

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Belajar hakikatnya tidak lepas dari kehidupan manusia yang merupakan proses sepanjang hayat dimana belajar diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan berbagai proses yang ada di dalamnya sehingga seseorang tersebut mendapatkan pengetahuan dan pemahaman dari apa yang tidak diketahui sebelumnya (Ridwan & Umam, 2020). Belajar juga merupakan proses untuk menuju berubahnya tingkah laku yang digambarkan ke dalam wujud pengimplementasian sehari-hari serta penilaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rumhadi, 2017).

Proses belajar tidak akan lengkap tanpa adanya motivasi. Motivasi menjadi salah satu faktor yang sangat esensial karena dapat mempengaruhi ketercapaian hasil belajar peserta didik. Meningkatnya motivasi belajar diikuti dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik atau dapat dikatakan bahwa motivasi belajar berbanding lurus dengan hasil belajar (Andriani & Rasto, 2019). Pernyataan tersebut kemudian dipertegas oleh Putrianasari & Wasitohadi (2015) (dalam Sobon et al., 2020, hal. 98) motivasi belajar berpengaruh terhadap keefektifan pembelajaran dimana ia memberikan dorongan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi sendiri dapat diartikan sebagai motor penggerak dari dalam ataupun luar diri yang berfungsi mendorong seseorang untuk melakukan hal-hal tertentu secara dinamis guna mencapai tujuan yang diharapkan (Siagian, 2004). Dan dalam proses pembelajaran, motivasi berperan menggerakkan, mendorong, serta mengarahkan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dimana hasil belajar tersebut kemudian menjadi acuan dalam penentuan tercapai atau tidaknya kompetensi pembelajaran (Rahman, 2021).

Umumnya motivasi peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Motivasi intrinsik datang dari dalam diri peserta didik seperti dorongan untuk belajar dengan tujuan mendapatkan pengetahuan, melakukan suatu hal karena mencintai hal tersebut, dan sebagainya. Biasanya motivasi jenis ini sulit untuk diciptakan. Adapun motivasi ekstrinsik

Safiyah Dewi, 2023

EFEKTIVITAS MEDIA NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI SMP: STUDI QUASY EKSPERIMENTAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

datang dari luar diri peserta didik, seperti belajar karena ingin mendapatkan peringkat, mengikuti lomba karena ingin mendapatkan hadiah, serta dorongan ekstrinsik lainnya. Motivasi jenis ini cenderung mudah untuk diciptakan. Dengan demikian, salah satu cara yang memungkinkan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan mengembangkan motivasi ekstrinsiknya (Emda, 2017).

Dalam kurun waktu dua tahun terakhir (2020 – sekarang) motivasi peserta didik dalam belajar dapat dikatakan rendah. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah Pandemi Covid-19 yang berakibat pada lahirnya kebijakan darurat pemerintah melalui surat edaran Kemdikbud Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi perintah untuk melaksanakan aktivitas pendidikan dalam jarak jauh (PJJ) secara daring untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19 (Kemdikbud, 2020).

Konsekuensi dari adanya kebijakan tersebut adalah berubahnya pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka/luring kini harus beralih pada pembelajaran daring di rumah masing-masing melalui berbagai fasilitas yang tersedia. Dilansir dari Unicef.org Indonesia, hasil survey yang dilakukan pada Mei dan Juni 2020 menunjukkan bahwa sebanyak 66% peserta didik merasa tidak nyaman belajar di rumah dan hal ini tentu mempengaruhi motivasinya dalam belajar (Wilander, 2020).

Selain itu, beberapa penelitian pun turut serta memvalidasi hal tersebut, di antaranya: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Syahid Surahman (2022) menyatakan motivasi peserta didik dalam belajar PAI di SDN Mangasa 1 Kabupaten Gowa tergolong rendah ditandai dengan banyaknya peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran yang disebabkan oleh minimnya fasilitas, perhatian orang tua, serta penggunaan metode belajar yang kuno (ceramah dan tugas) (Surahman, 2022). (2) Penelitian yang dilakukan oleh Carina Rahmayanti (2021) menghasilkan temuan motivasi belajar PAI peserta didik dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 di SMPN 1 Sampit Kotawaringin Timur terbagi ke dalam tiga kategori, sebanyak 32,83% masuk dalam kategori rendah, 44, 77% masuk dalam kategori sedang, kategori tinggi sebesar 20,89% dan sangat tinggi sebesar 1,49% yang disebabkan

oleh beberapa faktor diantaranya lingkungan belajar, cara mengajar guru, serta fasilitas pembelajaran PAI (Rahmayanti, 2021). (3) Penelitian yang dilakukan Rizki Permatasari (2018) bahwa motivasi belajar peserta didik dalam belajar PAI di SMP Guna Dharma kota Bandar Lampung tergolong rendah. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru, asyik melakukan kegiatan sendiri seperti bermain *handphone* dan ngobrol dengan teman lainnya. Hal tersebut diakibatkan dari faktor internal dan eksternal, faktor internal dari dorongan dalam diri sedangkan faktor eksternal dari metode yang kurang bervariasi, kurangnya media dan sumber belajar, serta lingkungan belajar yang kurang mendukung (Permatasari, 2018).

Salah satu peran seorang pendidik adalah sebagai motivator yang dituntut mampu menumbuhkan motivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Arianti, 2019). Mengingat pentingnya motivasi dalam belajar, Howley (1973) (dalam Prayitno, 1989, hal. 3) menganjurkan para guru memaksimalkan waktu mengajarnya untuk memotivasi peserta didiknya karena hal demikian dapat mempengaruhi peserta didik untuk melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat sehingga menjadi modal peserta didik untuk meningkatkan pembelajarannya ke arah yang lebih baik. Berbagai upaya dapat dilakukan pendidik seperti mengemas kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi, sarana, media, dan pendekatan belajar yang beragam serta menyenangkan (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Upaya dan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana yang telah disebutkan dalam paparan di atas sejatinya tidak pernah luput dari peran seorang pendidik dalam menciptakan lingkungan dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pernyataan yang sama dikemukakan oleh ahli behavioristik, B.F. Skinner (dalam Prayitno, 1989, hal. 5) yang mengatakan bahwa pendidik harus mengatur lingkungan dan suasana belajar sedemikian rupa untuk mendorong siswa mengikuti kegiatan belajar. Menurut Bobby de Porter, pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu cara yang diupayakan untuk membentuk lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, dan mempermudah kegiatan pembelajaran yang berdampak pada berubahnya hasil belajar peserta didik ke arah yang lebih baik (Siahaan et al.,

2020). Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan salah satunya dengan bantuan media pembelajaran sebab media pembelajaran berperan penting terhadap psikologi peserta didik dimana media dapat memberikan rangsangan atau dorongan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, Ibrahim mengatakan bahwa media pembelajaran mampu menghidupkan perasaan senang dan gembira peserta didik, mengembalikan semangat, membantu memastikan pengetahuan terinternalisasi ke dalam diri peserta didik, serta menghidupkan pembelajaran (Sapriyah, 2019). Dengan demikian melalui media pembelajaran, motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Kam Cheong Li, Linda Yin-King Lee, Suet-Lai Wong, Ivy Sui-Yu Yau, dan Billy Tak Ming Wong menghasilkan temuan adanya efek positif dari penggunaan *mobile apps* terhadap motivasi belajar pendidikan keperawatan. Dengan menggunakan *mobile apps*, membawa peserta didik turut aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Kam Cheong et al., 2018).

Di abad ke-21 ini dimana perkembangan teknologi semakin pesat, pembelajaran saat ini diarahkan pada pemanfaatan teknologi yang dapat membantu pendidik melakukan kegiatan pembelajaran secara produktif, interaktif, efektif, dan menyenangkan (Ridwan & Umam, 2020). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menunjukkan perubahan yang positif terhadap mutu pembelajaran (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Oleh sebab itu, seorang pendidik dari berbagai bidang ilmu termasuk pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) dituntut melek terhadap perkembangan teknologi dan informasi. Kompetensi akan penguasaan teknologi dinilai penting untuk seorang pendidik dimana kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya (Mulyanta & Leong, 2009). Pendidik harus mampu menerapkan dan memanfaatkan kemajuan teknologi seperti platform digital atau aplikasi yang tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Namun sayangnya, pemanfaatan teknologi tersebut masih belum optimal dilakukan oleh pendidik Pendidikan Agama Islam (PAI) sehingga mayoritas pendidik masih menggunakan cara atau media konvensi-

onal dalam mengajar yang menyebabkan pembelajaran terkesan membosankan (Hamid & Hadi, 2020). Dengan demikian, tidak heran apabila ada berbagai persepsi negatif yang disematkan pada mata pelajaran PAI, seperti PAI sebagai mata pelajaran yang tidak menarik, tidak menyenangkan, dan membosankan (Yusmi, 2018).

Peneliti berasumsi jika terus terjadi hal demikian, maka bukan tidak mungkin fenomena rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar PAI akan terus berlanjut atau bahkan munculnya persepsi tidak butuh lagi belajar PAI sehingga terjadinya krisis belajar PAI. Asumsi ini diperkuat oleh hasil penelitian yang mengatakan bahwa pembelajaran yang membosankan dapat menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik (Setiyanto et al., 2021).

Salah satu cara yang dapat dilakukan yakni dengan beralih kepada pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi, seperti menggunakan aplikasi atau platform sebagai media pembelajarannya. Untuk itu, seorang pendidik dituntut memiliki kecakapan dalam memanfaatkan teknologi yang tidak hanya sebatas bisa menggunakan komputer yang terhubung ke internet saja tetapi juga memiliki pengetahuan dan keterampilan memakai perangkat rekaman dan perangkat lunak, serta metode yang tepat dalam menyampaikan materi (Basar, 2021).

Di lapangan telah banyak ditemui kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi atau platform digital sebagai media pembelajarannya, diantaranya WhatsApp, Email (pesan elektronik), Zoom Clouds Meeting, Youtube, Moodle, Google for Education, Quipper School, Google Classroom, Rumah Belajar, Ruangguru, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, Canva, dan sebagainya (Sulastri et al., 2020). Masing-masing dari aplikasi atau platform tersebut memiliki fitur-fitur dengan fungsi tersendiri, WhatsApp sebagai platform yang dilengkapi dengan fitur *new group*, *new broadcast*, *whatsapp web*, dan *starred messages* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dimana melalui fitur *new group*, guru bersama-sama peserta didik dapat berada dalam satu ruang virtual yakni grup kelas yang memungkinkan adanya interaksi edukatif di antara keduanya (Okvireslian, 2021). Zoom Clouds Meeting berfungsi sebagai *virtual conference* (konferensi virtual) yang menghubungkan konferensi video, obrolan *online*, dan

rapat/pertemuan *online* (Rosyid et al., 2020). Youtube dengan persentase pengguna yang tinggi, juga berfungsi sebagai media ajar dimana melalui platform Youtube yang berbasis video, guru dan peserta didik dapat mengakses pengetahuan berupa video yang ada dalam platform tersebut (Mujianto, 2019). Canva dengan fitur-fiturnya yang visualis mengajak peserta didik untuk lebih kreatif dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi komunikatif dan menyenangkan (Purba & Harahap, 2022).

Selain ketiga platform di atas, ada juga Nearpod yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Nearpod merupakan sebuah platform yang dibuat pertama kali oleh tiga pengusaha asal Florida, yakni Felipe Sommer, Guido Kovalskys, dan Emiliano Abramzon pada tahun 2012. Ketiganya didukung oleh tim pengembang, desainer, pendidik, serta para pengusaha yang semuanya memiliki pengalaman yang kuat dan luas dalam dunia pendidikan dan konten pembelajaran interaktif. Pengalaman tim nya dalam membuat konten pembelajaran interaktif selama bertahun-tahun menumbuhkan rasa bahwa dibutuhkan solusi digital yang jelas yang memungkinkan pendidik untuk melibatkan kelasnya dalam pengalaman pembelajaran tersinkronisasi. Kemudian hadirlah Nearpod yang menawarkan kemampuan dan pemanfaatannya dengan cara kolaboratif (Dwinanto, 2022).

Fakta dilapangan menunjukkan telah ada pendidik PAI yang memanfaatkan platform atau aplikasi digital sebagai media pembelajaran sebagaimana riset yang dilakukan oleh Amrina, Adam Mudinillah, dan Ahmad Hafiz tahun 2021 tentang pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran *Kitabah* di SMPIT Brilliant Batusangkar kelas 7 dimana melalui platform tersebut mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran *Kitabah* dengan cara memperunik konten-konten materi dengan bantuan fitur yang ada di dalam platform tersebut (Amrina et al., 2021). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani tahun 2021 tentang penggunaan media Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru Kab. Majene, menyatakan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI yang dibuktikan dengan meningkatnya persentase aktivitas guru pada siklus II sebesar 25,88% dari persentase 61,17% (cukup) menjadi 87,05% (baik)

dan aktivitas peserta didik meningkat sebesar 21,54% dari semula 61,53% (cukup) menjadi 83,07% (baik) (Fitriani, 2021).

Sejauh ini ditemukan beberapa riset terkait penggunaan platform Nearpod dalam pembelajaran PAI, diantaranya yakni riset yang dilakukan oleh Imaduddin Habibulloh pada tahun 2022 bahwa terdapat pengaruh penggunaan platform/aplikasi Nearpod terhadap minat belajar PAI peserta didik di SDN Ciptomulyo 2 merujuk pada hasil $r_{hitung} (0,352) > r_{tabel} (0,256)$ (Habibulloh, 2021).

Berdasarkan latar belakang dan analisis beberapa penelitian sebelumnya, peneliti berupaya untuk memanfaatkan aplikasi Nearpod sebagai media dalam Pembelajaran PAI. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul “Efektivitas Media Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI: Studi eksperimental”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih banyak pendidik PAI yang menggunakan media konvensional dalam pembelajaran PAI sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak menyenangkan.
2. Penggunaan media yang kurang menarik minat peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh PAI sehingga membuat peserta didik tidak termotivasi belajar PAI.

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membagi rumusan masalah ke dalam dua bagian, yakni secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah **Efektivitas Media Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI**. Rumusan masalah umum tersebut kemudian peneliti kembangkan menjadi rumusan masalah khusus yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi belajar PAI peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada saat *pretest*?
2. Bagaimanakah motivasi belajar PAI peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada saat *posttest*?

3. Seberapa efektif penggunaan platform Nearpod sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tujuan umum penelitian dan tujuan khusus penelitian. Adapun tujuan penelitian secara umum adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT sebagai hasil dari pesatnya perkembangan teknologi untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan platform Nearpod sebagai media pembelajaran jarak PAI. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini sebagai adalah:

1. Menjelaskan kondisi motivasi belajar PAI peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada saat *pretest*
2. Menjelaskan kondisi motivasi belajar PAI peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada saat *posttest*
3. Menjelaskan hasil efektivitas penggunaan platform Nearpod sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PAI

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini mencakup manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori yang berkaitan dengan media pembelajaran PAI dimana media menduduki posisi strategis dalam memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Omar Hamalik dalam bukunya *Media Pendidikan* menegaskan adanya media dalam pembelajaran dapat menghidupkan hasrat dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, dan terpenting dapat berpengaruh terhadap psikologis peserta didik (Hamalik, 1986).
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap banyak pihak. Bagi pendidik, diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dalam

melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya platform Nearpod agar peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran PAI serta menepis anggapan negatif yang berkembang terkait PAI sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan. Bagi peserta didik, diharapkan memiliki semangat, minat, dan motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran PAI.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi dalam penulisan proposal ini disusun dalam tiga bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi teori-teori yang melandasi pokok bahasan penelitian, yaitu pembelajaran PAI, motivasi belajar, media pembelajaran, platform Nearpod, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini merupakan bagian yang menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Pada bab ini berisi desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data (instrumen penelitian), definisi operasional, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini berisi jawaban dari tiap-tiap rumusan masalah. Mulai dari tingkat motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada saat *pretest*, tingkat motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen pada saat *posttest*, serta efektivitas media Nearpod untuk meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas eksperimen.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bagian ini membahas tentang simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga berisi implikasi penelitian yang telah dilakukan, juga rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Dan pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.