

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah pondasi penting yang membentuk peradaban manusia dan kemajuan. Tanpa adanya pendidikan, kehidupan manusia tidak akan ada perkembangan. Pendidikan sekarang ini tidak hanya menjadi alat untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga menjadi tempat untuk menciptakan dan menyebarkan pengetahuan serta membangun keterampilan dan nilai-nilai yang mendukung perkembangan individu dan masyarakat. Namun, masih banyak tantangan pendidikan yang harus dihadapi sekarang ini seperti ketidaksetaraan akses dan kebutuhan akan inovasi dalam metode pengajaran. Hal tersebut mendorong para akademisi dan praktisi untuk terus mempelajari dan memperbaiki sistem pendidikan untuk memastikan bahwa setiap orang memiliki kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Pendidikan tentunya tidak jauh dari kata proses pembelajaran. Menurut Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, dan Ulfiah (2023), “Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.” Itu artinya setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang sebelumnya sudah ditetapkan. Proses pembelajaran dapat menentukan cara pandang siswa, karena sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan pembelajaran sehingga menjadi proses penyesuaian diri dengan perubahan yang siswa hadapi (Widyanto & Wahyuni, 2020). Adanya perubahan pada siswa menjadi tanda bahwa telah terjadi proses pembelajaran pada dirinya.

Semua mata pelajaran memiliki manfaat untuk para peserta didik. Tiap-tiap mata pelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah mempelajarinya, termasuk mata pelajaran Sejarah Indonesia. Mata Pelajaran Sejarah Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) pada kurikulum 2013 yang diterapkan sekarang ini. Sardiman (dalam Febbrizal & Aman, 2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah sebagai alur proses yang memantik perkembangan dan mengasah potensi serta kepribadian peserta didik melalui pesan-pesan sejarah agar

menjadi warga bangsa yang arif dan bermartabat. Akan tetapi masih banyak siswa yang menganggap remeh mata pelajaran sejarah ini. Nurjannah & Khatimah (2022) menyatakan “Kegiatan belajar mengajar sejarah hanya dijadikan rutinitas yang hampa, tanpa makna, dan memberikan pandangan negatif bagi peserta didik yang memandang sejarah sebagai pelajaran yang menjenuhkan, dan tidak bermanfaat bagi kehidupannya.” Jelas saja itu adalah pandangan yang keliru karena sejarah memiliki makna yang sangat fundamental bagi kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Selain itu, menurut Suparjan (2020) bahwa pendidikan Sejarah itu penting karena berfungsi untuk mewariskan nilai kepribadian bangsa Indonesia, juga menjadi ilmu sosial yang sangat penting untuk menganalisis kondisi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa demi terlahirnya pemimpin masa depan yang bijaksana. Artinya, pelajaran Sejarah Indonesia sangat penting kedudukannya bagi para generasi muda yang nantinya akan melanjutkan tonggak kepemimpinan bangsa Indonesia.

Salah satu faktor penting dalam kesuksesan proses pembelajaran adalah partisipasi siswa. Partisipasi siswa itu mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan (Dimiyati & Mudjiono, 2002). Menurut Karnia, Lestari, Agung, Riani, dan Pratama (2023) bahwa disaat siswa memberikan respon terhadap rangsang yang diberikan berarti siswa menunjukkan bentuk partisipasi. Berpartisipasi artinya siswa mengalami keterlibatan langsung selama proses pembelajaran. Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Susilana & Riyana, 2009) bahwa keterlibatan/pengalaman langsung merupakan belajar yang paling baik karena siswa dapat terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Sayangnya, tingkat partisipasi siswa di Indonesia masih rendah. Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada salah satu guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 14 Bandung bahwa partisipasi siswa di kelas saat pelajaran Sejarah Indonesia cukup rendah karena hanya sedikit siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Sedangkan siswa lainnya cenderung pasif, hanya mendengarkan, bahkan ada yang malah mengobrol selama pelajaran. Hal ini tentunya memprihatinkan karena bisa jadi siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Ginanjar, Darmawan, dan Sriyono (2019) dalam

penelitiannya pun mengungkapkan bahwa partisipasi peserta didik masih rendah, bahkan hanya sekitar 15,6% yang berani menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini tentunya kurang baik karena sudah banyak penelitian yang menyimpulkan bahwa kelas dengan siswa yang berpartisipasi aktif memiliki tingkat penguasaan pelajaran yang lebih baik dibandingkan kelas dengan siswa yang pasif.

Pada dasarnya seorang anak adalah pembelajar aktif yang secara naluriah akan berpartisipasi atau melibatkan dirinya dalam suatu aktivitas yang mengusik rasa ingin tahunya (Putri, 2020). Namun, kurangnya partisipasi siswa dalam kelas tidak bisa disalahkan sepenuhnya pada peserta didik saja. Pendidik juga memainkan peran penting dalam dinamika ini. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan kurangnya partisipasi siswa adalah masih dominannya penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran. Penelitian oleh Suryani (2023) menyoroti hal ini dimana penelitiannya menegaskan bahwa kecenderungan untuk mengandalkan ceramah sebagai metode pembelajaran dapat membatasi interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peran guru juga menjadi faktor penting dalam menggerakkan partisipasi siswa. Beberapa penyebabnya termasuk kebiasaan memberikan pengajaran yang hanya sebatas menyampaikan materi tanpa memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Penelitian oleh Harianto & Seran (2020) menunjukkan bahwa dalam beberapa kasus, guru hanya memberikan tugas kepada siswa tanpa memberikan penjelasan yang memadai tentang materi yang diajarkan. Hal ini dapat menghambat pemahaman siswa dan mengurangi minat serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, penting bagi pendidik untuk memperhatikan variasi metode pembelajaran yang digunakan serta memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab. Selain itu, guru juga perlu lebih memperhatikan kualitas penjelasan mereka untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh semua siswa. Lalu, yang tidak kalah penting adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Yuanta (2019) menyebutkan bahwa video pembelajaran adalah media yang efektif untuk menjembatani komunikasi antara guru dan murid.

Pada proses pembelajaran, ada banyak komponen yang terlibat, salah satunya adalah media pembelajaran. Wulandari dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Harsiwi dan Arini (2020) pun memiliki pendapat yang sama bahwa media dapat membantu pembelajaran di sekolah karena dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya. Kedua pernyataan tersebut jelas mengatakan bahwa media memiliki peran yang penting sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Akan tetapi pemilihan media yang digunakan pun tidak bisa sembarangan “...tetapi harus didasarkan pada karakter subjek pembelajaran...” (Nawawi, 2020). Akhir-akhir ini sudah banyak media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran terutama media *learning management system* contohnya *Google Classroom* dan *Moodle*. Selain itu, Aisyah & Kurniawan (2021) pun menyatakan bahwa media pembelajaran gratis yang biasa digunakan sekarang ini contohnya *Zoom*, *WhatsApp*, dan *Google Meeting*. Hal ini bisa jadi dipengaruhi efek dari pandemi COVID-19 yang melanda dunia sampai sekarang ini. Media-media tersebut dapat membantu pendidik untuk melakukan proses belajar mengajar secara daring. Teknologi dan inovasi media memberikan kelebihan sekaligus kelemahan dalam penggunaannya (Fadlillah, Ali, Hernawan, dan Riyana, 2023). Akan tetapi, kita perlu lebih fokus melihat pada sisi positifnya. Selain media-media untuk *learning management*, media untuk mendesain pembelajaran berbasis game pun sudah banyak digunakan, contohnya *Powtoon*, *Wordwall*, *Quizziz*, *Educandy*, dan lainnya (Julianisa & Winanto, 2022).

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik sekarang ini adalah media *slideshow* yang biasa dibuat dengan bantuan software *Microsoft Power Point*, *Canva*, *Google Slides*, atau software lainnya. Media ini sering digunakan juga di kelas perkuliahan seperti yang dinyatakan Bedenlier dkk (dalam León dan García-Martínez, 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan PowerPoint di kelas perkuliahan telah meningkat semenjak munculnya teknologi informasi dan teknologi. Menurut Yunistita & Togatorop (2023) bahwa alasan *Power Point* sering digunakan adalah karena memungkinkan pendidik untuk menuangkan ide-idenya

secara menarik tanpa mengurangi kualitas materi. Selain itu, menurut Findler & Flatt (dalam Aziz & Dewi, 2020) bahwa *Power Point* mampu menciptakan hasil yang estetik untuk sebagian besar audiens, pada umumnya mudah dipelajari dan digunakan serta memungkinkan pengguna untuk membuatnya dalam hitungan menit.

Penggunaan metode presentasi yang dibarengi dengan penggunaan media *slideshow* dapat meningkatkan banyak aspek. Penelitian yang dilakukan oleh Damitri (2020) yang membahas tentang pengaruh penggunaan media *slideshow* sebagai media pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa SMK pada mata Pelajaran Teknik Bangunan. Hasil yang sama ditunjukkan juga pada jenjang SMA lewat penelitian yang dilakukan Ikram, Elvia, dan Handayani (2021) dimana terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kimia. Selain aspek hasil belajar, berdasarkan penelitian Saputra & Mendrofa (2021) metode presentasi dengan media *slideshow* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ini menjadi bukti efektivitas penggunaan media *slideshow* dalam meningkatkan berbagai aspek dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode presentasi dengan bantuan media *Slideshow* terbukti meningkatkan berbagai aspek pembelajaran misalnya hasil belajar dan motivasi peserta didik. Akan tetapi, berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, penulis masih kesulitan untuk menemukan penelitian yang membahas tentang penggunaan media *slideshow* untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sangat disayangkan karena *slideshow* adalah salah satu media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh pendidik di Indonesia. Guru mata pelajaran Sejarah Indonesia dari SMA Negeri 14 Bandung yang telah peneliti wawancarai pun mengakui bahwa media *slideshow* yang dibuat menggunakan *Powerpoint* menjadi media pembelajaran yang paling sering digunakan. Sayangnya, *powerpoint* kurang cocok untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Meskipun bisa jika didesain sedemikian rupa, kadar interaktifnya tetap tidak terlalu tinggi (Rusman; Kurniawan; dan Riyana, 2011) Potensi dari media *slideshow* masih bisa ditingkatkan lagi. Jika didesain sedemikian rupa, *slideshow*

pun dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan membuat media *slideshow* menggunakan *Nearpod*.

*Nearpod* adalah sebuah platform berbasis web yang dapat membantu pendidik untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara sinkronus maupun asinkronus dan dapat diakses melalui komputer ataupun *smartphone*. *Nearpod* menawarkan berbagai fitur untuk meningkatkan pengalaman belajar yang diterima siswa. Salah satu fitur yang dapat meningkatkan partisipasi siswa adalah *live participation*. Fitur ini memungkinkan pendidik untuk menampilkan *slideshow* sembari mendapatkan *feedback* langsung dari siswa melalui ponselnya masing-masing. *Feedback* tersebut dapat berupa menjawab quiz, memberikan pendapat, bertanya melalui ponsel, menggambar, *polling*, dan lainnya. Guru pun dapat memanfaatkan *slideshow* yang sudah pernah dibuatnya lalu diintegrasikan pada *Nearpod*. *Nearpod* juga dapat terhubung dengan aplikasi lain seperti *Google Slides*, *Google Drives*, *Microsoft Powerpoint*, dan juga dokumen pdf.

*Nearpod* bisa menjadi media pembelajaran yang praktis dan memudahkan proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Dewi, Santosa, dan Dewi (2023) menyimpulkan *Nearpod* dapat membuat pembelajaran lebih efisien, menarik, efektif, dan berfokus pada siswa dengan berbagai fitur yang ditawarkannya. *Nearpod* juga dapat menjadi alat penilaian formatif seperti yang disebutkan oleh Atherton (dalam Shehata, Mitry, Shawki, dan El-Helaly, 2019) yang menyebutkan bahwa *Nearpod* dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian formatif dan media interaktif yang menarik siswa dengan berbagai fitur dan konten presentasinya seperti memberi jawaban, berkomentar dan memberi pertanyaan. Lebih lanjut, Shehata, dkk (2019) pun menyebutkan bahwa itu menjadi kesenangan tersendiri saat melihat siswa semangat datang ke kelas untuk mengerjakan kuis dengan *Nearpod* dibandingkan dengan kuis tradisional pada umumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *Nearpod* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Tujuannya untuk

mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Nearpod* ini terhadap tingkat partisipasi siswa SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan, berikut adalah rumusan masalah secara umum dan khusus dalam penelitian ini:

### **1.2.1 Rumusan Masalah Umum**

Rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Nearpod* terhadap tingkat partisipasi SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia?

### **1.2.2 Rumusan Masalah Khusus**

Berdasarkan rumusan masalah umum di atas, berikut adalah rumusan masalah secara lebih khusus yang ditetapkan penulis.

1. Apakah terdapat perbedaan partisipasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Nearpod* pada siswa SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia pada aspek merespon arahan guru?
2. Apakah terdapat perbedaan partisipasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Nearpod* pada siswa SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia pada aspek inisiatif langsung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Nearpod* terhadap tingkat partisipasi siswa SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan partisipasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Nearpod* pada siswa SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia pada aspek merespon arahan guru.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan partisipasi siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Nearpod* pada siswa SMA dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia pada aspek inisiatif langsung.

#### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan baru yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu Pendidikan khususnya di bidang media pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi pembelajaran seperti Nearpod dapat meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam kelas, yang selanjutnya dapat memperdalam pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi/referensi kepada pendidik tentang media pembelajaran *Nearpod* sebagai alat pembelajaran interaktif, yang dapat membantu meningkatkan efektivitas pengajaran dan mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan dapat membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut tentang dampak teknologi pendidikan terhadap hasil belajar siswa, serta menginspirasi penelitian lanjutan yang dapat memperkaya literatur di bidang ini.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini memberikan pemahaman tentang pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran dan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif.

#### 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penelitian ini terdiri dari 5 bab yang mencakup mulai dari latar belakang penelitian sampai kesimpulan penelitian. Bab-bab tersebut diantaranya:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini membahas tentang alasan mengapa penelitian ini dilakukan. Bab ini mencakup tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian. Bab ini diperlukan untuk memperkenalkan pembaca dan penguji tentang maksud penelitian ini.

## 2. Bab 2 Kajian Pustaka

Bab ini membahas tentang konteks permasalahan dalam penelitian. Sebagai dasar untuk mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini, bab ini memberikan ringkasan kajian pustaka yang didapatkan dari sumber-sumber yang dapat dipercaya dan komprehensif. Isinya mencakup tentang kajian teori media pembelajaran, media pembelajaran *Nearpod*, partisipasi siswa, mata pelajaran Sejarah Indonesia. Selain itu, mencakup juga tentang kerangka teori, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian

## 3. Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang bagaimana penelitian ini akan dilakukan. Isinya mencakup desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel. Instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

## 4. Bab 4 Temuan dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan data yang telah didapat kemudian diolah dan dianalisis sesuai dengan urutan permasalahan penelitian. Lalu, pembahasan tentang temuan penelitian juga dibahas pada bab ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya telah dirumuskan.

## 5. Bab 5 Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis temuan penelitian dan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bab ini juga berisi tentang implikasi dan rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian, dan kepada peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian selanjutnya.