

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan teori serta praktik dalam dunia pendidikan dan pembelajaran hingga saat ini.. Tokoh-tokoh dalam aliran behavioristik diantaranya yaitu John Broades Watson, Ivan Petrovich Pavlov, dan Burrhus Frederic Skinner. Skinner (1938:3) menjelaskan teori behavioristik sebagai perilaku yang dapat diamati dan diteliti secara ilmiah melalui interaksi organisme atau individu dengan lingkungannya. Behavioristik memandang bahwa segala sesuatu yang dilakukan peserta didik termasuk, reaksi, pemikiran, dan perasaan dianggap sebagai bentuk perilaku. Konsep pada teori ini memaknai belajar sebagai sebuah proses dalam membentuk interaksi antara stimulus dan respon. Pemberian stimulus berupa materi, latihan, dan pujian oleh pendidik akan memunculkan respon dari peserta didik (Herpratiwi, 2016:1).

Karakteristik teori behavioristik bersifat mekanistik, mengutamakan bagian-bagian kecil, menekankan pembentukan respon, mementingkan peranan lingkungan, latihan, hasil belajar, dan kemampuan individu. Perilaku yang muncul pada peserta didik merupakan respon terhadap pengaruh lingkungan dan dianggap sebagai hasil pembelajaran yang diharapkan. (Djamaluddin & Wardana, 2019:17). Sedangkan prinsip pada teori behavioristik yaitu (1) obyek kajian psikologi adalah perilaku, (2) segala bentuk perilaku dihubungkan dengan refleksi, (3) pentingnya pembentukan kebiasaan, (4) perilaku yang nyata dan terukur memiliki arti khusus,

(5) aspek mental kesadaran yang tidak berwujud fisik harus dihindari (Wahab & Rosnawati, 2021:22).

B. F. Skinner merupakan salah satu tokoh terkemuka dalam aliran behavioristik. Ia mengemukakan teori yang dikenal dengan *operant conditioning* yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu stimulus, respon, dan konsekuensi. Konsekuensi tersebut yang kemudian akan memunculkan perilaku peserta didik. Stimulus berperan sebagai pemicu respon, sedangkan konsekuensi yang dihasilkan dapat bersifat positif atau negatif, tetapi keduanya saling memperkuat. Skinner mengemukakan beberapa prinsip dalam kegiatan belajar, yaitu (1) hasil belajar perlu segera disampaikan kepada peserta didik, jika ada kesalahan harus segera diperbaiki, dan jika benar harus diberi penguatan (2) proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tempo peserta didik, (3) materi pelajaran diberikan melalui sistem modul, (4) pembelajaran mengutamakan aktivitas mandiri, (5) pembelajaran menggunakan teknik pembentukan perilaku (*shaping*) (Herpratiwi, 2016:6).

Aspek terpenting dalam proses pembelajaran adalah penguatan (*reinforcement*), dimana dengan adanya penguatan, keterkaitan antara stimulus dan respon akan memperkuat pengetahuan yang terbentuk. Penguatan ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif dapat memungkinkan terjadinya pengulangan perilaku. Contohnya termasuk pemberian hadiah, pujian, dan penghargaan. Sedangkan penguatan negatif dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan perilaku.

Teori belajar behavioristik khususnya menurut Skinner sangat relevan dengan penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif. Nearpod

memungkinkan guru untuk menyediakan stimulus yang menarik dan interaktif, seperti video, kuis, dan aktivitas interaktif lainnya, yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Media Nearpod dapat memungkinkan guru untuk secara langsung memberikan umpan balik sesuai dengan prinsip Skinner bahwa penguatan yang dilakukan segera dapat memperkuat pembelajaran. Penggunaan media Nearpod dapat memunculkan penguatan positif dengan memberikan hadiah atau pujian ketika peserta didik menjawab dengan benar. Dengan menggunakan Nearpod, guru dapat mengamati dan mengukur respon peserta didik yang berupa keaktifan belajar secara langsung, memungkinkan penyesuaian materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan belajar peserta didik, sejalan dengan prinsip behavioristik yang menekankan pentingnya pengukuran dan evaluasi dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran

Kata "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium" yang berasal dari bahasa Latin dan berarti perantara atau penghubung. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media mencakup semua jenis alat atau sarana yang dapat direkayasa dan diidentifikasi oleh panca indera manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui berbagai metode seperti visual, audio, atau teks. Media juga dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran (Nurseto, 2011:20). Sementara itu, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran (Faqih, 2020:29). Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran haruslah dibuat menarik dan inovatif agar peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti

pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih optimal.

Seorang guru juga perlu memiliki keterampilan dalam memilih, menggunakan, dan menyesuaikan media pembelajaran guna meningkatkan mutu dan efektivitas proses belajar. Hal tersebut dijelaskan oleh Sudjana yang mengemukakan bahwa, (1) guru perlu memahami macam-macam media pembelajaran beserta manfaatnya, mengetahui kriteria dalam memilih dan menggunakan media, mampu memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar, serta memahami langkah-langkah lanjutan dalam penggunaannya selama proses belajar peserta didik, (2) guru harus memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang sederhana, khususnya media dua dimensi atau gambar, dan juga beberapa jenis media tiga dimensi serta alat proyeksi, (3) guru juga perlu memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media dalam proses pembelajaran (Karo-Karo & Rohani, 2018:93).

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam mendukung kelangsungan proses belajar. Fungsi media pembelajaran menurut Ramli dapat dibagi menjadi tiga yaitu, (1) membantu guru dalam menjalankan tugasnya, mengatasi kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran, menyampaikan materi secara efektif dan efisien, serta mengurangi beban kerja guru, (2) membantu mempercepat pemahaman peserta didik pada materi, menstimulus aspek-aspek kejiwaan peserta didik seperti pengamatan, respons, ingatan, emosi, pemikiran, imajinasi, dan kecerdasan, (3) memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar karena penyampaian materi lebih efektif (Hasan, dkk., 2021:35).

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan yang dapat berpengaruh terhadap proses belajar. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika memilih media pembelajaran yang tepat. Hal-hal tersebut dibagi menjadi dua jenis kriteria, yaitu kriteria umum dan kriteria khusus. Kriteria umum dalam pemilihan media pembelajaran mencakup keselarasan dengan tujuan pembelajaran, isi materi, karakter peserta didik, landasan teori, serta cara belajar peserta didik. Sementara itu, kriteria khusus dalam pemilihan media pembelajaran mencakup kemudahan akses, biaya, dukungan teknologi, tingkat interaktivitas, pengelolaan, dan unsur kebaruan (Kristanto, 2016:90-94).

Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, mulai dari media konvensional sampai media berteknologi canggih. Meskipun beragam, secara umum media ini memiliki tiga karakteristik utama yaitu audio, visual, dan gerak. Rudi Bretas membagi media pembelajaran menjadi tujuh kategori, yaitu audio visual bergerak, audio visual diam, audio dengan gerak sebagian, visual bergerak, visual diam, media audio, serta media berbasis cetak (Rahma, 2019:89). Azhar Arsyad membagi media pembelajaran ke dalam empat jenis yaitu (1) media visual seperti buku, gambar dan media cetak lain, (2) media audio seperti radio dan pemutar kaset, (3) media audio visual seperti video dan film, (4) multimedia yang merupakan gabungan dari beberapa jenis media dan perangkat menjadi satu produk pada pembelajaran (Pagarra dkk., 2022:26). Contoh-contoh media yang tergolong dalam multimedia adalah video, powerpoint, kelas virtual, aplikasi pembelajaran, dan situs web. Perancangan komputer multimedia memiliki prinsip agar program yang dihasilkan dapat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Prinsip tersebut

yaitu (1) belajar harus menjadi aktivitas yang menyenangkan, hal yang harus diperhatikan yaitu menantang, imajinasi, dan rasa ingin tahu, (2) interaktivitas, hal yang perlu diperhatikan yaitu dukungan komputer dan sosial yang dinamis, aktif dan interaktif, keleluasaan, dan kekuatan (Kristanto, 2016:75).

Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam mengikuti serta memahami isi dari proses pembelajaran (Pagarra dkk., 2022:18). Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Jika media dirancang dengan baik, maka media pembelajaran dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk mencari informasi sendiri sebelum guru menjelaskan informasi tersebut. Selain itu, perencanaan yang tepat juga dapat menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Rahma, 2019:91). Adanya interaksi dua arah ini menjadi faktor penting dalam membangun suasana belajar yang bersifat kolaboratif dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

2.1.3 Media Nearpod

Nearpod merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan secara online melalui situs web, serta dapat diunduh melalui *Play Store* di ponsel maupun perangkat lainnya. Nearpod merupakan media pembelajaran yang termasuk multimedia karena mencakup beberapa jenis media seperti audio, visual, dan audiovisual. Nearpod dapat digunakan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan fokus peserta didik di dalam kelas (Aslami, 2021:139). Tersedia tiga pilihan peran ketika mengakses pembelajaran pada

Nearpod yaitu sebagai pengelola (*administrator*), guru (*teacher*), dan peserta didik (*student*). Nearpod menawarkan pembelajaran interaktif antara guru dan peserta didik di dalam kelas. Nearpod memudahkan guru dalam merancang dan menyampaikan materi secara menarik serta memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran melalui fitur yang tersedia.

Nearpod memiliki dua jenis menu utama yang berisi fitur-fitur yang menarik untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Menu tersebut terdiri dari konten dan aktivitas. Fitur-fitur yang ada pada Nearpod memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih menarik dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan. Fitur-fitur Nearpod pada menu konten dan aktivitas diantaranya sebagai berikut (Fatimah, 2022:1);

1. *Slide*, membantu guru untuk menyampaikan materi dan guru dapat membuat slide presentasi langsung di Nearpod.
2. *Video*, guru dapat menyematkan video ke dalam presentasi menggunakan fitur ini. Ada banyak video yang tersedia di galeri Nearpod. Guru juga bisa menautkan video dari YouTube atau mengunggah video dari komputer untuk ditampilkan dalam pembelajaran.
3. *Web content*, guru dapat memasukkan tautan dari sumber lain pada presentasi untuk informasi tambahan.
4. *Sway*, fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyisipkan dokumen yang dibuat melalui aplikasi Microsoft Office.
5. *Time to climb*, kuis pilihan ganda yang seru karena peserta didik dapat memilih karakter sebelum bermain.
6. *Matching Pairs*, soal menjodohkan yang berupa kombinasi antara teks, gambar, maupun keduanya.

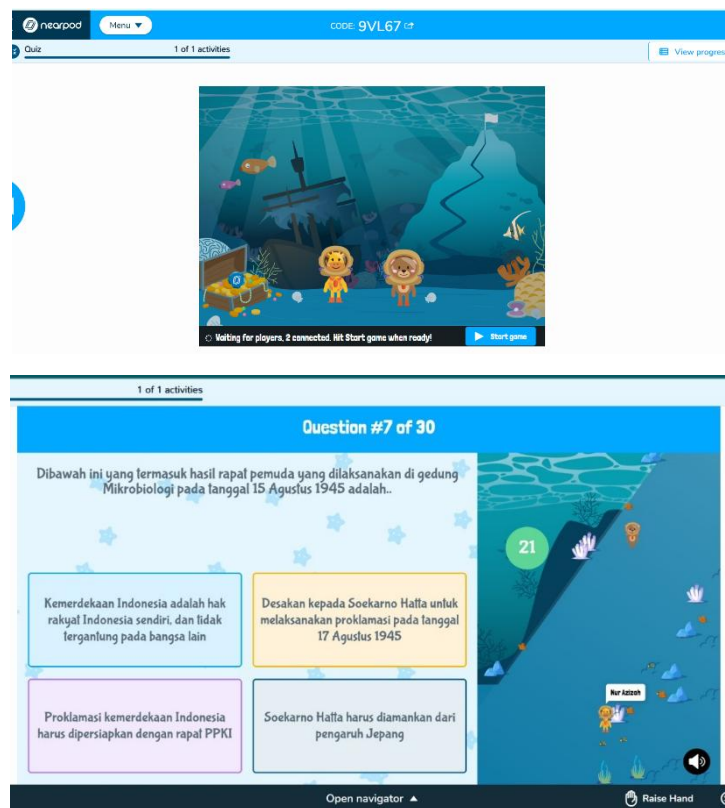
7. *Quiz*, soal pilihan ganda yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran. Skor dapat langsung dilihat setelah peserta didik menyelesaikan kuis.

Penggunaan Nearpod pada penelitian ini akan berfokus pada fitur *Time to Climb*. *Time to Climb* merupakan kuis pilihan ganda yang disajikan dengan tampilan yang menarik dan kompetitif. Fitur *Time to Climb* dapat diakses oleh peserta didik melalui website Nearpod dengan mengetik Nearpod join di papan pencarian *browser*. Kemudian peserta didik memasukkan kode khusus yang diberikan oleh guru serta mengisi nama dan memilih karakternya sendiri sebelum memasuki ruang tunggu. Jika peserta menjawab benar dengan waktu cepat, maka posisi karakter yang dimainkan akan naik, dan peserta dengan poin tertinggi akan menempati posisi puncak. Peserta juga dapat melihat urutan nilai tertinggi pada saat permainan berlangsung. Sesuai dengan penjelasan tersebut, fitur *Time to Climb* mampu mendorong semangat peserta didik untuk menjawab soal dengan benar dan cepat.

Sebagai media pembelajaran, Nearpod tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan untuk menggunakan Nearpod dalam pembelajaran. Adapun kelebihan Nearpod yaitu (1) penggunaanya sangat bagus untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif, (2) tersedia banyak fitur baik pada menu konten maupun aktivitas yang sangat inovatif dan edukatif, (3) sangat praktis karena dapat diakses bahkan melalui ponsel, (4) memiliki fitur report untuk melihat riwayat, (5) dapat diakses tanpa biaya. Sedangkan kekurangan pada Nearpod yaitu (1) penggunaan data internet yang lumayan banyak, (2) ketika mengakses Nearpod harus dengan jaringan internet yang kuat, (3) belum terdapat

deteksi bahasa global dan terbatas pada bahasa Inggris (4) pembuatan modul pembelajaran hanya dapat dilakukan menggunakan komputer/laptop (Aslami, 2021:147).

Penggunaan media Nearpod dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada penelitian Rohaliya (2023:876) yang menunjukkan bahwa Nearpod mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dari awal sampai akhir pembelajaran. Keaktifan tersebut ditunjukkan dengan peserta didik yang percaya diri untuk bertanya, menanggapi, dan mengerjakan tugas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maghfur (2023:5) juga menunjukkan bahwa penggunaan media Nearpod mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sebesar 73%.



Gambar 2. 1 Tampilan Fitur *Time to Climb*

2.1.4 Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Kata "keaktifan" berasal dari kata dasar "aktif" yang memiliki arti giat atau sedang melakukan suatu kesibukan. Ditambah awalan "ke" dan akhiran "an," kata tersebut berubah menjadi "keaktifan," yang berarti suatu bentuk kegiatan atau kesibukan. Menurut Sardiman, keaktifan berarti kegiatan yang melibatkan fisik dan mental yang mencakup tindakan dan pikiran (Haryani, 2023:13). Berdasarkan pengertian tersebut, keaktifan belajar dapat diartikan sebagai seluruh kegiatan peserta didik dalam pembelajaran yang bersifat fisik dan mental sehingga kelas menjadi kondusif. Keaktifan belajar dapat terlihat dalam dua bentuk, yaitu kegiatan fisik yang mudah diamati dan kegiatan psikis yang tidak tampak secara langsung. Kegiatan fisik mencakup aktivitas seperti membaca, menulis, dan melatih keterampilan. Sementara itu, kegiatan psikis meliputi proses seperti memecahkan masalah dengan pengetahuan yang dimiliki, membandingkan berbagai konsep, serta menarik kesimpulan dari suatu percobaan (Wahab & Rosnawati, 2021:59).

Tujuan adanya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah membangun pengetahuan mereka sendiri. Keaktifan peserta didik menggambarkan usahanya dalam mengembangkan pemahaman dan pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif selama pembelajaran. Contoh keaktifan yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran yaitu menggunakan alat inderanya dengan baik untuk aktif dalam memecahkan masalah, mengeluarkan gagasan dan kesimpulan,

menyimak materi yang diberikan dan mampu menjawab kembali saat ditanya atau diberikan soal.

Keaktifan belajar sangat penting karena proses pembelajaran tanpa aktivitas tidak akan berjalan dengan baik. Aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran seperti mengamati, bertanya, dan berdiskusi merupakan kunci agar pembelajaran berlangsung efektif. Tanpa adanya keaktifan ini, proses belajar tidak akan terjadi sebagaimana mestinya. Dengan terlibat secara aktif, peserta didik dapat memperluas pemahamannya dan meningkatkan keterampilan yang dimiliki (Rahmawati, 2012:3).

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar mencakup keterlibatan fisik, mental, dan intelektual peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dengan tujuan untuk mencapai perubahan atau perkembangan tertentu. Aktivitas ini mencakup berbagai bentuk keterlibatan yang membantu peserta didik mengembangkan pemahaman dan keterampilan mereka secara menyeluruh.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Sudjana (2016:61), keaktifan belajar peserta didik dapat dikenali melalui beberapa indikator yaitu (1) Peserta didik ikut mengerjakan tugas belajarnya saat pembelajaran berlangsung, (2) Peserta didik menunjukkan keinginan untuk terlibat dalam penyelesaian masalah selama proses belajar, (3) Peserta didik mau bertanya kepada guru atau teman saat mengalami kesulitan dalam memahami materi, (4) Peserta didik berupaya mencari informasi yang dibutuhkan untuk mengatasi persoalan yang dihadapi, (5) Peserta didik berdiskusi dalam

kelompok sesuai arahan guru, (6) Peserta didik mampu menilai kemampuan diri dan hasil belajar yang dicapai, (7) Peserta didik melakukan latihan untuk memecahkan menyelesaikan soal atau permasalahan, dan (8) Peserta didik memanfaatkan kesempatan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari dalam menyelesaikan masalah.

Indikator keaktifan peserta didik meliputi beberapa aspek yang harus dicapai yaitu (1) perhatian, peserta didik memiliki keinginan untuk memperhatikan penyampaian materi dengan fokus, (2) kerjasama dan hubungan sosial, peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok dan bertukar pendapat dengan rekan kelompoknya, (3) mengemukakan gagasan, peserta didik memiliki kepercayaan diri untuk mengeluarkan gagasannya kepada guru maupun teman sekelasnya, serta menanggapi pertanyaan yang ditujukan padanya, (4) pemecahan masalah, peserta didik mampu memecahkan persoalan yang dihadapi dengan bertanya kepada guru dan temannya, (5) disiplin. peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan tepat waktu mulai dari awal sampai akhir pembelajaran (Wibowo, 2016:134). Indikator tersebut digunakan sebagai kriteria dalam instrumen penelitian berupa lembar angket yang dipakai untuk mengumpulkan data keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media Nearpod.

c. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam mencapai target pembelajaran. Oleh sebab itu, berbagai strategi dan pendekatan perlu diterapkan guna meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Ada beberapa cara

yang dapat ditempuh untuk mendorong keaktifan belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan Murni (2021:9) bahwa peningkatan keaktifan belajar dapat dilakukan melalui beberapa langkah seperti menerapkan model pembelajaran cooperative learning, menggunakan video pembelajaran, menerapkan metode diskusi, dan menggunakan media interaktif. Contoh dari media interaktif tersebut adalah perangkat komputer, perangkat lunak, dan juga website pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran (Wibowo, 2016:129). Media tersebut dapat berupa infografis, video pembelajaran, serta website yang dapat menyediakan materi pembelajaran dan aktivitas interaktif. Penelitian ini menggunakan media Nearpod sebagai upaya mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Penerapan media Nearpod pada pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

2.1.5 Pembelajaran Sejarah

Pengertian sejarah secara sederhana yaitu kisah tentang kejadian-kejadian di masa lampau. Sartono Kartodirdjo mendefinisikan pengertian sejarah menjadi dua bentuk yaitu sejarah secara objektif dan subjektif. Sejarah dalam pengertian objektif mengacu pada peristiwa itu sendiri, yaitu sebagaimana proses sejarah yang terjadi dalam bentuk aslinya. Sedangkan sejarah dalam arti subjektif yaitu susunan peristiwa yang dibuat oleh penulis menjadi sebuah narasi (Kartodirdjo, 1992:14-15). Pembelajaran sejarah merupakan disiplin ilmu yang mengkaji berbagai kejadian masa lampau dalam perjalanan hidup manusia yang berdampak pada kondisi sekarang dan masa yang akan datang.

Pembelajaran sejarah adalah kombinasi dari proses belajar dan pengetahuan tentang sejarah. Kedua aspek tersebut selalu memperhatikan tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran sejarah memainkan peran penting dalam memahami tujuan belajar sejarah dan diharapkan mampu memperkuat pemahaman peserta didik tentang nilai serta manfaat sejarah dalam kehidupan, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari bangsa (Asmara, 2019:108). Tujuan pembelajaran sejarah yaitu membantu peserta didik menyadari pentingnya waktu dan ruang sebagai proses berkelanjutan dari masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Selain itu, Kochar menyebutkan tujuan pembelajaran sejarah yang diantaranya yaitu memperluas kesadaran diri sendiri, menggambarkan pemahaman dengan jelas mengenai konsep waktu, ruang, dan masyarakat, mengedukasi masyarakat untuk mengevaluasi pencapaian generasinya, meningkatkan intelektualitas, dan menumbuhkan orientasi pada masa depan (Yuliantari, 2014:193).

Pihak yang memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah guru. Sebagai tenaga pendidik, guru harus mampu menghidupkan unsur unsur pada pembelajaran sejarah. Perlunya usaha inovatif dan kreatif dari seorang guru pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar supaya tujuan pembelajaran sejarah dapat dicapai. Guru dituntut untuk bisa menyajikan sesuatu yang baru baik penggunaan model, metode, strategi, maupun media pembelajaran yang efektif (Asmara, 2019: 107). Dengan demikian, guru dapat memberikan pengaruh positif secara nyata terhadap perkembangan akademik dan karakter peserta didik melalui pembelajaran sejarah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti melakukan studi literatur terkait penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki kemiripan guna membuktikan tingkat otentisitas dari penelitian ini. Fungsi dari penjabaran peneliti terdahulu yaitu agar tidak terjadi pengkajian ulang terhadap topik yang telah diteliti sebelumnya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iwan Feroloy S. pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Tingkat Partisipasi Siswa SMA Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia”, hasilnya menunjukkan bahwa secara keseluruhan, penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran berdampak signifikan pada partisipasi peserta didik SMA pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas dan metode penelitian, keduanya sama-sama membahas penggunaan media Nearpod pada pembelajaran Sejarah dan memakai desain quasi experiment berbentuk non-equivalent control group design. Perbedaannya yaitu pada variabel terikat, dimana penelitian tersebut berfokus pada tingkat partisipasi peserta didik di SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar peserta didik di MA.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohaliya, dkk. pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Media Nearpod Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Pabuaran”, hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan bersemangat terhadap penggunaan media Nearpod dalam pembelajaran, alasannya karena banyak dari peserta didik menyukai hal yang baru dan menarik sehingga mereka lebih memperhatikan materi pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabelnya,

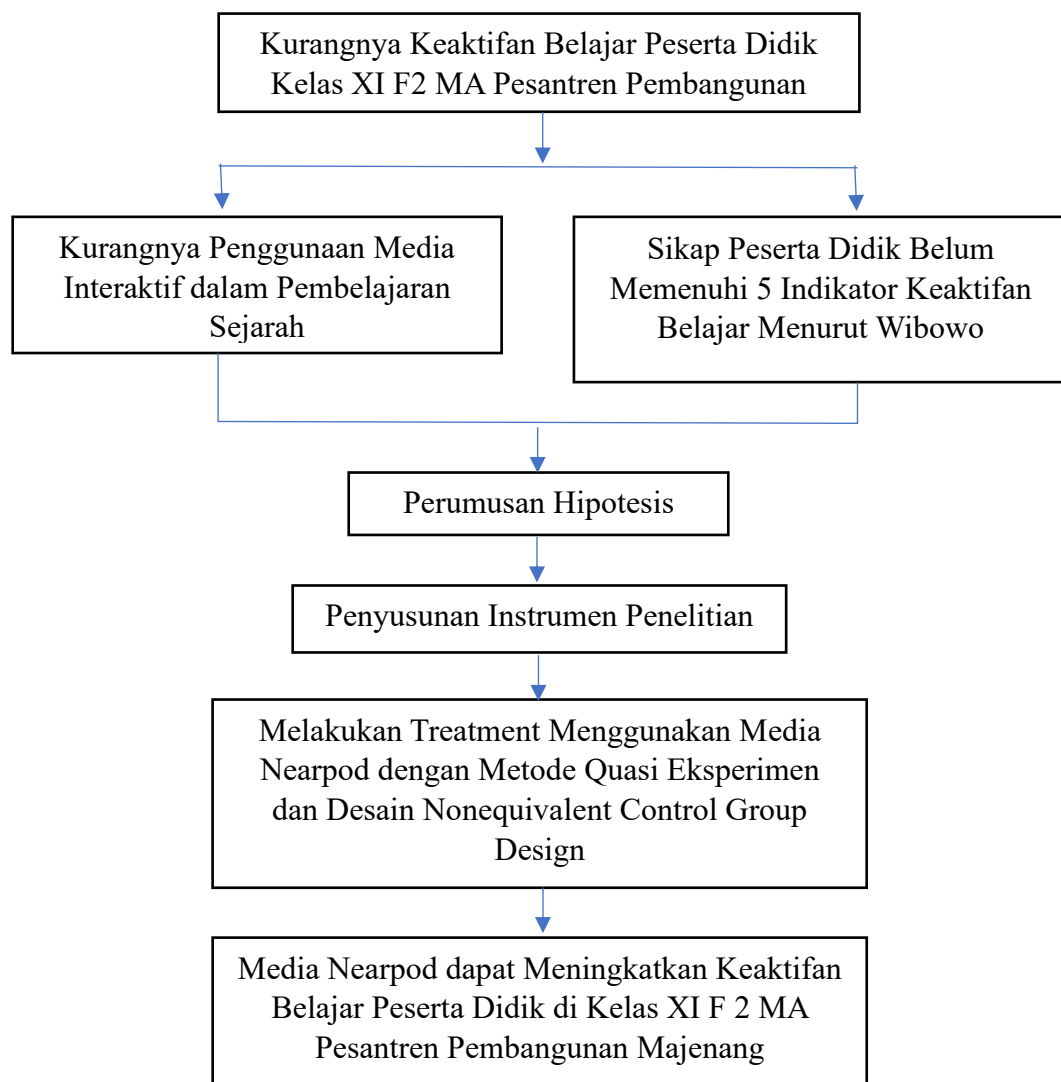
kedua penelitian sama-sama membahas penggunaan media Nearpod terhadap keaktifan belajar peserta didik. Perbedaannya dapat dilihat pada pendekatan, metode, dan subjek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi dan wawancara pada mata pelajaran sosiologi di SMA, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen pada mata pelajaran sejarah di MA.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nindah Nispiah dan Alwin pada tahun 2023 dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar”, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media Nearpod pada pembelajaran Geografi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan media konvensional. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas dan metode penelitian, kedua penelitian sama-sama menggunakan media Nearpod dan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Perbedaannya dapat dilihat pada variabel terikat dan subjek penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi di kelas XI SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MA.

2.3 Kerangka Konseptual

Salah satu kendala yang ditemui dalam pembelajaran sejarah adalah kurangnya keaktifan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti LKS dan buku paket seringkali menjadi penyebab rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Kondisi ini menuntut guru

untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru perlu menghidupkan suasana belajar dengan memanfaatkan media interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pencapaian hasil belajar yang optimal tidak hanya bergantung pada keaktifan belajar saja, tetapi juga dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam pembelajaran. Media Nearpod dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran sejarah berdasarkan fitur-fitur yang dimilikinya. Proses pembelajaran dengan menggunakan media Nearpod diharapkan menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan awal terhadap hasil penelitian yang dilakukan sehingga masih harus diuji kebenarannya (Zaki, 2021:116). Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari media Nearpod terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas XI F2 MA Pesantren Pembangunan Majenang. Hipotesis uji dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_1 : penggunaan media Nearpod pada pembelajaran sejarah berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas XI F2 MA Pesantren Pembangunan Majenang.

H_0 : penggunaan media Nearpod pada pembelajaran sejarah tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas XI F2 MA Pesantren Pembangunan Majenang.