

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dihadapkan dengan pergerakan teknologi pesat terutama dengan disampaikannya istilah “Revolusi Industri 4.0” yang memaksimalkan penggunaan gawai digital dan juga internet dalam berbagai bidang kehidupan di suatu negara. Guru sangat dituntut dalam berinovasi dan menciptakan cara baru yang selain menyesuaikan perkembangan pendidikan dengan teknologi namun juga meningkatkan kualitas dari pendidikan itu sendiri (Wibawa, 2018). Di masa kini guru diharuskan berperan sebagai seorang fasilitator dan menjadi mediator dalam memimpin jalannya proses pembelajaran di ruang kelas. Guru juga diharapkan memiliki pengetahuan akan teknologi yang setara atau lebih dibandingkan dengan peserta didiknya. Hal ini berguna dikarenakan guru diharuskan merancang pembelajaran dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi seiring berjalannya waktu (Zhafira *et al.*, 2020).

Menurut Hamalik (2008), hal yang menandai seseorang telah melakukan suatu proses belajar ialah dengan munculnya perubahan tingkah laku pada individu yang disebabkan oleh adanya perubahan dalam ranah pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap pribadi tersebut, proses ini yang dapat disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik merupakan suatu tolak ukur dalam mengukur sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran serta mengetahui keberhasilan proses belajar itu sendiri (Rusmono, 2017). Sejalan dengan pemikiran Arifin (2010) bahwa hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan pembelajaran, terampil dalam melaksanakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajarannya. Menurut Mulyono *et al.* (2018), permasalahan yang muncul ialah dengan rendahnya hasil belajar yang peserta didik peroleh terutama dalam pelajaran yang membutuhkan konsep pemahaman yang cukup tinggi seperti biologi.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2013) hasil belajar yang diperoleh peserta didik dipengaruhi oleh motivasi belajar selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan penuturan Nurindah *et al.* (2018) bahwa motivasi belajar sangat

memengaruhi hasil belajar seorang peserta didik, semakin tinggi motivasi belajar seorang peserta didik maka hasil belajarnya akan semakin baik serta sebaliknya. Motivasi belajar berperan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang akan belajar sehingga yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai energi lebih untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik dikarenakan peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang baik atau tinggi, sebaliknya jika motivasi belajar peserta didik rendah maka pembelajaran akan terganggu dan materi akan sulit untuk dipahami (Iskandar, 2012).

Menurut Hamalik (2011) motivasi dan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan belajar, kemandirian dalam belajar, metode yang digunakan guru, dan media pembelajaran. Tercapainya suatu proses belajar tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam merancang perangkat dan salah satu aspek yang terpenting ialah menentukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang mendukung suksesnya suatu proses belajar. Seorang guru atau guru harus mampu dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan, hal ini dikarenakan media yang tepat berdampak pada peningkatan fokus dan minat peserta didik dalam memahami pelajaran yang sedang diampunya sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar yang diharapkan, sebaliknya media yang tidak efektif akan menurunkan minat belajar yang akan berdampak pada rendahnya hasil akhir belajar (Cecep *et al.*, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Cahyani *et al.*(2020) pada 344 peserta didik dari 21 provinsi di Indonesia, didapatkan hasil bahwa motivasi belajar peserta didik SMA mengalami penurunan dan dari data deskriptif yang diperoleh bahwa 52,6% responden mengaku semangat belajarnya menurun dikarenakan suasana belajar dan media pembelajaran yang digunakan terasa monoton, membosankan, dan membuat jenuh sehingga materi pembelajaran sulit dipahami. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar sangat berhubungan dengan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi memunculkan berbagai macam aplikasi berbasis digital yang mendukung pembelajaran di masa kini. Dari banyaknya media pembelajaran tersebut, *Nearpod* merupakan media *multiplatform* yang menciptakan

interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan juga dengan pendidik secara *real time*, pendidik dapat mengetahui peserta didiknya yang aktif dalam proses pembelajaran (Ryan, 2017). Berdasarkan Perez (2017), *Nearpod* sendiri ialah media pembelajaran yang dapat diakses secara luring atau daring dengan basis halaman web yang didukung tampilan modern dengan fitur yang berguna sebagai pendukung suksesnya suatu kegiatan belajar.

Menurut apa yang peneliti temukan selama memberikan pembelajaran di SMA Negeri 61 Jakarta dalam rangka memenuhi mata kuliah Praktik Kegiatan Mengajar (PKM), guru membawakan materi yang dipelajari dengan media pembelajaran *nearpod*. Penggunaan media pembelajaran *nearpod* selama kegiatan belajar berlangsung membuat guru lebih mudah dalam mengemas materi pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta menambahkan interaksi tambahan yang mendukung berjalannya proses belajar, dalam hal ini mendorong peserta didik untuk terlibat masuk dalam pembelajaran yang dibawakan guru dan lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Oktafiani (2022), kelemahan dari pembelajaran menggunakan *power point* adalah pembelajaran menjadi terpaku pada guru yang menjelaskan materi melalui *power point* yang ditayangkan di depan kelas sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal, kurangnya interaksi antar guru dan peserta didik ditambah dengan kurang jelasnya materi yang ditayangkan di depan kelas mengganggu pemahaman peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi jenuh dan membosankan dikarenakan kurangnya pemicu untuk menarik peserta didik dalam mempelajari materi yang dibawakan. Penggunaan *nearpod* mampu menutupi kelemahan-kelemahan tersebut, selain peserta didik mampu mengakses materi dengan jelas, guru juga mampu menambahkan kegiatan-kegiatan tambahan untuk menarik minat peserta didik selama proses belajar berlangsung baik dengan video interaktif, diskusi bersama, serta kuis menarik yang dapat peserta didik akses hanya dengan menggunakan *smartphone* sehingga materi yang disampaikan merata dan lebih efektif sehingga hasil belajar peserta didik lebih baik.

Berdasarkan penelitian Delacruz (2014) berpendapat bahwa *nearpod* membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dan pembelajaran menjadi lebih terarah juga didukung dengan kemudahannya bagi guru untuk melihat

perkembangan peserta didiknya. Selanjutnya dari penelitian yang dilakukan Alicia (2021), penggunaan *nearpod* meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah termodinamika dimana persentase minat meningkat dari 33% menjadi 50% pada pembelajaran menggunakan *nearpod*. Sejalan dengan penelitian Biassari *et al.* (2021) pada mata pelajaran matematika melalui media *nearpod* dengan hasil penelitian yakni ditemui adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II yaitu 56,25% dan 89,38% dari data awal 28,13%.

Materi jaringan hewan dipilih berdasarkan kandungan materi yang berisikan struktur, fungsi dan letak jaringan – jaringan hewan. Materi ini masih terbelang dasar dan merupakan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas XI MIPA sebelum melanjutkan ke materi selanjutnya yang membahas tentang sistem organ pada tubuh manusia. Peserta didik diharapkan untuk memahami pengertian, letak, zat penyusun, serta peranan jaringan hewan bagi bioproses tubuh manusia. Tuntutan untuk memahami dan cenderung menghafal ini menjadi faktor menurunnya motivasi belajar peserta didik serta rendahnya hasil belajar pada materi jaringan hewan.

Diharapkan penerapan media *nearpod* mampu membantu peserta didik dalam memahami materi jaringan hewan yang dipelajari serta meningkatkan minat belajar pada diri sehingga hasil belajar yang ditargetkan dapat diraih. Berdasarkan pemaparan yang tertera, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengetahui pengaruh dalam penerapan media pembelajaran *Nearpod* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan hewan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penurunan motivasi belajar peserta didik saat proses belajar berlangsung dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif.
2. Kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik selama proses belajar berlangsung.
3. Rendahnya hasil belajar pada peserta didik dalam materi jaringan hewan dikarenakan menurunnya motivasi belajar.

4. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dengan fitur terkini dan juga efektif dalam mendukung berjalannya suatu kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan media pembelajaran *Nearpod* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik terutama pada materi jaringan hewan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dalam penerapan media pembelajaran *Nearpod* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik SMA pada materi jaringan hewan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh dalam penerapan media pembelajaran *Nearpod* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan hewan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan bermanfaat baik secara teoritis dan juga praktis sebagai yakni berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan sebagai sumbangsih referensi bagi guru dan tenaga kependidikan dalam berinovasi menciptakan pembelajaran yang efektif dan praktis memanfaatkan media pembelajaran *Nearpod*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan memicu rasa keingintahuan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan belajar sehingga materi yang dipelajari dapat dipahami secara efektif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi angin segar dan menjadi langkah awal bagi guru dalam berinovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran *Nearpod* dan media pembelajaran lain yang tersedia, serta terus mengasah kemampuan mengajar guru terutama dalam hal menyesuaikan dengan sistem pembelajaran daring guna menjaga kualitas pendidikan selama pembelajaran daring berlangsung.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi langkah pijakan dan sebagai sumber pengetahuan bagi para peneliti selanjutnya yang kelak meneliti media pembelajaran *Nearpod* terutama terkait hasil dan motivasi belajar peserta didik di waktu mendatang.

