BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, salah satunya pendidikan yang memiliki peran utama dalam membentuk generasi yang tangguh serta mampu beradaptasi. Perubahan ini menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Hal ini penting agar peserta didik dapat menghadapi tantangan dunia yang terus berubah. Dalam hal ini, pendidikan harus terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman, terutama di era digital seperti sekarang. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Hampir setiap orang membawa *handphone* (hp) ke mana pun mereka pergi termasuk ke sekolah. Kemajuan teknologi tidak hanya memengaruhi gaya hidup yang serba terhubung, tetapi juga memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, sektor pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan ini melalui pengintegrasian teknologi ke dalam sistem pembelajaran.

Teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

efektif. Salah satu platform teknologi yang semakin populer dalam pembelajaran adalah Padlet. Padlet dapat diartikan sebagai papan tulis digital yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berbagi serta menyampaikan ide, gagasan, atau pemikiran dalam berbagai format, seperti teks, gambar, dan video.

Platform Padlet sangat praktis digunakan karena tidak memerlukan pengunduhan aplikasi khusus serta memiliki fitur-fitur yang mudah dipahami. Selain itu, Padlet dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, tablet, laptop, dan komputer. Dengan fitur yang interaktif, Padlet dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi, memberikan tugas, serta memfasilitasi diskusi secara lebih dinamis. Pemanfaatan media pembelajaran seperti Padlet diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efektif, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media Padlet dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Hawari dkk., 2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) berbantuan media Padlet memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Padlet dapat mengembangkan proses berpikir kritis yang penting bagi peningkatan hasil belajar. Selain itu, (Oktaviani S. S., 2023) juga membuktikan bahwa penggunaan media Padlet dalam bentuk mading digital secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

kelas VIII SMP. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa media pembelajaran digital seperti Padlet mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 1 Jakarta, pembelajaran IPS kelas VIII masih banyak menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang antusias dalam mengerjakan tugas, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS secara mendalam.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai efektivitas suatu proses pembelajaran. Salah satu faktor yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti Padlet, dapat membantu menyajikan materi dengan lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan Padlet dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelusuran dokumen hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2025 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik masih rendah. Hasil Asesmen Sumatif

Tengah Semester (ASTS) semester genap peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 Rata-rata ASTS IPS Semester Genap Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jakarta Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	KKM	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata Kelas
VIII-A	82	35	67.20
VIII-B	82	36	63,60
VIII-C	82	36	59,90
VIII-D	82	36	60,40
VIII-E	82	36	58,90
VIII-F	82	35	61,60
VIII-G	82	36	62,40

(Sumber: Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII tahun 2024/2025)

Berdasarkan data hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Jakarta, rata-rata nilai tertinggi pada semester genap hanya mencapai 67,20 dan nilai rata-rata terendah mencapai 58,90 dengan nilai KKM yang seharusnya mencapai nilai 8. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dan pembelajaran belum sepenuhnya efektif. Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang interaktif dan inovatif dapat membantu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah Padlet.

Pemilihan media Padlet dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yang interaktif, mudah diakses, dan memungkinkan kolaborasi antarpeserta didik secara *real-time*. Padlet memungkinkan guru menyajikan materi dalam berbagai format seperti teks, gambar, tautan, hingga video sehingga dapat menjangkau beragam gaya belajar peserta didik. Selain itu, Padlet juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS, melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Padlet dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 1 Jakarta. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul: **"Pengaruh Media Pembelajaran Padlet Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Jakarta"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasikan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran Padlet dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII SMP Negeri 1 Jakarta?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan Padlet dibandingkan dengan yang tidak menggunakan Padlet dalam pembelajaran IPS?
3. Apakah motivasi belajar peserta didik yang menggunakan Padlet dibandingkan lebih tinggi dengan media pembelajaran konvensional?
4. Apakah motivasi belajar peserta didik memiliki hubungan dengan hasil belajar ketika menggunakan Padlet dalam pembelajaran IPS?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran Padlet terhadap hasil belajar IPS di kelas VIII SMP Negeri 1 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Padlet terhadap hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Jakarta?".

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Jakarta.

1. Kegunaan Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi terkait pemanfaatan teknologi, khususnya Padlet, sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

   Memberikan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian tentang penggunaan teknologi di dunia pendidikan dan menambah wawasan pengetahuan terkait pembelajaran berbasis digital

b. Bagi Guru

   Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menigkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Siswa

   Membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan kurikulum berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian akademik peserta didik.