

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan peradaban dunia semakin cepat seiring kemajuan zaman. Revolusi Industri 4.0 yang menekankan pada pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah memengaruhi berbagai sektor (Ahmadi M., 2020). Dalam hal ini termasuk sektor pendidikan, perkembangan teknologi menjadi peluang untuk memperbarui dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun, perkembangan ini juga menghadirkan tantangan bagi guru di Indonesia, yang dituntut mampu memadukan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan teknologi dapat berperan penting dalam meningkatkan keberhasilan pendidikan.

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari ketercapaian hasil belajar peserta didik. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif yang berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotor yang berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Sudjana mengemukakan bahwa dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang sering digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran (Nurdian et al., 2021). Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, serta lingkungan belajar yang mendukung (Suwardi & Farnisa, 2018). Salah satu unsur penting untuk menciptakan hasil belajar yang optimal adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2021).

Di SMAN 7 Jakarta memiliki fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi, namun pemanfaatannya dalam proses belajar masih terbatas. Pada mata pelajaran Geografi, penggunaan media pembelajaran masih berfokus pada buku cetak dan media digital berupa media presentasi *PowerPoint* yang cenderung hanya memuat ringkasan materi. Selain itu, peserta didik juga sering kali terdistraksi oleh hal lain diluar kegiatan belajar seperti bermain gawai ataupun mengobrol dengan teman sehingga mereka kurang memahami materi pembelajaran. Penyampaian materi yang dilakukan kepada peserta didik cenderung satu arah,

sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat peserta didik tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar dan berpotensi mempengaruhi pengetahuan mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, guru memerlukan upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Media persentasi berbasis digital saat ini sudah banyak tersedia, seperti media *PowerPoint* dan media *Canva*. Media tersebut memiliki karakteristik dalam pembuatan media visual dan media audio visual yang estetis dan media *Canva* yang mengutamakan pada kreativitas dan kolaborasi yang dapat dilakukan peserta didik. Akan tetapi dalam penggunaannya kedua media tersebut belum mengatasi permasalahan yang sebelumnya dijelaskan. Multimedia interaktif yang dapat menerima respon dari peserta didik serta memberikan umpan balik pada saat pembelajaran berlangsung tanpa memerlukan platform tambahan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Salah satu media persentasi yang dapat menyediakan multimedia interaktif secara terintegrasi adalah media *Nearpod*. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Nearpod* memungkinkan proses pembelajaran yang berlangsung tidak terputus antara menyajikan materi, mendorong adanya respon peserta didik, serta memberikan umpan balik secara langsung.

Media pembelajaran *Nearpod* merupakan media pembelajaran *e-learning* berbasis website dan dapat dengan mudah diakses melalui laptop, tablet dan *smartphone* yang terhubung jaringan internet. Media ini memiliki beragam fitur unggulan, antara lain papan interaktif, gambar, video interaktif, dan permainan edukatif yang mendukung proses pembelajaran (Minalti & Erita, 2021), serta multimedia interaktif seperti *opend-ended question*, *multiple choice*, dan sebagainya. Keberadaan fitur-fitur tersebut memungkinkan *Nearpod* dapat diterapkan pada pembelajaran tatap muka di kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Naumoska et al., 2022). Media *Nearpod* dalam penerapannya dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi guru dan peserta didik (Nurhamidah, 2021), karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Susanto (2021) yang menyatakan bahwa media *Nearpod* dapat direkomendasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

melalui berbagai fiturnya yang membuat peserta didik dapat melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran dan menjadi lebih interaktif.

Materi pembelajaran Geografi pada kelas XI yang sesuai dan dapat ditunjang dengan media pembelajaran *Nearpod* adalah sebaran flora dan fauna di Indonesia. Cakupan dalam materi ini meliputi teori garis Wallace dan Weber, sebaran flora dan fauna di Indonesia berdasarkan karakteristik dan wilayahnya, serta keterkaitannya dengan faktor-faktor yang memengaruhi sebarannya, seperti, sejarah geologi, iklim, kondisi fisik lingkungan, dan aktivitas makhluk hidup. Pembelajaran pada materi ini memerlukan pemahaman terhadap hal-hal yang kompleks dan berkaitan dengan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung di ruang kelas serta mendorong peserta didik dalam memperoleh pengetahuannya dengan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memahami, menerapkan dan menganalisis mengenai hubungan materi pembelajaran dengan situasi yang nyata. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan pada materi ini masih menjadi kendala bagi sebagian guru, karena peserta didik membutuhkan visualisasi dan contoh nyata dalam menjelaskan cakupan materi secara keseluruhan (Fadlan et al., 2023). Dengan demikian, guru dalam menggunakan media *Nearpod* dapat menyajikannya melalui persentasi interaktif yang dapat memuat gambar, video, serta multimedia interaktif dan melibatkan berbagai macam indera, sehingga hal tersebut memberikan kemudahan dalam memahami informasi. (Azhar, 2010).

Berdasarkan uraian di atas bahwa peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Nearpod* pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan media *Nearpod* dan hasil belajar peserta didik sebagai variabelnya, sehingga judul yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media *Nearpod* pada Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 7 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di sekolah belum dilakukan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif pada pembelajaran geografi.
3. Peserta didik cenderung pasif selama pembelajaran, kurang fokus, dan mengalami kesulitan memahami materi pelajaran.
4. Media *Nearpod* belum digunakan dalam pembelajaran geografi di SMAN 7 Jakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini membatasi lingkup penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Nearpod* pada materi sebaran flora dan fauna terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 7 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yakni “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Nearpod* pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 7 Jakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Nearpod* pada materi sebaran flora dan fauna di Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 7 Jakarta”.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Berikut manfaat penulisan penelitian ini adalah :

1. Sebagai memenuhi prasyarat akademis gelar sarjana Strata-1 Jurusan Pendidikan Geografi di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.
2. Sebagai bahan referensi guru dalam menginovasikan penggunaan media *Nearpod* sehingga peserta didik menjadi interaktif dan memudahkan pemahamannya dalam pembelajaran geografi.

3. Bagi peserta didik untuk menambah pemahaman mengenai materi sebaran flora dan fauna di Indonesia dan mendapat pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal.
Sebagai bahan referensi atau pembanding bagi penelitian berikutnya.

