

MENCIPTAKAN *COLLABORATIVE LEARNING* GURU DAN PESERTA DIDIK MELALUI APLIKASI PADLET PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS PEKANBARU

Deny Jollyta^{1*}, Dewi Nasien², Yulvia Nora Marlim³, Gustientiedina⁴, M. Hasmil Adiya⁵,
Mukhsin⁶, Ranga Rahmadian Yuliendi⁷, Ahmad Kamal⁸, Alyauma Hajjah⁹, Johan¹⁰

^{1,2,3,4,5,8,9}Teknik Informatika, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia

^{6,7,10}Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia

email: deny.jollyta@lecturer.pelitaindonesia.ac.id

Abstract: Collaborative Learning requires teachers and students to maintain an engaging learning environment at all times. Problems emerge when teachers, notably high school teachers in Pekanbaru, employ learning material that do not support this. Teachers' creativity is pushed to constantly update how they present materials and evaluate students' knowledge in order to foster a collaborative and pleasurable learning environment. This community service project will help Pekanbaru high school instructors create collaborative and real-time learning tools. The Community Service Team employed an observation strategy to get a sense of learning at Santa Maria High School, which served as an example school. The proposed solution is technologically based, making use of the Padlet application. The Community Service Team offers training methods on smartphones and computers to help people grasp Padlet. The community effort resulted in a polished Padlet that teachers may use to study with students at any time. It is intended that studying using the Padlet application would boost teacher innovation and student learning results at Santa Maria High School, as well as high schools around Pekanbaru.

Keywords: Teacher; padlet; collaborative learning; learners; SMA

Abstrak: Pembelajaran Kolaboratif (*Collaborative Learning*) mengarahkan guru dan peserta didik dalam suasana belajar yang interaktif setiap saat. Permasalahan muncul pada saat media pembelajaran yang digunakan guru tidak mendukung hal tersebut, termasuk guru-guru Sekolah Menengah Atas (SMA) di Pekanbaru. Kreativitas guru ditantang untuk selalu memperbaharui cara penyampaian materi, cara mengevaluasi pemahaman peserta didik hingga penilaian, demi terciptanya suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu guru SMA di Pekanbaru dalam mempersiapkan bahan pembelajaran yang kolaboratif dan *real time*. Tim Pengabdian melakukan metode observasi untuk mendapatkan gambaran pembelajaran melalui SMA Santa Maria yang dijadikan sebagai sekolah sampel. Metode yang diusulkan berbasis teknologi melalui pemanfaatan aplikasi Padlet. Untuk memudahkan pemahaman Padlet, Tim Pengabdian menggunakan metode pelatihan, baik melalui komputer maupun *smartphone*. Hasil pengabdian adalah Padlet jadi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran bersama peserta didik setiap waktu. Diharapkan pembelajaran melalui aplikasi Padlet mampu meningkatkan kreativitas guru dan hasil belajar peserta didik SMA Santa Maria khususnya dan SMA di Pekanbaru umumnya.

Kata kunci: guru; padlet; pembelajaran kolaboratif; peserta didik; SMA

PENDAHULUAN

Saat ini sistem pendidikan di Indonesia telah diarahkan pada peserta didik atau dikenal dengan *Student Centre Learning* (SCL), sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014. Walaupun berpusat pada peserta didik, peran guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran mandiri peserta didik. Guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam membuat bahan ajar sehingga media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendasar, tidak terkecuali di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Surayya et al., 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mendukung Kurikulum Merdeka tingkat SMA, misalnya untuk konsep 4C, yakni *Communication, Collaboration, Critical Thinking*, dan *Creativity* (Lestari & Hindun, 2023). Guru diharapkan kreatif dalam menggunakan berbagai bentuk media pembelajaran demi mencapai target Kurikulum Merdeka yakni peserta didik berkemampuan akademik yang berbasis keterampilan.

Permasalahan yang sering dihadapi guru SMA adalah minimnya pengetahuan terhadap teknologi atau aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran berbasis kolaborasi di kelas, yang mana kolaborasi masuk ke dalam salah satu konsep Kurikulum Merdeka. Metode konvensional, seperti ceramah dan mencatat, masih banyak digunakan oleh sekolah sehingga sulit beralih ke media berbasis teknologi.

Untuk pemahaman teknologi pembelajaran oleh guru sekolah di

Pekanbaru, bervariasi. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa pengetahuan guru terhadap penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, masih harus ditingkatkan, seperti penggunaan aplikasi Edmodo bagi guru SMA (Awal et al., 2019), penggunaan Internet of Thing (IoT) untuk membuat produk belajar interaktif (Tianur et al., 2023), dan pemanfaatan *Media Google Colaboratory* dalam kolaborasi belajar guru dan peserta didik tingkat SMA (Anjani et al., 2024). Hal ini disebabkan aplikasi atau media tersebut memberikan kesempatan adanya interaksi dan kolaborasi antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti lain pernah melakukan survei terhadap gaya mengajar guru salah satu SMA di Pekanbaru dan mendapatkan hasil bahwa penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru menjadi salah satu indikator meningkatnya hasil belajar peserta didik (Yelsi & Afriani, 2023). Beberapa penelitian yang diuraikan secara tidak langsung menginformasikan bahwa pemahaman guru SMA atau sederajat terhadap pemanfaatan teknologi/aplikasi dalam belajar, masih harus ditingkatkan.

Merujuk pada penelitian yang disampaikan tersebut, memperlihatkan bahwa tuntutan guru selalu kreatif, menjadi tidak mudah karena guru harus selalu menemukan cara yang asik dalam pemberian materi, soal, hingga teknis pemberian nilai yang mudah dan cepat. Situasi ini tidak jarang mengakibatkan guru menjadi tidak semangat atau pasif karena tidak mampu berkreasi dalam penyampaian materi dan menghadirkan suasana kelas yang diharapkan peserta didik.

Aplikasi pembelajaran terus berkembang dan telah dimanfaatkan guru SMA. Misalnya aplikasi Kahoot dan

Capcut. Kahoot merupakan platform penilaian (media evaluasi) dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan latihan soal, kuis, post-test, pre-test, pengayaan, remedial, penguatan materi, dan lain-lain (Awaludin et al., 2023; Chophel & Choden, 2024), sedangkan Capcut merupakan salah satu aplikasi khusus untuk mengedit video, audio dan gambar (Pahmi et al., 2022; Wardaya et al., 2024).

Namun demikian, banyak SMA di Pekanbaru yang kesulitan dalam menghadirkan pembelajaran kolaboratif. Oleh karenanya, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk membantu guru SMA di Pekanbaru dalam mempersiapkan bahan pembelajaran secara kolaboratif dan *real time*. Kegiatan diselenggarakan oleh SMA Santa Maria Pekanbaru dan dilakukan oleh Tim Pengabdian yang berasal dari Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia (IBTPI).

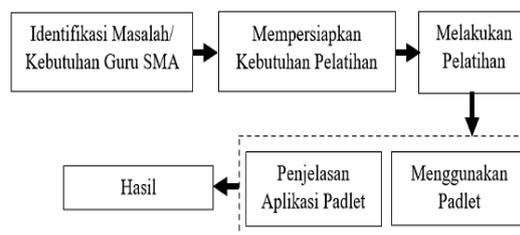
Untuk dapat memahami kebutuhan guru, Tim Pengabdian IBTPI menggunakan Metode Observasi (Senowarsito et al., 2023). Berdasarkan pengamatan tersebut, aplikasi yang diusulkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah Padlet. Aplikasi Padlet merupakan salah satu *platform* pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*) berbasis web (Megat Mohd. Zainuddin et al., 2020). Padlet memiliki fitur kolaborasi yang lengkap. Pada penelitian (Budiarti et al., 2022), Padlet memberi ruang kepada guru untuk berbagi ide, gambar, video dan masukan lainnya secara daring melalui papan digital. Papan digital membantu terjadinya interaksi *real time* antara guru dan peserta didik sehingga Padlet sangat cocok untuk model pembelajaran kolaboratif (Ofianto et al., 2024).

Sejumlah penelitian telah memperlihatkan manfaat aplikasi Padlet

dalam pembelajaran kolaboratif. Padlet terbukti dapat meningkatkan refleksi mahasiswa perawat (Phenwan, 2023) dan mendukung pembelajaran kolaboratif jarak jauh pada dua universitas di Jordania (Al Momani & Musa, 2022). Padlet juga meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dalam ruang kolaborasi *classroom* (Santos et al., 2024). Berdasarkan sejumlah penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa aplikasi Padlet sangat membantu pembelajaran kolaboratif yang diinginkan. Guru dan peserta didik dapat berinteraksi secara *real time* dengan melakukan berbagai kegiatan belajar secara bersama, dengan atau tanpa melibatkan lingkungan luar.

METODE

Secara umum, kegiatan pengabdian dilakukan dengan tahapan seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian dimulai dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran yang dihadapi guru dengan sampel guru SMA Santa Maria menggunakan metode observasi. Untuk persiapan kegiatan, mitra telah dikonfirmasi 3 hari sebelumnya untuk mempersiapkan keperluan kegiatan. Berkaitan dengan ini, Tim Pengabdian telah dikonfirmasi pihak sekolah penyelenggara terkait beberapa hal, yakni perangkat komputer yang digunakan

telah memiliki aplikasi Padlet, mata pelajaran yang dijadikan contoh, disertai dengan beberapa soal dan jawaban, serta guru dan beberapa guru yang dijadikan sebagai contoh peserta didik dalam pembelajaran kolaboratif Padlet.

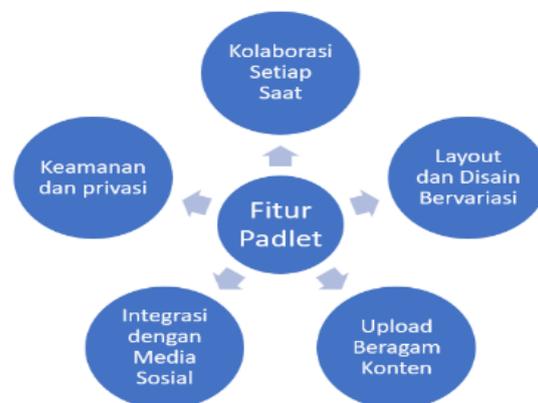
Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 11-12 Januari 2025 dengan 4 materi berbeda. Untuk pelatihan aplikasi Padlet, dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2025. Kegiatan pengabdian dihadiri oleh 54 guru dari 3 SMA dengan mata pelajaran yang berbeda.

Pelatihan dimulai dengan memahami pentingnya pembelajaran kolaboratif. Kemudian dilakukan persiapan materi pelajaran yang akan dirancang menggunakan Padlet. Langkah berikutnya adalah melakukan pelatihan, memperkenalkan Padlet dan cara menggunakannya. Pada praktek Padlet, melibatkan beberapa guru yang dianggap sebagai peserta didik agar dapat merealisasikan bentuk kolaborasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik secara bersama. Hasil pelatihan adalah berupa Padlet dari sebuah mata pelajaran.

PEMBAHASAN

Aplikasi Padlet menyediakan fitur kolaborasi yang dibutuhkan guru dalam menciptakan kreatifitas pembelajaran. Tim Pengabdian merangkum fitur Padlet dari penelitian yang telah disampaikan sebelumnya. Kolaborasi setiap saat merupakan fitur yang memungkinkan banyak pengguna berkolaborasi nyata dalam bentuk bertukar ide dan memberi masukan. Selain itu, Padlet telah dilengkapi dengan fitur layout, papan, dinding dan fitur lainnya yang sangat menarik, sehingga guru maupun peserta didik dapat memilih fitur yang sesuai

dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Ilustrasi Fitur Padlet

Guru dan peserta didik juga dapat mengunggah data berupa gambar, video, file, dan lainnya serta menautkan sumber daya eksternal seperti artikel, *website*, *youtube*, dan *twitter* dalam satu disain papan digital. Artinya, Padlet memiliki keunggulan dalam hal integrasi. Selain itu, Padlet telah memiliki fitur keamanan dan privasi yang dapat mengendalikan hak akses.



Gambar 3. Peserta Workshop Padlet



Gambar 4. Pemaparan Materi Padlet

Penjelasan aplikasi Padlet disampaikan oleh narasumber dari Tim Pengabdian IBTPI. Pada sesi pelatihan, guru dibagi ke dalam beberapa kelompok, menyesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Hal ini bertujuan agar memudahkan guru dalam membuat Padlet sesuai mata pelajaran. Dalam hal penggunaan Padlet, guru maupun peserta didik dapat pula memanfaatkan *smartphone*, karena Padlet merupakan aplikasi *daring* gratis yang dapat digunakan oleh semua orang di semua tempat.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan pembelajaran kolaboratif yang dihadapi para guru SMA di antaranya adalah kesulitan dalam meningkatkan level materi sehingga kurang menantang kemampuan peserta didik, peserta didik takut atau sulit mengeluarkan pendapat saat belajar, dan tidak cukup ruang untuk peserta didik mengembangkan pembelajaran yang telah dipelajari.



Gambar 5. Templet *Lesson Plan*

Kondisi tersebut dapat diselesaikan dengan fitur *Lesson Plan*. Templet ini mengarahkan guru untuk mendeskripsikan materi pelajaran dan mengisikan informasi materi pelajaran yang diikuti dengan pertanyaan. Templet *Lesson Plan* dapat dibangun dalam beberapa bagian untuk menempatkan beberapa materi.



Gambar 6. Tampilan Padlet

Setelah *layout* dirancang, maka Padlet akan langsung jadi. Guru dapat membagikan link Padlet pada peserta didik agar peserta didik dapat berinteraksi. Contoh Padlet yang telah berhasil dibuat oleh guru. Guru dan peserta didik sudah dapat melakukan interaksi pembelajaran. Pada pelatihan ini, dicobakan pada mata pelajaran Kimia. *Section* yang dibuat berisi materi dan pertanyaan. Tampilan ini mengizinkan guru untuk memberikan pertanyaan pada beberapa kelompok peserta didik dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut secara berkelompok pula. Peserta didik juga bisa memberi masukan atau komentar terhadap jawaban peserta didik lain, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

Keberhasilan guru membuat media belajar dan berinteraksi dalam proses pembelajaran bersama peserta didik secara *real time*, memperlihatkan bahwa Padlet dapat menjadi media pembelajaran alternatif bagi guru SMA. Informasi ini diperoleh Tim Pengabdian dari laporan guru yang mencoba menerapkan aplikasi Padlet. Berdasarkan 54 guru yang mengikuti pelatihan, 11 guru dari 4 mata pelajaran, yakni Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Matematika dan Ekonomi, melakukan observasi untuk melihat tingkat partisipasi dan kualitas diskusi peserta didik. Untuk mata pelajaran Bahasa

Inggris dan Bahasa Indonesia, partisipasi aktif peserta didik saat menggunakan Padlet lebih dari 60%, untuk mata pelajaran Ekonomi 51%, sedangkan mata pelajaran Matematika adalah 28%. Hasil observasi ini belum dapat dijadikan ukuran keberhasilan karena masa observasi baru berjalan kurang dari 4 minggu. Namun demikian, hal ini memperlihatkan adanya respon yang baik dari peserta didik terhadap penggunaan Padlet dalam belajar dan diharapkan guru tetap melanjutkan pembelajaran menggunakan aplikasi Padlet.

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa aplikasi Padlet mendukung ketersediaan kebutuhan guru selama pembelajaran. Padlet cocok untuk semua mata pelajaran sehingga diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam penyampaian materi secara interaktif dan *real time*.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Padlet dapat membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran kolaboratif yang *real time* dan menyenangkan bagi peserta didik. Sejumlah masalah yang dirasakan guru, dapat diatasi oleh fitur Padlet yang bervariasi, mudah dipahami dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik.

Melalui kegiatan pengabdian ini, Tim Pengabdian juga menemukan situasi dimana guru harus terlebih dahulu memahami dengan baik faktor yang membuat peserta didik sulit mencapai *outcome* mata pelajaran yang diinginkan. Hal ini terkait dengan ide guru dalam merancang bentuk pembelajaran melalui media yang sesuai agar dapat membantu

meyelesaikan masalah pembelajaran kolaboratif peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Institut Bisnis dan Teknologi Pelita Indonesia serta mitra yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini serta menghasilkan sebuah karya tulis yang dapat dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Momani, J. A., & Musa, M. A. A. (2022). A Comparative Study of the Effectiveness of Using Padlet in Distance Learning: Viewpoint of Postgraduate Students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 9(2), 95–102. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i2.3954>
- Anjani, H. U., Vitriani, V., & Hastuti, M. (2024). Pemanfaatan Media Google Colaboratory Pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Pekanbaru. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 101–108. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v4i1.3613>
- Awal, R., Wahyuni, S., & Sari, M. (2019). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Bagi Guru Smp Dan Sma Smart Indonesia Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 69–75. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i1.2218>
- Awaludin, N. S., Vonti, L. H., & Irdiyansyah, I. (2023). the Use of Kahoot Application on Students

- Vocabulary Mastery. *Journal of English Teaching and Linguistics Studies (JET Li)*, 5(1), 157–165. <https://doi.org/10.55215/jetli.v5i1.6767>
- Budiarti, M., Ritonga, M., Rahmawati, Yasmadi, Julhadi, & Zulmuqim. (2022). Padlet as a LMS Platform in Arabic Learning in Higher Education. *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 27(4), 659–664. <https://doi.org/10.18280/isi.270417>
- Chophel, Y., & Choden, T. (2024). Enhancing Grade XI Students' Learning Outcomes Through the Gamified Use of the Kahoot Application. *Bhutan Journal of Research and Development*, 13(2), 40–59.
- Jong, B., & Kim Hua, T. (2021). Using padlet as a technological tool for assessment of students' writing skills in online classroom settings. *International Journal of Education and Practice*, 9(2), 411–423. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2021.92.411.423>
- Lestari, R. V. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan 4c (Communication , Collaboration , Critical Thinking , Creativity) Pada Kurikulum Merdeka Di Tingkat Sma. *Journal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 15–26.
- Megat Mohd. Zainuddin, N., Mohd Azmi, N. F., Mohd Yusoff, R. C., Shariff, S. A., & Wan Hassan, W. A. (2020). Enhancing Classroom Engagement Through Padlet as a Learning Tool: A Case Study. *International Journal of Innovative Computing*, 10(1), 49–57. <https://doi.org/10.11113/ijic.v10n1.250>
- Ofianto, O., Rahmi, U., Syafrini, D., & Ningsih, T. Z. (2024). Assessing historical thinking skills in high school history education: a Padlet-based approach. *Journal of Education and Learning*, 18(3), 881–892. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21260>
- Pahmi, P., Liping Deng, & Marissa Syafwin. (2022). Using the Capcut Application as A Learning Media. *Journal International Inspire Education Technology*, 1(1), 40–51. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v1i1.37>
- Phenwan, T. (2023). Enhancing nursing students ' reflection through Padlet : an action research. *MedEdPublish*, 13(204), 1–24.
- Priandini, D., Supriatna, N., & Anggraini, D. N. (2023). The Use of Capcut Application in Improving Students' Creativity in Social Studies Learning at Junior High School. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(4), 857. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i4.9043>
- Santos, G. B. de L. dos, Maciel, R. L. F., Brugnera, E. D., Dias, M. A. D., & Dias, A. V. D. (2024). Pedagogical Practice Using Digital Technologies: Introducing Padlet In The Classroom. *International Journal of Human Sciences Research*, 4(1), 1–12.
- Senowarsito, S., Buchori, A., Budiawan, R. Y. S., & Prasetyowati, D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru di Phatnawitya School Yala, Songkhla Province, Thailand. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.7>

- 4
- Surayya, S. A., Jaelani, S. R., & Ilmiani, I. (2023). The Use Of Kahoot! Application To Teach English Vocabulary Learning In Rural Area. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 15(1), 183–194.
- Tianur, T., Rahmawaty, M., Khamdi, N., & Madona, P. (2023). Pelatihan Internet of Things (IoT) Untuk Guru SMK Negeri 7 Pekanbaru menggunakan NodeMCU. *JITER-PM (Jurnal Inovasi Terapan - Pengabdian Masyarakat)*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.35143/jiter-pm.v1i2.5905>
- Wardaya, J., Siregar, R. Y., Nduru, Y., & Batubara, S. (2024). Effectiveness of CapCut Application Features in the Video Editing Process: Case Study on Creator Content. *International Journal of Computer Sciences and Mathematics Engineering*, 3(1), 46.
- Warsihna, J., & Ramdani, Z. (2020). Signifikansi Kahoot!: Interaksi Manusia Dan Mesin Dalam Proses Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 154–167. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p154--167>
- Yelsi, S., & Afriani, G. (2023). Hasil Belajar Siswa: Studi Eksperimen Gaya Mengajar Guru di SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Instructional Development Journal*, 6(1), 61–67. <https://doi.org/10.24014/idj.v6i1.24905>