

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I pendahuluan terdiri dari bagian-bagian penting yang meliputi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta ruang lingkup penelitian. Latar belakang masalah memaparkan topik yang menjadi fokus pada penelitian ini. Rumusan masalah yakni merumuskan masalah yang diteliti yang dijawab melalui proses penelitian. Pada tujuan penelitian memaparkan kesimpulan akhir yang ingin dicapai dalam penelitian. Manfaat penelitian merupakan kontribusi penelitian bagi beberapa pihak khususnya pada dunia pendidikan. Ruang lingkup penelitian yakni batasan permasalahan pada penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki kedudukan yang krusial dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar hingga menengah. IPS berperan penting dalam membentuk karakter siswa. Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh wawasan teoritis, tetapi juga dibekali kemampuan untuk memahami dan mengembangkan berbagai dimensi sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran IPS masih relatif rendah. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh kurikulum yang padat dan metode pengajaran yang konvensional, seperti ceramah satu arah, yang membuat proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Metode pengajaran yang pasif menyebabkan siswa merasa bosan, tidak bersemangat, dan kurang terlibat aktif dalam memahami materi. Dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi, pendekatan semacam ini dianggap sudah tidak relevan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran IPS melalui pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan memfasilitasi interaksi dua arah antara guru

dan siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media berbasis teknologi, khususnya platform digital yang bersifat kolaboratif. Pemanfaatan media semacam ini berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, mendukung kenyamanan siswa, dan menumbuhkan suasana positif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut, partisipasi aktif siswa cenderung meningkat, yang pada gilirannya dapat mendorong tumbuhnya minat dan motivasi belajar yang lebih konsisten dan berkelanjutan.

Prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali terhambat oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun lingkungan sekitar. Salah satu kendala utamanya adalah rendahnya minat belajar siswa, yang umumnya disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton dan kurang kreatif. Pendekatan pengajaran yang masih didominasi metode ceramah satu arah sering kali menimbulkan kebosanan, sehingga siswa menjadi kurang tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan terbatasnya variasi metode mengajar turut memperburuk keadaan ini. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kehilangan keinginan untuk mendalami materi IPS secara lebih mendalam. Keadaan ini mempertegas pentingnya inovasi dalam pembelajaran IPS agar lebih relevan dengan kebutuhan dan karakter siswa di era abad ke-21.

Di SMP Negeri 35 Bandung, keadaan serupa juga ditemukan. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 35 Bandung, terlihat bahwa dari 36 siswa kelas VIII, hanya sedikit yang aktif berdiskusi di kelas. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias saat mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Temuan ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru IPS, yang mengungkapkan bahwa banyak siswa memandang IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan akibat dominasi materi teori dan minimnya keterlibatan dalam kegiatan praktik. Fenomena ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran yang ada saat ini belum mampu merangsang minat belajar siswa secara optimal. Penggunaan metode tradisional seperti ceramah dan

pemberian tugas tertulis seringkali kurang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era digital yang menuntut proses pembelajaran yang cepat, interaktif, dan fleksibel. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif juga memperparah kebosanan peserta didik, yang akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif, responsif, dan kontekstual, yang sejalan dengan kemajuan teknologi dan karakteristik peserta didik generasi abad ke-21. Salah satu solusi yang dapat ditempuh adalah pemanfaatan media pembelajaran digital, seperti platform interaktif yang mendukung pembelajaran kolaboratif dan mandiri. Dengan perancangan yang tepat, media digital mampu mengubah peran peserta didik dari sekedar penerima informasi menjadi pelaku aktif dalam membangun pemahaman dan pengetahuan.

Penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses yang memfasilitasi keterlibatan dua arah memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan, sehingga mendorong pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan substantif. Dalam dunia pendidikan abad ke-21, media semacam ini tidak hanya dipandang sebagai instrumen teknologi, tetapi juga sebagai elemen strategis yang berkontribusi signifikan dalam mengatasi beragam permasalahan pembelajaran di era digital. Media yang interaktif dan adaptif secara efektif menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pedagogis instruktur dan gaya serta ekspektasi belajar siswa yang berbeda. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media yang tepat merupakan elemen vital dalam mencapai proses pembelajaran yang orisinal, relevan, dan sukses. Dalam dunia pendidikan, minat belajar sangat penting karena berkorelasi erat dengan dorongan intrinsik siswa untuk memahami materi, terlibat aktif dalam kegiatan kelas, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa dengan minat yang kuat seringkali menunjukkan dedikasi dan keterlibatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dan orisinalitas dalam

pengembangan pendekatan pedagogi IPS yang tidak hanya instruktif tetapi juga mampu memikat dan melibatkan siswa secara maksimal (Ramadhan et al., 2025).

Pertumbuhan teknologi digital telah memperluas potensi secara signifikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan. Literasi digital merupakan kompetensi penting bagi siswa abad ke-21, termasuk penggunaan teknologi yang efisien dalam komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis (Zubaidah et al., 2016). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam proses pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sangat penting untuk mendorong pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan kontemporer dan mendorong keterlibatan siswa. Sektor pendidikan harus beradaptasi dengan kemajuan ini, karena kemajuan teknologi memerlukan perubahan dalam metodologi pembelajaran. Pendekatan pembelajaran interaktif dan integrasi teknologi merupakan elemen krusial dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar sangat penting, mengingat perannya dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang menarik dan bermakna. Pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pembelajaran interaktif yang difasilitasi oleh teknologi diharapkan dapat merangsang minat dan dorongan belajar siswa. Dalam lanskap digital kontemporer, pendidikan IPS harus mengembangkan kemampuan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C). Pendekatan teknologi merupakan metode yang sangat baik untuk menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Hal ini khususnya relevan dalam pendidikan IPS, yang mencakup banyak perangkat pembelajaran, beragam materi, dan lingkungan sosial yang berfungsi sebagai laboratorium sejati bagi para pendidik. Dengan memanfaatkan potensi lingkungan sekitar, para pendidik dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan praktis bagi siswa (Chastanti et al., 2017).

Strategi efektif untuk mendorong pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan Padlet sebagai alat bantu. Platform ini memfasilitasi kolaborasi tatap muka antar siswa, memungkinkan pertukaran ide dan sumber daya, termasuk

Fitri Wahyuni, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PADLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 35 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teks, foto, dan video, sambil berpartisipasi dalam percakapan langsung. Pemanfaatan Padlet meningkatkan keberagaman pendidikan IPS, melampaui pendekatan ceramah tradisional. Pendidik dapat memberikan umpan balik langsung, mengawasi keterlibatan siswa, dan memodifikasi strategi pengajaran untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa, sehingga menjadikan pengalaman belajar lebih personal, adaptif, dan mampu meningkatkan minat siswa. Penggunaan Padlet bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, memfasilitasi eksplorasi ide kolaboratif, dan mendorong pengorganisasian materi bersama, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Berbagai temuan penelitian mendukung efektivitas teknologi digital dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Sari & Munir (2024) menyoroti bahwa platform digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian Irwan Prabowo & Heri Maria Zulfiati (2023) menguatkan hal ini, mengungkapkan bahwa penggunaan Padlet dalam pendidikan IPS meningkatkan keterlibatan siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Terdapat temuan dari penelitian ini yang mengindikasikan bahwa media digital interaktif, seperti Padlet, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dalam kerangka penelitian ini, Padlet dipandang sebagai alternatif strategis dengan potensi signifikan untuk diintegrasikan secara sukses ke dalam proses pembelajaran. Perannya lebih dari sekadar alat bantu; Padlet berfungsi sebagai media pengajaran yang tepat untuk mengidentifikasi dan menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya dalam topik Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 35 Bandung.

Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan kemanjuran media digital dalam pendidikan, masih sedikit penelitian yang secara eksplisit menyelidiki dampaknya terhadap minat siswa SMP dalam studi sosial. Kondisi ini patut dipertimbangkan, karena penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, meskipun sebanding, sering kali berbeda dalam penekanannya terhadap orang dan faktor yang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki minat belajar siswa dalam

studi sosial, mengingat rendahnya keterlibatan mereka di bidang-bidang ini. Observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 35 Bandung menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Mayoritas siswa enggan menyelesaikan tugas yang diberikan dan menunjukkan kurangnya minat untuk terlibat dalam pendidikan studi sosial. Contoh ini menggambarkan permasalahan inti dalam keterlibatan siswa yang dapat menghambat pemahaman mereka terhadap topik dan mengurangi hasil belajar mereka. Wawancara dengan pendidik IPS menunjukkan bahwa gaya pedagogis sebagian besar masih berbasis ceramah, dengan sedikit kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media pembelajaran sebagian besar pasif, gagal mendorong keterlibatan siswa secara memadai.

Para pendidik menghadapi masalah dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik sekaligus secara aktif mendorong partisipasi siswa. Sehubungan dengan kemajuan teknologi di era digital, terdapat kebutuhan akan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Penggunaan media digital, seperti Padlet, merupakan pilihan yang tepat dalam konteks ini. Platform ini memungkinkan para pendidik untuk menyediakan konten dengan cara yang lebih beragam, interaktif, dan kolaboratif, sehingga mendorong pengalaman belajar yang lebih dinamis yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajar kontemporer. Integrasi teknologi ini mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman partisipatif, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Oleh karena itu, penggunaan Padlet sebagai instrumen pendidikan dapat menjadi pendekatan pedagogis yang efektif untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya dalam IPS di tingkat SMP.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, permasalahan utama yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah sejauh mana efektivitas penggunaan media Padlet dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII SMP Negeri 35 Bandung. Melihat potensi Padlet sebagai media digital interaktif yang dapat menunjang

keterlibatan aktif peserta didik, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai implementasi media tersebut dalam konteks pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul **“Efektivitas Penggunaan Padlet sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 35 Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Apakah terdapat perbedaan minat belajar pembelajaran IPS siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Padlet di kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan minat belajar pembelajaran IPS siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* di kelas kontrol?
- c. Apakah terdapat perbedaan signifikansi minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
- d. Apakah penerapan media pembelajaran Padlet efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas eksperimen?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media Padlet dalam meningkatkan minat siswa terhadap IPS di SMP Negeri 35 Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah, khususnya:

- a. Untuk menganalisis perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penggunaan media Padlet di kelas eksperimen SMP Negeri 35 Bandung.

- b. Untuk menganalisis perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penggunaan media PowerPoint di kelas kontrol SMP Negeri 35 Bandung
- c. Untuk menganalisis perbedaan signifikan tingkat minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP Negeri 35 Bandung.
- d. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Padlet dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas eksperimen SMP Negeri 35 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap bidang pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, berdasarkan tujuan yang telah diuraikan sebelumnya. Penelitian ini menghasilkan dua kategori manfaat: teoretis dan praktis:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan substansial dan statistik yang kredibel tentang efektivitas media Padlet dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Temuan penelitian ini dapat menjadi landasan teoretis bagi penelitian lanjutan yang menekankan kemajuan media pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengayaan literatur ilmiah di bidang teknologi pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang bisa diperoleh dari penelitian ini adalah

1. Bagi Peneliti, Penelitian ini menawarkan keunggulan praktis dengan meningkatkan wawasan dan pemahaman peneliti tentang Padlet sebagai media pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat dan dorongan belajar siswa. Penelitian ini berfungsi sebagai refleksi atas kapasitas teknologi digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
2. Bagi Guru, temuan penelitian ini menjadi referensi bagi para pendidik dalam memilih dan menerapkan materi pembelajaran yang lebih

menarik dan relevan yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Penggunaan Padlet diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan kenikmatan dalam pengalaman belajar IPS, sekaligus meningkatkan motivasi siswa di SMP Negeri 35 Bandung.

3. Bagi Siswa, penelitian ini menawarkan keunggulan bagi siswa dengan memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna, menggunakan pendekatan pedagogis yang lebih menarik, dan mendorong keterlibatan aktif melalui metodologi interaktif.
4. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini sebagai pertimbangan penting oleh administrasi sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Studi ini menganjurkan integrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di dalam kelas..
5. Bagi Program Studi Pendidikan IPS, Penelitian ini memperkaya ilmu dalam pendidikan IPS dan berfungsi sebagai referensi untuk pengembangan kurikulum dan penelitian di masa mendatang, sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia secara berkelanjutan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Studi ini mengkaji penggunaan Padlet sebagai alat pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang koheren dan metodis yang sejalan dengan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 68 Tahun 2024 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, khususnya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan komponen-komponen dasar penelitian ini, termasuk latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, keunggulan penelitian, ruang lingkup penelitian, dan pendekatan sistematis penulisan tesis. Penelitian ini mengkaji penggunaan Padlet sebagai alat pedagogis dalam studi sosial untuk meningkatkan keterlibatan siswa di SMP Negeri 35 Bandung.

Fitri Wahyuni, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PADLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 35 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini membahas berbagai hipotesis yang berasal dari literatur yang relevan, termasuk novel dan publikasi ilmiah. Gagasan yang dikaji meliputi pedagogi studi sosial, penggunaan media Padlet dalam pendidikan, dan minat akademik siswa. Lebih lanjut, temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan subjek, pembentukan kerangka kerja yang memandu analisis, dan hipotesis yang dihasilkan berdasarkan tantangan penelitian juga dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metodologi penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metodologi kuasi-eksperimental dan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Subjek penelitian adalah seorang siswa dari SMP Negeri 35 Bandung. Teks ini menguraikan populasi dan sampel, instrumen penelitian termasuk kuesioner, metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi, serta proses analisis data menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 22.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merangkum temuan penelitian melalui narasi, tabel, dan grafik. Selanjutnya, setiap temuan dikaji dan dijelaskan. Temuan analisis dikorelasikan dengan teori dan penelitian sebelumnya untuk memastikan perubahan atau peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Padlet dalam pendidikan IPS.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang merangkum tanggapan terhadap rumusan masalah, khususnya tentang efektivitas Padlet sebagai media pendidikan IPS. Lebih lanjut, peneliti menawarkan ide untuk penelitian selanjutnya guna mengeksplorasi faktor atau situasi lain, beserta panduan bagi para pendidik dan institusi dalam menggunakan Padlet sebagai alat pendidikan yang menarik dan dinamis.

Fitri Wahyuni, 2025

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PADLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 35 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu