

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menyajikan simpulan dan saran yang merangkum hasil penelitian serta memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah dikemukakan. Selain itu, bab ini juga memuat saran untuk penelitian selanjutnya atau implikasi praktis dari temuan penelitian.

5.1 Simpulan

Dari analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa:

- 1) Terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS antara sebelum dan sesudah penggunaan media Padlet di kelas eksperimen.

Penerapan media Padlet terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata. Sebelum digunakan, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran, cenderung pasif, dan mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian. Namun, setelah media Padlet diterapkan, terjadi perubahan yang positif: siswa menjadi lebih aktif, lebih mudah fokus, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi pembelajaran IPS.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari keunggulan fitur-fitur kolaboratif dan interaktif yang dimiliki Padlet, yang dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Alat ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan ide dengan bebas, memberikan komentar terhadap pendapat teman, dan berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran dalam format yang fleksibel dan menarik. Hal tersebut secara efektif membangkitkan keinginan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Seluruh aspek minat belajar menunjukkan peningkatan yang merata, dengan perhatian dan keterlibatan menjadi indikator yang mengalami perkembangan paling menonjol. Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran dengan Padlet efektif dalam membangkitkan fokus siswa sekaligus mendorong partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung.

- 2) Terdapat perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media *PowerPoint* di kelas kontrol.

Penerapan media *PowerPoint* dalam pembelajaran IPS tetap menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, meskipun tidak sebesar peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen yang menggunakan media Padlet. *PowerPoint* masih relevan sebagai media penyampaian materi karena mampu menyajikan informasi secara visual, terstruktur, dan sistematis, sehingga membantu siswa dalam memahami topik pembelajaran dengan lebih jelas. Namun, keterbatasan *PowerPoint* terletak pada sifatnya yang cenderung satu arah dan kurang interaktif. Siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, dengan sedikit ruang untuk memberikan respons atau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, aspek-aspek penting dalam minat belajar, seperti keterlibatan emosional, antusiasme, dan perasaan senang, hanya mengalami peningkatan yang minimal.

PowerPoint tetap memiliki nilai guna sebagai alat bantu pembelajaran yang informatif dan sistematis. Namun, efektivitasnya dalam membangkitkan minat belajar siswa masih terbatas, terutama jika dibandingkan dengan media yang lebih kolaboratif dan interaktif seperti Padlet, yang mampu mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan minat belajar yang terjadi pada kelas kontrol umumnya terkonsentrasi pada aspek perhatian dan ketertarikan. Namun, aspek keterlibatan dan perasaan senang siswa masih tergolong rendah, karena kurangnya interaksi dan kesempatan untuk mengekspresikan diri selama pembelajaran berlangsung.

- 3) Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Perbandingan antara siswa yang menggunakan media Padlet dan siswa yang menggunakan *PowerPoint* menunjukkan adanya perbedaan yang jelas dalam tingkat minat belajar. Siswa di kelas eksperimen yang menggunakan Padlet menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi, serta lebih aktif dan kolaboratif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Padlet lebih efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti *PowerPoint*.

Perbedaan yang mencolok terlihat dari tingkat keterlibatan siswa di kedua kelas. Siswa di kelas eksperimen tampak lebih antusias, lebih responsif terhadap materi, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam berdiskusi. Mereka merasa lebih leluasa dalam mengemukakan pendapat, serta terdorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh Padlet. Sebaliknya, meskipun siswa di kelas kontrol juga mengalami peningkatan perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan aktif dan ekspresi personal mereka masih tergolong rendah. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan interaktif, seperti Padlet, memiliki keunggulan lebih besar dalam membangkitkan minat belajar siswa. Keunggulan tersebut terutama terletak pada kemampuannya dalam menyelaraskan unsur teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran secara terpadu atau selaras dengan kerangka TPACK, sehingga menjadikan Padlet sebagai media yang relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif, kreativitas, dan kemandirian siswa.

- 4) Terdapat efektivitas yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran Padlet terhadap minat belajar siswa di kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Padlet efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Efektivitas tersebut tercermin dari meningkatnya seluruh indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Padlet mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Efektivitas ini didukung oleh teori perkembangan peserta didik yang menekankan pentingnya interaksi sosial, penghargaan diri, dan kebebasan berekspresi. Padlet menyediakan ruang digital yang memungkinkan siswa mengekspresikan ide secara kreatif, sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi.

Penggunaan kerangka TPACK, guru berhasil memadukan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan relevan. Padlet juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Namun demikian, efektivitas Padlet belum maksimal karena dipengaruhi oleh keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakteristik siswa, serta kebutuhan pendampingan intensif dari guru. Selain itu, metode konvensional dengan PowerPoint pada kelas kontrol juga masih memberikan peningkatan yang berarti. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa Padlet cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, baik melalui peningkatan indikator minat, distribusi yang lebih merata, maupun terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

5.2 Saran

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif seperti Padlet berpotensi signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di lingkungan sekolah, khususnya dalam mendorong tumbuhnya minat belajar siswa. Penggunaan Padlet dalam konteks pembelajaran IPS memberikan peluang yang luas bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif

melalui partisipasi dalam diskusi, eksplorasi ide, dan penyampaian pendapat baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas-aktivitas tersebut secara langsung berdampak pada peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran, serta memperkuat keterkaitan mereka dengan materi yang disampaikan. Dengan demikian, pemanfaatan Padlet tidak hanya memperkaya strategi pengajaran, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada peserta didik.

1. Bagi guru, Padlet dapat menjadi media yang efektif dalam memfasilitasi diskusi terbuka, mengumpulkan tugas secara kreatif, dan mendorong refleksi pembelajaran secara *real time*. Media ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis proyek atau diskusi kelompok yang membutuhkan keterlibatan aktif dari setiap siswa. Selain itu, Padlet membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik, fleksibel, dan variatif. Dukungan fitur unggahan multimedia serta antarmuka yang intuitif menjadikan Padlet mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.
2. Bagi siswa, penggunaan Padlet mendorong mereka untuk menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan gagasan, mengeksplorasi materi secara mandiri, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Pengalaman belajar yang partisipatif ini membentuk sikap tanggung jawab, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan dorongan bagi institusi pendidikan untuk mendukung pemanfaatan media digital seperti Padlet dalam kegiatan belajar mengajar. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan bagi guru dalam integrasi media digital, serta pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital pendidikan dan mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21, seperti kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital.

4. Bagi Peneliti selanjutnya, Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan. Pertama, ruang lingkup penelitian ini hanya mencakup satu sekolah dan satu jenjang pendidikan, sehingga disarankan agar penelitian berikutnya mencakup lebih banyak sekolah atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan. Kedua, durasi penerapan media Padlet dalam penelitian ini masih terbatas, sehingga penelitian jangka panjang disarankan untuk melihat dampak berkelanjutan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada aspek minat belajar. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan meneliti pengaruh Padlet terhadap aspek lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, maupun motivasi intrinsik siswa. Selain itu, penggunaan instrumen yang lebih beragam, seperti observasi kelas, wawancara, atau analisis dokumen, dapat memperkaya data dan meningkatkan validitas hasil. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk membandingkan efektivitas Padlet dengan media digital lainnya, seperti Google Classroom, Edmodo, atau Canva, guna mengeksplorasi kelebihan dan keterbatasan masing-masing platform dalam pembelajaran interaktif.