-fitur Padlet. Fasilitator memberikan panduan interaktif dan pendampingan kepada setiap peserta untuk memastikan mereka memahami dan mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri. Selain itu, sesi diskusi dan tanya jawab juga dilakukan untuk membahas tantangan yang dihadapi guru selama proses pelatihan.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan melihat dampaknya terhadap kompetensi guru. Evaluasi dilakukan melalui beberapa instrumen, antara lain lembar observasi selama pelatihan berlangsung, kuesioner persepsi guru terhadap pelatihan, serta wawancara pasca-pelatihan untuk menggali pengalaman peserta dalam menggunakan Padlet. Selain itu, tim pelaksana juga mengamati penerapan Padlet dalam aktivitas pembelajaran di kelas sebagai bentuk tindak lanjut pelatihan.

Data yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan dalam kegiatan pelatihan ini. Analisis data mencakup reduksi data, penyajian dalam bentuk narasi dan tabel, serta penarikan kesimpulan terkait peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Padlet. Untuk menjaga validitas hasil, digunakan triangulasi metode dengan menggabungkan hasil observasi, kuesioner, dan wawancara.



Gambar 2.1. Pengabdian dan Mitra di Lokasi kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pelaksanaan

3.1.1. Tahapan Penelitian

Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana melakukan berbagai langkah persiapan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan lancar dan efektif. Langkah pertama adalah melakukan need assessment melalui wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru di SD Islam Al-Azhar. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, namun pengetahuan mereka masih terbatas pada aplikasi umum

seperti PowerPoint atau WhatsApp. Padlet, sebagai salah satu aplikasi berbasis kolaborasi digital, belum pernah diperkenalkan sebelumnya, sehingga tim pelaksana melihat adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi tersebut.

Langkah selanjutnya adalah penyusunan modul pelatihan yang dirancang untuk memberikan panduan praktis dan mudah dipahami. Modul ini mencakup tiga bagian utama: (1) pengenalan aplikasi Padlet dan manfaatnya dalam pembelajaran, (2) panduan teknis untuk membuat dan mengelola papan Padlet, serta (3) contoh implementasi Padlet dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Modul disusun dengan pendekatan berbasis praktik langsung sehingga peserta dapat langsung menerapkan materi yang diajarkan selama pelatihan. Selain itu, tim pelaksana juga menyiapkan perangkat teknologi, termasuk laptop, proyektor, dan akses internet yang stabil, untuk mendukung kegiatan.

Pada hari pertama kegiatan, dilakukan pre-test terhadap 20 guru peserta pelatihan. Pre-test ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan awal peserta terkait aplikasi Padlet dan integrasinya dalam pembelajaran. Tes ini terdiri dari dua bagian: bagian pertama berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan dasar, seperti pengenalan fitur-fitur Padlet dan potensi penggunaannya, sedangkan bagian kedua berupa tugas simulasi sederhana, yaitu membuat papan Padlet untuk pengumpulan tugas siswa.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta adalah 45 dari total 100 poin. Sebanyak 75% peserta hanya mampu menjawab pertanyaan dasar terkait fungsi umum aplikasi Padlet, sementara tugas simulasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami kesulitan dalam membuat dan mengelola papan Padlet secara mandiri. Ketika diminta untuk menambahkan tautan, gambar, atau dokumen pada papan Padlet, beberapa peserta terlihat bingung dengan langkah-langkah teknis yang diperlukan.

Selama pelaksanaan pre-test, tim pelaksana juga mencatat beberapa tantangan yang dihadapi peserta, seperti minimnya pemahaman terhadap istilah teknis dalam aplikasi dan rasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi digital. Tantangan ini menjadi dasar untuk menyusun strategi pelatihan yang lebih interaktif dan inklusif, di mana peserta didorong untuk aktif bertanya dan mencoba secara langsung dengan bimbingan dari fasilitator.

3.1.2. Tahapan Pelaksanaan

Pelatihan penggunaan aplikasi Padlet dalam pembelajaran digital dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 23 dan 24 Oktober 2024, bertempat di ruang multimedia SD Islam Al-Azhar. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 guru yang berasal dari berbagai tingkatan kelas, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan partisipatif, di mana peserta tidak hanya menerima materi secara teoretis, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik penggunaan aplikasi Padlet untuk kebutuhan pembelajaran.

Sesi hari pertama dimulai dengan sambutan dari kepala sekolah, yang menekankan pentingnya penguasaan teknologi digital bagi para guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era modern. Selanjutnya, fasilitator memberikan pengantar tentang aplikasi Padlet, termasuk fitur-fitur utama dan manfaatnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pada sesi ini, peserta diajak untuk memahami konsep dasar Padlet melalui paparan singkat dan demonstrasi langsung. Fasilitator memperlihatkan cara membuat akun Padlet, mengenali berbagai jenis papan (seperti wall, grid, dan shelf), serta

bagaimana mengatur pengaturan privasi untuk menjaga keamanan data siswa. Setiap peserta diberikan waktu untuk mencoba membuat papan Padlet sederhana sesuai panduan.

Praktik hari pertama menunjukkan adanya variasi kemampuan di antara peserta. Sebagian peserta, terutama yang sudah terbiasa dengan teknologi, mampu mengikuti instruksi dengan baik dan langsung mencoba membuat papan Padlet yang fungsional. Namun, beberapa peserta lain masih memerlukan pendampingan, terutama dalam memahami istilah-istilah teknis yang digunakan dalam aplikasi. Hal ini mendorong fasilitator untuk memberikan perhatian lebih pada kelompok yang memerlukan pendampingan tambahan.

Pada hari kedua pelatihan berfokus pada penerapan aplikasi Padlet dalam konteks pembelajaran di kelas. Fasilitator memberikan beberapa skenario pembelajaran, seperti penggunaan Padlet untuk diskusi kolaboratif, pengumpulan tugas siswa, dan pembuatan peta konsep. Peserta diminta untuk memilih satu skenario yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, kemudian mempraktikkannya secara langsung.

Salah satu aktivitas praktik yang dilakukan adalah simulasi pembelajaran tema “Perkembangbiakan Makhluk Hidup” untuk siswa kelas 4. Dalam simulasi ini, guru membuat papan Padlet yang digunakan untuk mengumpulkan gambar dan video dari siswa terkait tumbuhan yang berkembang biak secara generatif. Peserta juga diajarkan cara memberikan umpan balik langsung melalui komentar pada unggahan siswa di Padlet.

Selain itu, peserta berlatih menggunakan fitur tambahan, seperti menambahkan tautan eksternal, menyematkan video, dan mengatur kategori berdasarkan jenis tugas. Dengan bimbingan fasilitator, hampir seluruh peserta berhasil menyelesaikan tugas praktik dengan baik. Hasil dari aktivitas ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru sudah mulai merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Padlet untuk kebutuhan pembelajaran.

Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Padlet sebagai media pembelajaran digital. Berdasarkan pengamatan selama pelatihan, para peserta secara bertahap memahami cara menggunakan fitur utama Padlet, mulai dari membuat papan, berbagi materi, hingga mengelola interaksi siswa.

Sebagai hasil konkret, setiap peserta berhasil membuat minimal satu papan Padlet yang siap digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas masing-masing. Beberapa papan yang dihasilkan mencakup berbagai tema, seperti:

- Kelas 2: Papan untuk latihan membaca dengan unggahan cerita pendek dan gambar.
- Kelas 4: Papan kolaboratif untuk tugas kelompok eksplorasi lingkungan sekitar.
- Kelas 6: Papan untuk diskusi dan pengumpulan pendapat siswa tentang tema “Kepemimpinan.”

Wawancara singkat dengan peserta pasca-pelatihan mengungkapkan bahwa sebagian besar guru merasa pelatihan ini sangat bermanfaat. Salah seorang peserta menyatakan,

“Sekarang saya merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.”

Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dampak positif, baik dari segi keterampilan teknis maupun motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi.

3.1.3. Tahapan Evaluasi

Sebagai bagian dari upaya untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan, tim pelaksana melakukan post-test terhadap seluruh peserta pada akhir kegiatan. Post-

test ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Padlet setelah mengikuti pelatihan selama dua hari. Format post-test serupa dengan pre-test untuk menjaga konsistensi hasil evaluasi.

- **Pelaksanaan Post-Test**

Post-test terdiri dari dua komponen utama:

1. Soal Pengetahuan Dasar (10 Soal Pilihan Ganda) Bagian ini menguji pemahaman peserta terhadap fitur-fitur aplikasi Padlet, seperti cara membuat papan, menambahkan konten (teks, gambar, atau video), dan mengatur akses pengguna.
2. Simulasi Praktik (Tugas Mandiri) Peserta diminta untuk membuat papan Padlet berdasarkan scenario pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Dalam tugas ini, peserta harus mampu:
 - Membuat papan Padlet dengan jenis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
 - Menambahkan minimal tiga jenis konten (teks, gambar, dan tautan video).
 - Mengatur privasi papan agar dapat diakses siswa dengan aman.

- **Hasil Post-Test**

Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan peserta dibandingkan dengan pre-test. Berdasarkan analisis hasil post-test, diperoleh data sebagai berikut:

- Rata-rata skor post-test: 85 dari total 100 poin, meningkat 40 poin dibandingkan rata-rata skor pre-test sebesar 45.
- Distribusi skor: Sebanyak 90% peserta mendapatkan skor di atas 80, sedangkan 10% sisanya berada pada rentang skor 70–79.

Dalam tugas simulasi, hampir semua peserta berhasil menyelesaikan papan Padlet dengan baik. Contoh papan yang dihasilkan meliputi:

- Kelas 1: Papan dengan tema “Belajar Huruf Alfabet” yang berisi video pengajaran interaktif dan latihan membaca.
- Kelas 3: Papan untuk tugas siswa membuat laporan sederhana tentang kegiatan sehari-hari.
- Kelas 5: Papan kolaboratif bertema “Sejarah Kemerdekaan Indonesia,” di mana siswa dapat mengunggah informasi atau gambar terkait tokoh sejarah.

Hasil ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami fitur dasar Padlet, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam konteks pembelajaran sesuai mata pelajaran mereka masing-masing.

3.1.4. Analisis Perbandingan Pre-Test dan Post-Test

Perbandingan data pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta:

- Pemahaman fitur dasar Padlet: Pada pre-test, hanya 25% peserta yang mampu menjawab benar lebih dari 50% soal pilihan ganda, sementara pada post-test, 90% peserta mampu menjawab benar lebih dari 80% soal.
- Keterampilan praktik: Jika pada pre-test mayoritas peserta mengalami kesulitan membuat papan Padlet secara mandiri, pada post-test hampir semua peserta dapat membuat papan dengan konten dan pengaturan yang sesuai standar.

Selain peningkatan skor, wawancara singkat dengan peserta setelah post-test juga menunjukkan adanya perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Banyak guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk

memanfaatkan Padlet sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka di kelas. Salah satu peserta menyatakan, "Dengan Padlet, saya bisa melibatkan siswa dalam diskusi yang lebih menarik dan kolaboratif."

Meskipun hasil post-test menunjukkan keberhasilan pelatihan, beberapa tantangan yang dihadapi selama evaluasi tetap menjadi perhatian tim pelaksana; 1) Keterbatasan waktu: Beberapa peserta merasa waktu pelatihan masih kurang untuk mengeksplorasi fitur-fitur lebih lanjut. 2) Hambatan teknis: Meskipun secara umum peserta mampu memahami dan mempraktikkan penggunaan Padlet, beberapa di antaranya masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan Padlet dengan perangkat lain, seperti menyematkan tautan video dari platform tertentu.

Tim pelaksana mencatat masukan ini untuk menjadi bahan evaluasi dalam kegiatan pelatihan serupa di masa mendatang.

3.2. Pembahasan

Tahapan persiapan memainkan peran penting dalam memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Padlet. Dalam tahapan ini, tim pelaksana berupaya mengidentifikasi kebutuhan guru di SD Islam Al-Azhar terkait pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran digital. Berdasarkan hasil survei awal, mayoritas guru menyatakan belum familier dengan aplikasi kolaborasi seperti Padlet, meskipun mereka menyadari manfaatnya dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan digitalisasi pembelajaran dan kemampuan teknis guru (Tomlinson, C. A, 2017).

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, tim pelaksana merancang modul pelatihan yang fokus pada aspek praktis, yaitu pengenalan fitur dasar Padlet, strategi implementasi dalam pembelajaran, dan praktik langsung melalui simulasi. Pemilihan pendekatan berbasis praktik ini sesuai dengan teori pembelajaran orang dewasa (andragogy), yang menekankan pentingnya relevansi dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Knowles, 1980). Persiapan yang matang, termasuk penyusunan modul, penyediaan perangkat, serta pelaksanaan pre-test, menjadi faktor kunci keberhasilan tahap ini.

Pelaksanaan pelatihan berlangsung selama dua hari dengan pendekatan partisipatif. Hari pertama difokuskan pada pengenalan aplikasi Padlet, mulai dari fitur dasar hingga cara penggunaannya dalam pembelajaran. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi guru untuk memahami cara aplikasi tersebut dapat mendukung pembelajaran berbasis kolaborasi.

Pada hari kedua, peserta diajak untuk melakukan praktik langsung dalam simulasi pembelajaran. Guru diminta membuat papan Padlet berdasarkan skenario yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Hasil simulasi menunjukkan bahwa peserta dapat menerapkan materi pelatihan dengan baik. Papan Padlet yang dibuat oleh peserta mencerminkan kreativitas dan relevansi dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya, papan bertema "Sejarah Kemerdekaan Indonesia" berhasil melibatkan elemen multimedia yang interaktif, seperti teks, video, dan gambar, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik.

Keberhasilan pelaksanaan ini dapat dihubungkan dengan beberapa faktor pendukung, di antaranya adalah metode pelatihan berbasis praktik, bimbingan intensif dari fasilitator, dan suasana belajar yang kondusif (Wright, N., & Forbes, D, 2015). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan teknis guru (Widodo, 2022).

Namun, tantangan tetap dihadapi selama pelatihan. Beberapa peserta mengalami kendala teknis, seperti konektivitas internet dan kesulitan dalam menavigasi fitur-fitur tertentu pada aplikasi. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan teknis yang berkelanjutan setelah pelatihan selesai, misalnya melalui pendampingan daring atau forum diskusi berbasis komunitas.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta. Peningkatan rata-rata skor dari pre-test sebesar 45 menjadi 85 pada post-test menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait aplikasi Padlet. Selain itu, keberhasilan peserta dalam membuat papan Padlet selama simulasi juga mencerminkan penerapan materi pelatihan yang efektif (Yuliani, E. N., & Purwanto, W, 2021).

Hasil ini mendukung teori bahwa pembelajaran berbasis teknologi memerlukan kombinasi antara pengetahuan konseptual dan pengalaman praktis untuk dapat diterapkan dengan efektif (Mishra & Koehler, 2006). Selain itu, wawancara singkat pasca-pelatihan mengungkapkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu peserta bahkan menyatakan bahwa aplikasi Padlet memberikan fleksibilitas dalam melibatkan siswa secara kolaboratif.

Namun, beberapa tantangan yang muncul selama evaluasi, seperti keterbatasan waktu dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan, mengindikasikan pentingnya pendekatan berkelanjutan dalam pengembangan kompetensi guru. Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi memerlukan dukungan berkesinambungan untuk menjaga keberlanjutan penerapan dalam pembelajaran (Hidayat, 2021).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Padlet dalam pembelajaran digital di SD Islam Al-Azhar menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi guru. Persiapan yang dilakukan dengan matang, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyusunan modul berbasis praktik, berhasil menjawab tantangan yang dihadapi para peserta. Tahapan pelaksanaan yang dirancang secara partisipatif memberikan kesempatan bagi guru untuk mempelajari aplikasi Padlet secara menyeluruh, mulai dari fitur dasar hingga penerapannya dalam pembelajaran berbasis kolaborasi. Hasil evaluasi, yang ditunjukkan melalui peningkatan skor post-test dari rata-rata 45 menjadi 85, membuktikan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru. Selain itu, para peserta menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih besar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Meskipun beberapa kendala teknis muncul selama pelatihan, seperti konektivitas internet, keseluruhan program dinilai efektif dan relevan dalam menjawab kebutuhan pembelajaran digital di sekolah.

Untuk memaksimalkan dampak pelatihan, disarankan agar program ini dilanjutkan dengan pendampingan berkelanjutan yang membantu guru dalam penerapan aplikasi Padlet secara konsisten. Selain itu, pelatihan tambahan terkait integrasi Padlet dengan platform lain perlu diadakan untuk memperluas kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran digital yang inovatif dan efektif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SD Islam Al-Azhar atas kerja sama dan dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Terima kasih juga kepada seluruh peserta pelatihan yang telah berpartisipasi dengan antusias dan semangat belajar tinggi. Semoga hasil pelatihan ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran digital di sekolah.

REFERENSI

- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80–97.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Walker, D. (2019). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.
- Hidayat, A. (2021). The role of technology integration in enhancing teacher competency: A case study in Indonesia. *Journal of Educational Technology and Society*, 24(4), 45–60.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy* (2nd ed.). Cambridge.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Mulyasa, E. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis teknologi di era digital*. Alfabeta.
- Padlet. (2023). What is Padlet?. (diakses dari <https://padlet.com> pada tanggal 14 Januari 2025 pukul 15.40)
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2019). *Organizational behavior* (18th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas, M., & Reinders, H. (Eds.). (2010). *Task-based language learning and teaching with technology*. Routledge.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.
- Widodo, H. (2022). Teacher training in integrating technology: A practical approach. *Journal of Innovative Education and Technology*, 15(2), 23–35.
- Wright, N., & Forbes, D. (2015). Digital tools and student-centered learning: Exploring the use of Padlet in elementary classrooms. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 31(4), 110–115.
- Yuliani, E. N., & Purwanto, W. (2021). The effectiveness of collaborative online tools in improving teacher competence. *Journal of Education Research*, 36(1), 27–34.