

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan sedang mencari berbagai usaha untuk mempertahankan kegiatan belajar dan mengajar (KBM) dalam kondisi pandemik yang sedang terjadi akibat dampak COVID – 19. Pertahanan yang dilakukan oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 32962/MPK.A/HK/2020 untuk tetap berjalannya pendidikan di masa pandemik ini dengan melakukan pembelajaran online atau disebut pembelajaran daring yang dimana pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh dengan tujuan kegiatan belajar mengajar (KBM) bisa berjalan dengan seperti biasa dilaksanakan normal akan tetapi kondisi daring (Kemendikbud 2020). Dampak pembelajaran daring ialah terjadinya penurunan motivasi sehingga menyebabkan adanya kurang kemauan belajar siswa (Baber 2020).

Pembiasaan pembelajaran adaptasi teknologi ini membuat guru harus siap dalam mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran karena mengingat bahwa terdapat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015 mengenai guru memiliki peran secara langsung pada teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Guru menjadi garda pertama terbuka akan teknologi demi melaksanakan pembelajaran yang akan mendatang. Kenyataannya ternyata keadaan darurat ini memberikan faktor dalam kesiapan guru dalam kegiatan pembelajaran yang beradaptasi teknologi (Salsabila, hanifah and Sari, laili 2020). Kegiatan pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang diadakan melalui komunikasi antara pelaku kegiatan belajar yang bisa memberikan ilmu segala pembelajaran yang manfaat seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran ini didukung dengan fasilitas yang mendukung dalam keaktifan belajar. Rumusan tersebut menunjukkan bahwa guru harus mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Memperhatikan inovasi pembelajaran seperti perencanaan atau persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Problematika guru belum siap menghadapi adaptasi teknologi memiliki dampak kepada motivasi siswa sehingga penurunan prestasi belajar ikut menurun (R. Susanto 2021). Siswa membutuhkan stimulasi dan rangsangan dalam pembelajaran membuat keingintahuan tinggi yang berarti guru harus menyiapkan sumber rangsangan kepada siswa (Karjiyati 2020). Kurangnya persiapan guru dalam adaptasi teknologi pembelajaran maka akan berakibat pada motivasi siswa (Susanto and Rachmadtullah 2020). Ketercapaian pembelajaran akan menunjukkan tinggi dan rendahnya prestasi belajar siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan merupakan salah satu penyebabnya motivasi belajar.

Kesiapan belajar diartikan juga sebagai aktualisasi diri siswa maupun tenaga pendidik atau guru dalam menghadapi pembelajaran yang akan dilewati secara optimal dan tercapainya tujuan dengan ini akan memberikan faktor terbaik pada motivasi belajar, kesiapan belajar ini juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam menyiapkan pembelajaran ini juga mengingat peran guru terdapat pada kesiapan pembelajaran (Susanto 2017). Memahami peran guru dalam kesiapan pembelajaran yang berarti mengatur kelas yang mencakup (1) keterampilan penguatan tingkah laku yang bisa dilaksanakan dengan memperhatikan tingkah laku siswa secara verbal maupun non-verbal, (2) membuat pembelajaran bervariasi di kelas yang tujuannya tidak membuat kelas merasakan hening dan hampa seakan – akan kelas tersebut tidak aktif dengan mempersiapkan variasi pembelajaran maka akan tercapainya hasil belajar (3) kesiapan membuka dan menutup saat pembelajaran berlangsung yang berarti keterampilan membuka dan menutup merupakan bagian pentingnya dalam keberhasilan belajar. Peran guru diartikan dalam sistem pendidikan yakni peran utama menentukan baik atau tidaknya pada proses belajar (Susanto 2020). Berdasarkan pendapat tersebut maka kesiapan belajar akan mempengaruhi motivasi belajar pada siswa.

Motivasi belajar merupakan keadaan seorang untuk memiliki sikap dorongan untuk tercapainya tujuan belajar. Motivasi belajar merupakan pendorong dalam *internal* maupun juga dari *eksternal* untuk menumbuhkan semangat belajar (Andriani 2019). Fungsi motivasi belajar itu sebagai menumbuhkan semangat tinggi untuk meningkatkan intensitas usaha para siswa dalam kemauan belajar (Amna 2017). Motivasi belajar terbentuk karena adanya peran guru sangat penting karena itu perlunya guru memiliki kompetensi pedagogik yaitu menguasai peserta didik, menguasai teori belajar dan pembelajaran yang mendidik, pengembangan kurikulum, kegiatan pembelajaran yang mendidik, komunikasi dengan peserta didik, penilaian dan evaluasi (Susanto and Rozali 2020). Dampak terbiasanya pembelajaran daring membuat semangat siswa menjadi penurunan yang membuat para pendidik harus mencari cara untuk memberikan dorongan pada siswa sehingga tujuan belajar kembali tercapai. Mengingat pembelajaran tatap muka sudah dilakukan kembali normal maka terlihatnya rasa motivasi pada siswa sangat menurun karena seringkali siswa pasif dalam tanya jawab saat belajar, siswa sering melamun, mudah menyerah dalam pemberian tugas, dan tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung (Susanto 2022). Banyak sekali mata pelajaran yang kurang dimengerti siswa karena tidak terbiasa kegiatan belajar normal sehingga perlunya peningkatan motivasi siswa untuk meningkatkan daya semangat untuk mencapai tujuan pemahaman mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Terlihat pada observasi awal penelitian di SDN 17 Palmerah, siswa di kelas V tersebut terlihat pasif, kurang fokus atau sering melamun dan tidak

semangat pada saat kegiatan belajar berlangsung. Saat guru menerangkan mata pelajaran matematika terdapat siswa melakukan kegiatan lain selain memperhatikan pembelajaran berlangsung. Sang guru sudah semangat dengan usaha menjelaskan materi matematika di kelas namun terlihat beberapa saja siswa yang memperhatikan penjelasan materi. Menjelaskan materi matematika merupakan mata pelajaran pokok yang harus siswa bisa pahami karena materinya terdapat di lingkungan nyata siswa, kenyataannya di dalam kelas itu siswa kurang motivasi terhadap mata pelajaran tersebut.

Pernyataan ini diperkuat dengan data hasil belajar di kelas VB dengan mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika tersebut nilai KKM 70, jadi jika kurang dari nilai tersebut maka keterangannya tidak tuntas. Kelas VB tersebut terdapat 32 siswa, 10 siswa yang tuntas dengan intensitas nilai 70 – 100 dengan presentase 32% dan terdapatnya 22 siswa yang tidak tuntas dengan intensitas nilai 0 – 69 dengan persentase 68%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35 dengan rata – rata nilai kelas 70,8. Dengan data tersebut menunjukkan lebih dari 50% siswa satu kelas tidak tuntas pada hasil ulangan yang diperoleh maka ini bisa dijadikan data untuk memperkuat bahwa terdapatnya masalah pada motivasi belajar pada kelas tersebut.

Matematika merupakan mata pelajaran bersifat penting yang harus diperhatikan oleh guru dikarenakan terdapat manfaat pada mata pelajaran matematika yakni membiasakan siswa pada berpikir kritis. Pada mata pelajaran matematika juga berisikan mengenai pemecahan masalah pada kehidupan sehari-sehari. Diketahui juga matematika memiliki keistimewaan seperti sains, teknologi dan ilmu lainnya membutuhkan ilmu dasar pada matematika. Istimewanya matematika juga dalam kehidupan sehari – hari sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa dari berbagai jenjang dari tingkat dasar, menengah, perguruan tinggi bahkan di dunia pekerjaan sangat membutuhkan matematika dalam kehidupan sehari – hari (Kurniawati and Ekayanti 2020). Ternyata beberapa guru yang kurang memperhatikan proses pembelajaran pada matematika, menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami lalu diabaikan begitu saja, padahal tujuan belajar matematika ialah membentuk penguatan siswa pada pemahaman dan siswa bisa memecahkan masalah dan berpikir kritis.

Penelitian ini mengenai penguatan pada motivasi belajar pada mata pelajaran matematika terutama pada materi bangun ruang. Materi bangun ruang ini juga merupakan materi yang biasanya memecahkan masalah pada kehidupan nyata. Siswa pasti sering menemukan barang – barang di lingkungannya yang berbentuk bangun ruang dengan demikian bahwa materi ini salah satu penting yang dipelajari oleh siswa. bangun ruang merupakan bangun yang memiliki ruang dari bangun datar atau bangun yang memiliki

tiga dimensi seperti balok, kubus, bola, limas, prisma, tabung, dan lain – lain. Pada materi ini tentunya perlunya media pembelajaran pendukung sebagai mengilustrasikan secara langsung kepada siswa sehingga memudahkan untuk mengenal bangun ruang. Salah satunya media pembelajaran adalah media pembelajaran *nearpod* karena media ini media terdapat 20 fitur menarik di dalam 1 aplikasi seperti video, *slide*, *web content*, *nearpod 3D*, Simulasi bernama PKET, *VR Field Trip*, BBC Video, *Slidebox*, audio, perpustakaan bacaan online, modul, quiz dan masih banyak lagi (Fajarwati, Ika and Itianto 2021)

Keberhasilan memahami secara keseluruhan pada materi bangun ruang membutuhkan waktu yang cukup untuk mengenal, mengerti konsep dasar pada bangun ruang, dan memecahkan masalah saat menghitung luas, keliling, dan volume (Fajari 2020). Materi ini terkadang siswa hanya mampu dalam menghafal seperti rumus – rumus pada bangun ruang untuk bisa menghitung luas, keliling volume pada materi tersebut. Dasarnya pada materi tersebut memiliki tingkat kesulitan yang cukup untuk siswa memahami karena tidak hanya diharapkan bisa menghitung rumus saja melainkan siswa harus mengidentifikasi konsep penyelesaian dalam perhitungan rumus pada bangun ruang. Materi matematika yang sulit akan bisa diselesaikan jika siswa senang saat mempelajari materi tersebut (Manurung 2018). Pendidik harus kreatif dalam membuat cara bagaimana siswa senang bisa mempelajari materi tersebut. Salah satunya dalam penggunaan media berbasis teknologi membuat siswa merasakan hal baru karena usia siswa sekolah dasar sangat senang akan hal baru. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi jawaban untuk memberitahukan matematika itu bisa menjadi mudah dan asik.

Teknologi pembelajaran saat ini semakin canggih dan terdapat berbagai jenis seperti website, fitur dan aplikasi. *Nearpod* merupakan situs website yang dimana bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena sudah mencakup pemaparan sumber materi yang berupa modul, slide, video, permainan tentang pengetahuan dan lain – lain hingga evaluasi belajar berbentuk kuis kognitif dan nalar. Media pembelajaran ini bisa dijadikan penguatan motivasi siswa pada mata pelajaran matematika dikarenakan sangat mendukung dalam bidang *sains* dan *math* maka dari itu penggunaan *nearpod* akan menjadi inovasi adaptasi teknologi dalam media pembelajaran. Kenyataannya juga merupakan media pembelajaran yang baru saja rilis sehingga masih beberapa saja yang baru saja mengetahui media pembelajaran inovasi ini adaptasi teknologi yang mudah diakses oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media pembelajaran *nearpod* ini memiliki kelebihan dalam pemanfaatan karena bisa dilaksanakan secara daring maupun tatap muka dengan artinya bisa digunakan kondisi apa saja. Siswa bisa akses menggunakan gadget ataupun komputer bahkan jika memang saat dilaksanakan tatap muka tidak

bisa menggunakan gadget maka siswa tetap bisa mengikuti media tersebut dengan bantuan proyektor tetap ada tujuannya membuat aktif siswa karena fitur – fitur yang terdapat pada media tersebut mengembangkan sifat aktif dan mudah dipahami. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Biassari and Putri 2021) mengungkapkan bahwa media tersebut membuat siswa lebih aktif dan tingkat keseriusan dalam belajar semakin meningkat karena terdapat hal baru seperti banyak fitur pada *nearpod* yang diberikan untuk siswa dengan begitu pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.

Dikarenakan fitur *nearpod* sangat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan fungsinya maka peneliti tertarik dengan meneliti media pembelajaran *nearpod* sebagai media belajar pendukung pada motivasi siswa dalam matematika. Materi mata pelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung ilustrasi materi untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut. Berdasarkan penelitian pendahuluan melalui observasi dengan guru kelas di SDN 17 Palmerah diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di dalam kelas masih kurang terutama pada matematika. Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk memberikan inovasi penerapan media pembelajaran *nearpod* kepada guru.

Alasan ini diperkuat ketika melakukan observasi awal terlebih dahulu dengan menemukan masalah ketika mengobservasi kepada guru kelas V SDN 17 Palmerah dengan ringkasan yaitu pertama, mata pelajaran matematika masih banyak siswa yang merasakan kecemasan karena beranggapan pelajaran matematika yang banyak sekali rumus sehingga sulit dimengerti. Kedua, guru kelas V tersebut menyatakan dengan jujur jika selama pengajaran matematika kurang memaksimalkan media berbasis teknologi yang mempermudah pemahaman siswa karena guru tersebut jarang menggunakan berbasis teknologi *nearpod* . Ketiga, tidak terlihatnya rasa semangat siswa saat kegiatan belajar lebih banyak ke pasif , melamun bahkan tidak fokus dari instruksi guru .

Berdasarkan latar belakang dan observasi awal tersebut maka judul yang dipilih oleh peneliti ialah “Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”. Dipilihnya sekolah tersebut dikarenakan tempat sasaran bersedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan terbuka pada kegiatan inovasi penerapan media pembelajaran baru sebagai pengetahuan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran *nearpod*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- 1 Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung pemahaman siswa pada matematika, padahal media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami materi.
- 2 Pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi karena belum memanfaatkan teknologi secara maksimal sementara ketersediaan fasilitas di sekolah mendukung
- 3 Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika di kelas terutama materi bangun ruang, idealnya mereka bisa menerapkan bangun ruang dalam kehidupan sehari – hari.
- 4 Fenomena kurangnya motivasi siswa terlihat dari kurangnya fokus belajar, melamun dan pasif, padahal motivasi belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran matematika.

## 1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dirumuskan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *nearpod* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap peningkatan motivasi belajar dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas V di SDN 17 Palmerah ?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang diinginkan pencapaian dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar Matematika pada siswa kelas V di SDN 17 Palmerah.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemikiran mengenai konsep – konsep pada penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika pada siswa kelas tinggi yakni kelas V sekolah dasar.

Dapat dijadikan sumber penelitian untuk selanjutnya dalam pengembangan ilmu kependidikan yang efektif pada pembelajaran matematika khususnya sasaran siswa kelas tinggi di sekolah dasar.

### 1.6.2 Kebijakan

Diharapkan dapat memberikan kebijakan pengembangan pendidikan mengenai adaptasi teknologi terhadap pembelajaran terutama memberikan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

### 1.6.3 Praktis

1. Bagi Sekolah : Adanya penelitian ini tentang penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat membantu sekolah SDN 17 Palmerah dalam adaptasi pembelajaran berbasis teknologi pada peningkatan motivasi belajar dalam penggunaan *nearpod*.
2. Bagi Guru : Penelitian ini diharapkan juga berguna bagi guru yaitu sebagai berikut:
  - a. Penggunaan media pembelajaran *nearpod* ini diharapkan guru semakin peka terhadap adaptasi teknologi karena *nearpod* ini merupakan aplikasi atau website belajar berbasis teknologi.
  - b. Penggunaan media pembelajaran *nearpod* ini diharapkan membantu guru dalam peningkatan motivasi belajar dikarenakan media belajar *nearpod*.
3. Bagi Lembaga Pemerintahan : Penggunaan media belajar *nearpod* berbasis teknologi ini bisa diterapkan setiap sekolah karena dapat dimanfaatkan sebagai adaptasi teknologi dalam pembelajaran.

### 1.6.4 Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada masyarakat terutama pihak pendidikan formal dan non – formal bahwa *nearpod* ini merupakan media belajar yang sangat mendukung dalam pengembangan kemajuan pendidikan terhadap adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini juga dihaarpkan sebagai pengetahuan akan peneliti selanjutnya.

### 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi tentang keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya yang dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun dari setiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi di mulai dari bab I sampai bab V.

Bab I berisi uraian mengenai pendahuluan yang memaparkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian mengenai kajian pustaka yang memaparkan teori-teori, penelitian terdahulu yang relevan, dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

Bab III berisi uraian mengenai metode penelitian. Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV berisi uraian mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

Bab V menjadikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

Bab VI berisi uraian mengenai simpulan dengan uraian padat, implikasi, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.