

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
NEARPOD TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR GEOGRAFI
KELAS X DI SMA NEGERI 1 GUNUNG TALANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Menyelesaikan Program Strata Satu
pada Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



**OLEH:
JEFRI PERNANDO
NIM/BP. 18045027/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
DEPARTEMEN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod terhadap
Aktivitas Belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung
Talang

Nama : Jefri Pemandu

NIM / TM : 18045027 / 2018

Program Studi : Pendidikan Geografi

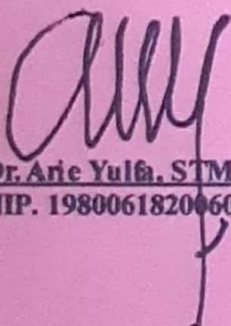
Jurusan : Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

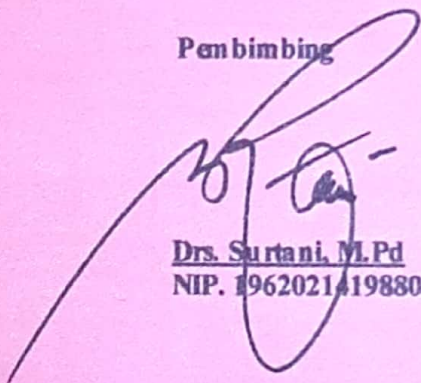
Padang, September 2023

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan Geografi


Dr. Arie Yulfa, STM.Sc
NIP. 198006182006041003

Pembimbing


Drs. Surtani, M.Pd
NIP. 19620211988031001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Jefri Pemando
TM/NIM : 2018/18045027
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Palahari Selasa, Tanggal Ujian 15 November 2022 Pukul 15.00-16.00 WIB
dengan judul

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod terhadap Aktivitas Belajar
Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang**

Padang, September 2022

Tim Penguji Nama
Ketua Tim Penguji : Drs. Surtani, M.Pd
Anggota Penguji : Dr. Emawati, M.Si
Anggota Penguji : Dr. Nofrion, M.Pd

Tanda Tangan

1.

2.

3.



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,

Afriva Khafid, S.H., M.Hum., MAPA, Ph.D
NIP. 196604111990031002



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
JURUSAN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JefriPernando
NIM/BP : 18045027/2018
Program Studi : Pendidikan Geografi
Jurusan : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod terhadap Aktivitas Belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Geografi

Dr. Arie Yulita, ST M.Sc
NIP. 198006 82006041003

Padang, September 2023
Saya yang menyatakan

JefriPernando
NIM. 18045027

ABSTRAK**JEFRI PERNANDO, 2022.****Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod terhadap Aktivitas Belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang, Skripsi, Padang; Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang. Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu media Nearpod yang bertindak sebagai (variabel independen/bebas atau variabel X) dan aktivitas belajar siswa (variabel dependen/terikat atau variabel Y).

Jenis penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3 pada pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Gunung Talang. Sedangkan objeknya adalah pengaruh media Nearpod terhadap aktivitas belajar siswa. pengambilan sampel menggunakan *total sampling* didapatkan 88 responden dari kelas X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3. Teknik pengumpulan data menggunakan bantuan angket masing-masing untuk media Nearpod dan aktivitas belajar siswa. Pengolahan data dalam menggunakan bantuan *SPSS versi 22.0 for windows* dan *Microsoft excel*.

Hasil penelitian ini di antaranya: 1) Penggunaan media pembelajaran Nearpod pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang dinyatakan dalam katagori sedang dengan persentase 61%, sedangkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang dinyatakan dalam kategori sedang dengan persentase 58%. 2) Penggunaan media Nearpod berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, hasil analisis *r* hitung (0,577) lebih besar dari *r* tabel taraf signifikan 5% atau 1% yaitu $0,209 < 0,577 > 0,273$, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Besar pengaruh media Nearpod terhadap aktivitas belajar siswa sebesar 33,2%, koefisien korelasi (*r*) 0,577. Nearpod berkontribusi 33,2% terhadap aktivitas belajar siswa.

Kata kunci: *Pengaruh, Penggunaan, Nearpod, dan Aktivitas Belajar*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada umat manusia sehingga dapat merasakan pengalaman dan pembelajaran di dalam kehidupan. Penulis bersyukur dapat menyelesaikan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod terhadap Aktivitas Belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang”, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penyusunan proposal penelitian ini tidak lepas dari dukungan maupun bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Dzat yang melimpahkan nikmat dan karunia dalam wujud kesempatan, kesehatan, ilmu pengetahuan, dan nikmat lainnya yang tidak dapat diukur jumlahnya.
2. Orang tua penulis yang membesarkan dengan kasih sayang penuh, serta doa yang selalu diucapkan oleh adik dan kakak, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Drs. Surtani, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing yang sudah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan maupun masukan terhadap skripsi ini.
4. Ibu Dr.Ernawati, M.Si, selaku Kaprodi Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan Dosen Penguji Satu yang sudah memberikan masukan dalam skripsi ini.

5. Bapak Dr. Nofrion, M.Pd selaku Dosen Penguji Dua yang sudah memberikan masukan dalam skripsi ini dalam penelitian ini.
6. Teman-teman Pendidikan Geografi dan Geografi Non Keguruan yang menjadi tempat bertukar pikiran selama berkuliah di Jurusan Geografi.
7. Pusat Pengembangan Ilmiah dan Penelitian Mahasiswa (PPIP) UNP XXXIV, Koma ID, Geografi Menulis, *Roomedutech.id*, dan Keluarga Besar Mahasiswa Berprestasi Universitas Negeri Padang 2021.
8. Semua pihak yang banyak memberikan dukungan dan tidak dapat ditulis satu persatu dalam lembaran pengantar ini.

Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak yang membaca skripsi ini. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis ataupun pembaca pada umumnya. Aamiin.

Padang, November 2022

Jefri Pernando, 18045027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
2.1 Belajar dan Pembelajaran	12
2.2 Media Pembelajaran	14
2.3 Media Nearpod	17
2.4 Aktivitas Belajar	19
2.5 Pembelajaran Geografi	21
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis Tindakan	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan Objek Penelitian	34

C. Variabel Penelitian.....	35
D. Definisi Operasional Variabel	36
E. Populasi dan Sampel.....	37
F. Data dan Sumber Data	39
G. Instrumen Penelitian	42
H. Teknik Pengumpulan Data.....	44
I. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Profil Sekolah (SMA Negeri 1 Gunung Talang).....	50
B. Deskripsi Data.....	54
C. Analisis Data	60
D. Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ciri Media Pembelajaran	10
Tabel 2. Jenis Media Pembelajaran.....	11
Tabel 3. Kelebihan dan Kekurangan Nearpod	14
Tabel 4. Penelitian Relevan.....	16
Tabel 5. Sumber Data Penelitian.....	17
Tabel 6. Populasi Penelitian	18
Tabel 7. Sampel Penelitian.....	18
Tabel 8. Skala Likert	19
Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen.....	20
Tabel 10. Kategori Reliabilitas	21
Tabel 11. Tenaga Pendidik dan Kependidikan	22
Tabel 12. Validitas Media Nearpod	27
Tabel 13. Validitas Aktivitas Belajar Siswa	29
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Nearpod	30
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar	34
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Jenis Aktivitas Belajar	37
Tabel 17. Uji Normalitas dan Homogenitas.....	38
Tabel 18. Uji Korelasi	39
Tabel 19. Koefisien Korelasi.....	45
Tabel 20. Uji Linearitas.....	49
Tabel 21. <i>Model Summary Table</i>	54
Tabel 22. Anovaa table	55
Tabel 23. <i>Coefficien table</i>	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Nearpod dan Penggunaannya.....	12
Gambar 2. Kerangka Berpikir	15
Gambar 3. Peta Lokasi Penelitian	30
Gambar 4. Frekuensi Penggunaan Media Nearpod.....	45
Gambar 5. Frekuensi Aktivitas Belajar	50
Gambar 6. Frekuensi Jenis Aktivitas Belajar	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Media Pembelajaran.....	61
Lampiran 2. Angket Aktivitas Belajar	62
Lampiran 3. Hasil Uji Coba Instrumen	63
Lampiran 4. Validitas reliabilitas angket media Nearpod.....	65
Lampiran 5. Validitas reliabilitas angket aktivitas belajar	66
Lampiran 6. Surat-surat Penelitian.....	70
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan teknologi yang pesat banyak memberikan kemudahan untuk berbagai aspek kehidupan, seperti dalam aspek pendidikan, ekonomi, sosial, hukum, budaya, politik, dan aspek lainnya. Teknologi selalu berkembang dan beradaptasi dengan berbagai situasi yang terjadi di masyarakat menjadi katalisator pengetahuan (Alethea dan Santoso, 2021). Oleh karena itu perkembangan teknologi harus diarahkan dan dimanfaatkan dengan optimal sesuai dengan bidang atau peruntukannya.

Dalam ruang pendidikan, digitalisasi pada teknologi berasosiasi dengan kecakapan di abad 21. Kecakapan ini meliputi: (1) kecakapan dalam menemukan hal baru; (2) kecakapan dalam menggunakan teknologi; dan (3) kecakapan dalam hidup untuk bekerja dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat (Susanto, 2021). Selama era revolusi industri 4.0 pemerintah membuat berbagai kebijakan di mana siswa diarahkan menjadi *innovator*. Semua kecakapan abad 21 diharapkan dapat diperoleh oleh guru dan siswa dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan Indonesia.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah menjadi salah satu langkah nyata dalam mempelajari pengetahuan dan kecakapan abad 21 pada siswa. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar tidak pernah lepas dari peran guru sebagai pendidik, metode yang sesuai dengan kebutuhan, serta media pembelajaran interaktif menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Guru mempunyai peran besar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Guru perlu memanfaatkan media yang dianggap efektif untuk melakukan pembelajaran agar siswa dapat memahami materi dengan baik dalam mata pelajaran yang diampu.

Hamalik dalam Arsyad (2013:19) menyatakan ketersediaan media pembelajaran di kelas akan meningkatkan keinginan siswa, motivasi baru, dan respon belajar yang berpengaruh pada aspek psikologi siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Asyhar (2011) setidaknya terdapat empat alasan rasional mengapa media pembelajaran penting digunakan dalam pembelajaran, yaitu: arus paradigma baru, meningkatkan mutu pembelajaran, kebutuhan pasar, dan visi pendidikan global. Tersedianya media pada saat membangun konsep pembelajaran mempermudah keefektifan dalam penyampaian pesan dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Jika aktivitas belajar mengalami peningkatan maka akan semakin baik pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dijelaskan guru di kelas (Rosita & Nuranisa, 2017).

Penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kreativitas siswa, motivasi memahami materi, dan aktivitas aktif (Priyatmojo, 2019) yang berdampak pada dorongan semangat belajar sehingga juga meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Gabungan media audio dan video memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks kepada siswa. Berkenaan dengan media pembelajaran terdapat beberapa manfaat media seperti: pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan aktivitas belajar, bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, metode mengajar lebih bervariasi, siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain sebagainya (Nazmi, 2017).

Mata pelajaran Geografi merupakan bagian dari kurikulum pengajaran di sekolah saat ini. Tujuan siswa mempelajari mata pelajaran Geografi di antaranya: (1) Mampu membedakan pola spasial, lingkungan, dan kewilayahan yang terintegrasi. (2) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi. (3) Menumbuhkan perilaku-perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan potensi seperti sumber daya alam secara arif, dan memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat di Indonesia (Suhendi, 2011: 8). Maka dari itu, fokus materi pada mata pelajaran Geografi berkaitan dengan kehidupan manusia sehari-hari.

Mempelajari Geografi di tingkat pendidikan dasar sebagai integral dari rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di tingkat pendidikan menengah Geografi menjadi mata pelajaran tersendiri.

Materi atmosfer merupakan salah satu dari beberapa materi dalam pembelajaran geografi yang memerlukan banyak penjelasan dan media pendukung dalam penyampaiannya, dikarenakan mengandung narasi dan banyak gambar-gambar pendukung yang kompleks. Materi atmosfer dirasa sangat membutuhkan media pendukung sehingga menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa di kelas, selain itu media yang diharapkan juga mampu menambah wawasan peserta didik pada materi atmosfer. Sehingga dengan adanya media pendukung materi-materi yang belum peserta didik pahami dalam pembelajaran di kelas dapat mereka akses kapan dan dimana saja tentunya dengan isi materi yang lebih kompleks dibanding dengan apa yang mereka dapatkan di kelas yang waktunya terbatas.

Berdasarkan observasi pembelajaran Geografi di kelas X SMA Negeri 1 Gunung Talang, ditemukan poin situasional permasalahan aktivitas belajar Geografi, di antaranya: (1) sebelum siswa mempelajari Geografi, siswa banyak beranggapan bahwa Geografi adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari, dalam prosesnya siswa sudah merasa kesulitan sebelum belajar. (2) keterbatasan media pembelajaran yang hanya menggunakan *Powerpoint*, bantuan buku paket

dan papan tulis di saat *offline* dan berbantuan whatsapp jika pembelajaran berbasis *online*. (3) saat pembelajaran Geografi berlangsung siswa cenderung hanya menerima penjelasan guru dan aktivitas siswa yang masih rendah, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang kurang fokus memperhatikan materi Geografi. (4) kurang mandiri siswa saat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru (5) terlihat pasifnya siswa saat guru meminta siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya (6) berdasarkan penilaian yang dilakukan guru ditemukannya rata-rata hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan yaitu 78 (7) Hasil pengamatan mengenai aktivitas belajar siswa meliputi aktivitas: *visual*, *oral*, *audio*, *motoric*, *mental* dan *somatic* yang belum maksimal saat pembelajaran Geografi di kelas.

Melalui pengamatan langsung terhadap siswa-siswa di kelas sebelum penelitian, mengamati interaksi mereka dengan materi pelajaran, dan memperhatikan tingkat partisipasi peserta didik dalam diskusi dan tugas-tugas kelas. Penelitian ini bertujuan menggali informasi tentang pola dan intensitas kegiatan belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran Geografi. Dengan data yang dikumpulkan, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pendidikan di SMAN 1 Gunung Talang dan relevan untuk pemahaman pembelajaran Geografi lebih luas di tingkat pendidikan berikutnya.

Dalam konteks ini, siswa belum secara teratur atau konsisten melaksanakan aktivitas belajar yang terkait dengan pembelajaran. Siswa belum melibatkan diri secara aktif dalam mengerjakan tugas, membaca materi, atau berpartisipasi dalam kegiatan belajar lainnya. Penting bagi pihak-pihak terkait, seperti guru, orang tua, dan sekolah, untuk mengambil tindakan yang tepat guna membantu siswa mengatasi tantangan ini. Guru dapat berusaha lebih mengenali minat dan kebutuhan belajar masing-masing siswa, sehingga mereka dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih sesuai. Penggunaan teknologi pendidikan juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan akses pendidikan yang lebih inklusif dan merata, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat mengakses materi pelajaran dari berbagai sumber dengan mudah, sehingga mereka tidak lagi terbatas oleh ketersediaan buku teks atau sarana belajar lainnya.

Tidak hanya bagi siswa, media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam mendukung para guru. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka dan memperkaya metode pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan teknologi pendidikan, mereka dapat mencari materi-materi pembelajaran yang inovatif dan relevan, serta berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan sesama guru dari berbagai wilayah.

Berdasarkan fakta situasional di atas, pada dasarnya permasalahan ini terjadi tergantung pada seberapa besar aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa untuk mengenal dan mendalami Geografi. Pada dasarnya permasalahan di atas didasari oleh siswa yang belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran Geografi, padahal aktivitas belajar jugamemengaruhi hasil belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi digital yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur yang menunjang kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik tentunya sangat diperlukan dalam mencari solusi meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Geografi. Saat ini sudah banyak platform Pendidikan yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media yang bisa memfasilitasi jalannya pembelajaran menjadi lebih aktif di setiap pertemuan pembelajaran. Menanggapi hal tersebut diperlukan pembelajaran interaktif berbantuan media pembelajaran yang menarik sebagai upaya utama dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

Meskipun media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint dan media konvensional lainnya telah digunakan dalam pembelajaran Geografi, data yang telah diberikan menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa masih berada pada kategori "Jarang" dengan persentase sebesar 70%. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran konvensional tersebut belum cukup efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran modern seperti Nearpod.

Pada dasarnya, media pembelajaran konvensional cenderung bersifat statis dan kurang interaktif. Meskipun PowerPoint dapat menyajikan materi secara visual dengan tampilan slide yang menarik, namun tidak memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran modern seperti Nearpod menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan menarik.

Penggunaan PowerPoint sebagai media konvensional dalam pembelajaran Geografi memiliki beberapa kelemahan dan permasalahan yang dapat berkontribusi pada rendahnya aktivitas belajar siswa.

Salah satu kelemahan *PowerPoint* hanya menampilkan informasi dalam bentuk slide teks dan gambar tanpa banyak kesempatan untuk partisipasi aktif siswa. Saat siswa hanya bertindak sebagai penerima pasif informasi, minat dan keterlibatan mereka dalam materi Geografi dapat menurun. Tanpa kesempatan untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, siswa mungkin kesulitan memahami dan mengingat informasi dengan baik.

Jika hanya menggunakan *PowerPoint* dapat menyebabkan pembelajaran yang monoton. Jika presentasi berfokus hanya pada teks dan slide yang kaku, siswa mungkin kehilangan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran. Materi Geografi yang mencakup peta, grafik, atau data statistik seringkali sulit disajikan secara menarik melalui PowerPoint tanpa adanya interaktivitas yang memadai.

Selain itu, keterbatasan dalam variasi media yang disajikan oleh PowerPoint juga dapat berpengaruh pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Geografi sebagai mata pelajaran yang melibatkan banyak aspek visual, seperti peta, foto, dan gambar, membutuhkan lebih dari sekadar slide teks untuk dapat dipahami dengan baik oleh siswa. PowerPoint mungkin tidak cukup mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk menggambarkan topik yang kompleks.

Masalah teknis juga dapat menjadi permasalahan saat menggunakan PowerPoint dalam pembelajaran Geografi. Jika ada masalah dengan perangkat, koneksi internet, atau tampilan slide, maka pembelajaran dapat terganggu dan mengurangi efektivitas dari proses pembelajaran itu sendiri. Terkadang, kesalahan teknis dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus dan minat dalam pembelajaran. Terlalu banyak informasi yang disajikan dalam *PowerPoint* juga dapat menjadi hambatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi. Jika presentasi terlalu padat dengan teks dan informasi yang kompleks, siswa mungkin merasa kewalahan dan sulit untuk mencerna materi dengan baik

Penggunaan *PowerPoint* sebagai media konvensional dalam pembelajaran Geografi memiliki kelemahan dalam hal kurangnya interaktivitas, pembelajaran yang monoton, keterbatasan variasi media, masalah teknis, dan terlalu banyak informasi yang disajikan. Hal-hal ini dapat berkontribusi pada rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan kembali pendekatan pembelajaran dan mencari alternatif yang lebih interaktif dan menarik, seperti menggunakan media pembelajaran digital.

Nearpod memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan menggunakan berbagai macam media, seperti video, gambar, pertanyaan interaktif, dan kuis. Siswa dapat langsung terlibat dalam proses belajar melalui tugas-tugas interaktif dan sesi tanya jawab yang dilakukan secara real-time. Selain itu, guru dapat melihat respon langsung dari siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk menilai pemahaman siswa secara lebih efektif.

Dengan pemanfaatan media pembelajaran seperti Nearpod, diharapkan tingkat aktivitas belajar siswa dapat meningkat karena siswa merasa lebih terlibat dan tertantang dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang menarik pada platform ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Oleh karena itu, sebagai upaya utama dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Nearpod dapat menjadi solusi yang lebih efektif dan relevan.

Melalui perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran masa kini. Dengan mengadopsi pendekatan ini, diharapkan para siswa akan lebih termotivasi untuk aktif dalam belajar Geografi dan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Nearpod adalah aplikasi berbasis web untuk meningkatkan aktivitas belajar yang dapat digunakan pada mata pelajaran Geografi. Nearpod adalah aplikasi untuk pembelajaran online dan offline yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung maupun tidak langsung (Minalti & Erita, 2021). Fasilitas belajar yang disediakan Nearpod seperti, (1) papan interaktif, (2) dinding diskusi, (3) soal evaluasi, (4) simulasi materi interaktif, dan (5) media bentuk 3D, VR, dan video. Tersedia tiga pilihan dalam mengakses aplikasi Nearpod. Pertama, *Live Lesson*, Kedua, *Live Lesson* berbantuan zoom, dan Ketiga, bisa diakses oleh siswa kapanpun dengan bergabung ke link yang dibagikan oleh guru. Dalam *Live Lesson* ini guru dan siswa harus masuk di waktu yang sama, bisa dalam pembelajaran online dan offline. Sedangkan, *Live Lesson* berbantuan zoom maksudnya dalam mengakses aplikasi Nearpod ini guru dan siswa tetap bisa mengakses secara bersamaan namun bisa ditambah conference zoom sehingga guru dan siswa saling berinteraksi dalam forum tersebut.

Nearpod dapat digunakan secara *online* maupun *offline* melalui android maupun laptop dengan jaringan internet. Dengan menggunakan Nearpod, guru terbantu menciptakan pembelajaran interaktif di kelas, baik secara *offline* dan *online* dengan praktis.

Nearpod menyediakan banyak fitur yang bisa dikreasikan oleh guru, seperti fitur presentasi. Guru dapat membuat presentasi dengan menambahkan *sound* pendukung, kuis interaktif, asah otak, dan papan kolaborasi.

Jadi presentasi yang diberikan guru lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam setiap proses pembelajaran, sehingga terbentuknya aktivitas belajar aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran berupa peningkatan hasil belajar.

Selain pembelajaran lebih aktif dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, siswa juga dapat mengakses presentasi pembelajarannya saat di kelas maupun di luar kelas. Siswa dapat mengakses Nearpod melalui kode yang dibagikan guru sebelumnya. Pembelajaran dimulai dengan guru menjadi pemegang kontrol dalam artian yang mengarahkan pada perpindahan tampilan presentasi atau kegiatan, biasanya model ini digunakan ketika seluruh siswa melakukan pembelajaran bersamaan dalam waktu baik *offline* maupun *online*. Nearpod menyediakan fitur mode siswa, jika siswa tidak bisa bergabung dalam waktu bersamaan karena alasan terkendala jaringan dan tidak bisa mengikuti kelas *offline*. Tampilan kedua model tersebut sama, yang membedakan hanya waktu dalam mengaksesnya dan pada mode siswa, siswa yang memegang kontrol atau memindahkan slide secara mandiri.

Dari penjabaran pada latar belakang di atas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian kuantitatif berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod terhadap Aktivitas Belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang sebelumnya, terdapat identifikasi masalah seperti poin berikut ini:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis bantuan teknologi yang masih terbatas saat pembelajaran *online* maupun *offline* di tengah perkembangan teknologi yang pesat revolusi industri 4.0 abad 21.
2. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan berbantuan media pembelajaran interaktif disebabkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Geografi masih rendah yang memerlukan solusi solutif media pembelajaran interaktif berupa media Nearpod.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut: (1) variabel bebas (X) adalah media pembelajaran Nearpod, (2) variabel terikat (Y) adalah aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Geografi di kelas X SMA Negeri 1 Gunung Talang.

D. Rumusan Masalah

“Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap aktivitas belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap aktivitas belajar Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Gunung Talang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu sumber pengetahuan dan wadah bagi peneliti, guru, dan siswa dalam memahami bagaimana pengaruh media Nearpod terhadap aktivitas belajar Geografi di Kelas X SMA Negeri 1 Gunung Talang, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Nearpod pada mata pelajaran Geografi.
- b. Bagi Pihak Sekolah, sebagai informasi untuk sekolah mengenai manfaat menggunakan media Nearpod pada mata pelajaran Geografi. Diharapkan pihak sekolah mendukung menyediakan berbagai keperluan guru dan siswa dalam membuat maupun menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan interaktif.
- c. Bagi Guru, diharapkan dengan penelitian ini, guru-guru Geografi terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran Geografi dan mudah dipahami oleh siswa dan guru semakin aktif dalam menggunakan media pembelajaran terbaru lainnya yang sudah kontak dengan teknologi berbasis digital.
- d. Bagi Siswa, diharapkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Geografi baik di kelas X, XI, dan XII nantinya mengalami peningkatan dari sebelumnya. Siswa dapat mencari, menemukan, dan menciptakan berbagai inovasi media pembelajaran.