

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Saat teknologi semakin maju, kita harus beradaptasi agar tidak tertinggal. Sebagai pendidik, Anda harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan, guru harus meningkatkan kemampuan mereka. Seorang pendidik harus sangat memperhatikan penerapan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar yang bersifat kreatif dan inovatif.

Media, sebagai alat pendukung guru, dapat membantu proses belajar mengajar dan memungkinkan komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Media ini juga dapat membantu guru memudahkan pengajaran dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari.

Media berbasis teknologi merupakan salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Pendidikan perlu segera ditingkatkan mengingat tren perkembangan global saat ini. Untuk mempersiapkan siswa menghadapi persaingan, generasi milenial perlu menjadi generasi yang cerdas dalam memanfaatkan teknologi, memiliki rasa ingin tahu, dan percaya diri, terutama dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan.

Teknologi dapat membantu siswa untuk belajar dengan lebih efisien. Ini dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmiah untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi berkontribusi pada proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang tersedia akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, sementara pendidik memanfaatkannya sebagai sumber informasi bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih efektif. Beberapa manfaat dari

penggunaan media pembelajaran antara lain: (1) Mempermudah penyampaian informasi tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan lisan; (2) Mengatasi kendala ruang, waktu, dan kemampuan indrawi manusia; (3) Meningkatkan motivasi belajar; (4) Membuat pembelajaran lebih interaktif; (5) Memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuan mereka; dan (6) Memberikan kesempatan untuk menjelajahi lebih banyak hal tentang dunia.

Multimedia interaktif adalah jenis media pembelajaran yang meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kolaborasi berbagai media sehingga tercipta hubungan dua arah. Contoh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah Nearpod, sebuah aplikasi pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur menarik, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021), Nearpod sangat efektif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, aplikasi ini belum begitu populer di dunia pendidikan.

Nearpod adalah aplikasi berbasis web, jadi siswa tidak perlu mengunduh aplikasi ke ponsel mereka. Salah satu keunggulan Nearpod adalah fleksibilitasnya. Ini dapat diakses melalui ponsel atau laptop, dan siswa dapat menggunakannya secara mandiri atau secara langsung bersama teman-teman mereka. Setiap soal tes dalam penilaian berbasis Nearpod memiliki fitur pengaturan waktu, yang membuat siswa lebih fokus dan mengurangi peluang untuk menyontek. Sistem ini diharapkan memungkinkan penilai untuk mengurangi kecurangan selama proses evaluasi. Skor akan segera diumumkan setelah ujian selesai (Nurhamidah, 2021).

Nearpod menyediakan beberapa hal yang memungkinkan seorang pendidikan untuk menyampaikan pesan melalui konten seperti slide, video, konten web, Nearpod 3D, simulasi, perjalanan lapangan VR, video BBC, Sway, dan pemutar PDF. Selain itu, fitur aktivitas di Nearpod mencakup *Time to Climb*, pertanyaan terbuka, pencocokan pasangan, kuis, menggambar, polling, mengisi kekosongan, dan tes memori.

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen hasil belajar, terdapat beberapa masalah yang sering muncul, yaitu: (1) Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru cenderung bersifat konvensional dan monoton, serta belum menerapkan pendekatan yang bermakna, aktif, efektif, inovatif, dan interaktif; (2) Media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak efektif dan kurang menarik bagi siswa; (3) Diperlukan penggunaan E-media untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini; (4) Kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah; (5) Siswa kurang termotivasi untuk belajar akibat metode pembelajaran yang konvensional dan tidak memanfaatkan teknologi informasi. Masalah-masalah ini berdampak negatif pada hasil belajar, seperti yang terlihat dari data yang diperoleh dari sekolah tersebut.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Matematika Siswa SMAN 4 Tanjung Jabung Barat Kelas X Tahun Pelajaran 2023/2024**

N O	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1.	X IA1	12	$\geq 75$	48,00%	Tuntas
		13	$\leq 75$	52,00%	Tidak Tuntas
2.	X IA 2	11	$\geq 75$	45,83%	Tuntas
		13	$\leq 75$	54,17%	Tidak Tuntas
Total		49		100,00%	

*Sumber : Data Guru Bidang Studi Matematika Kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat*

Berdasarkan data yang ada, hasil ketuntasan nilai siswa kelas X di SMAN 4 Tanjung Jabung Barat dari dua kelas menunjukkan pencapaian yang kurang memuaskan. Di kelas X IA1, hanya 12 siswa (48,00%) dari 25 orang peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70, sementara 13 siswa lainnya masih berada di bawah KKM. Di kelas X IA2, hanya 11 siswa (45,83%) dari 24 siswa yang berhasil mencapai KKM 70, sedangkan 13 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam proses belajar dan membutuhkan perbaikan. Sebagian besar siswa tidak mencapai ketuntasan

karena partisipasi mereka dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar yang cenderung monoton, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan alat bantu atau media yang sesuai oleh guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut, sebaiknya dalam pembelajaran matematika digunakan media yang dapat membantu guru meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menikmati proses belajar. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan adalah Nearpod.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dalam sebuah tesis yang judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Nearpod dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

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

- a. Hasil belajar siswa yang rendah dapat dilihat dari persentase ketuntasan nilai di kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat.
- b. Penggunaan media pembelajaran oleh guru belum maksimal sebagai alat bantu dalam proses mengajar.
- c. Media pembelajaran yang diterapkan oleh guru di SMAN 4 Tanjung Jabung Barat masih kurang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan atau jenuh.
- d. Penggunaan internet oleh siswa masih terbatas pada kegiatan bermain, bukan untuk tujuan belajar, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di sekolah.
- e. Rendahnya semangat atau motivasi siswa untuk belajar.

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis internet (Nearpod).
- b. Faktor yang diteliti adalah peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV).
- c. Subyek dalam penelitian ini adalah kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat.
- d. Motivasi siswa dalam belajar matematika.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Nearpod) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Nearpod*) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat yang memiliki motivasi tinggi dan Motivasi rendah?
3. Apakah motivasi berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis internet (Nearpod) dalam hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji:

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Nearpod*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat.
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Nearpod*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah.
3. Pengaruh Motivasi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Nearpod*) dalam hasil belajar siswa kelas X SMAN 4 Tanjung Jabung Barat.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai sumber informasi mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis internet (Nearpod) terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika serta motivasi belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Peneliti**

Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Pendidikan S2 Magister Teknologi Pendidikan, serta untuk memperluas pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis internet yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

#### **b) Bagi Sekolah**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kompetensi para guru.

#### **c) Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan memberikan pemahaman bahwa ada berbagai cara untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet (Nearpod).