

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran (belajar dan mengajar) merupakan komunikasi antar guru dan siswa. Komunikasi pada proses pembelajaran yaitu siswa, sedangkan komunikatornya yaitu guru dan siswa. Untuk mengurangi kemungkinan terjadinya salah komunikasi maka diperlukan alat bantu (sarana) yang dapat membantu proses komunikasi. Sarana tersebut yaitu media.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pada zaman yang serba canggih dengan perkembangan teknologi yang makin pesat muncul fenomena bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik sering menggunakan smartphone android sebagai kegiatan di jeda pembelajaran. Sedangkan yang kita ketahui smartphone android merupakan alat elektronik yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena smartphone android tersebut merupakan kebutuhan bagi setiap individu pada era digital seperti untuk hiburan bermaingames, mendengar musik, *chatting* di sosial media, dan juga browsing untuk mencari pengetahuan sosial maupun mata pelajaran.

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai sesuatu untuk menyalurkan pesan dan pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sementara menurut Assosiation of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Angkowo dan Kosasih, 2007: 10). Salah satu jenis media pembelajaran ialah media berbasis ICT.

Adapun media pembelajaran ICT (Information and Communication Technology) adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, baik di luar kelas maupun di dalam kelas. Perangkat ICT antara lain telepon seluler (*handphone*), komputer/laptop, LCD dan internet (Hamdanah dan Hasanuddin, 2019: 2)

Pembelajaran berbasis Information Communication Technology (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan sangat mendukung proses pembelajaran dalam situasi dan kondisi seperti ini. Berhubung dengan hal tersebut, penggunaan teknologi, telepon seluler, dan internet, semakin ramai digandrungi masyarakat Indonesia. Dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang efektif, media pembelajaran ICT dapat memanfaatkan telepon seluler dan aplikasi pendukung pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tak terbatas ruang dan waktu. Salah satunya dengan memanfaatkan *Nearpod*, yaitu aplikasi pendukung pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran Sosiologi.

Nearpod merupakan salah satu perangkat lunak (software) aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi *Nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat di akses gratis oleh para siswa dan guru dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu.

Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, yakni dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang bisa memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar, serta mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi belajar untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. *Nearpod* sebagai bentuk *game edukasi* juga bisa dikategorikan media pembelajaran yang bisa diakses pada android. Menurut (Dony Novalindry, 2013:112), *game edukasi* adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan

siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya. *Game edukasi* memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, game edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan literasi. Game edukasi ini merupakan media pembelajaran berbasis android sehingga akan lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena mayoritas siswa kelas XI-5 sudah dapat mengoperasikan android. Oleh karena itu, siswa dapat secara fleksibel dan praktis dalam mengakses *game edukasi* berbasis android mapel Sosiologi materi permasalahan sosial. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa game edukasi akan meningkatkan partisipasi siswa untuk belajar dan pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan.

Partisipasi belajar siswa menjadi sebuah pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar siswa pada suatu periode tertentu, Partisipasi belajar siswa dapat dilihat melalui kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan dan peran aktif siswa pada saat proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Partisipasi belajar siswa selain dipengaruhi oleh minat atau kemauan siswa itu sendiri, kualitas pengajaran yaitu profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh seorang guru, juga dipengaruhi media pembelajaran dimana dalam hal ini memanfaatkan aplikasi *Nearpod*.

Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis (Hidayat & Lubis, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Kharizmi (2015) yang menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan merancang sesuatu disertai dengan berpikir kritis. Yuliati (2017) menambahkan bahwa kemampuan literasi harus

dimiliki oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, akan tetapi literasi juga merupakan kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh setiap siswa.

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan literasi siswa diketahui bahwa kemampuan literasi siswa SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan literasi siswa SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo dalam membaca disebabkan karena rasa jenuh yang dihadapi oleh siswa. Buku-buku ajar sosiologi selama ini hanya berupa teori yang berbentuk teks bacaan saja, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak tertarik untuk membaca. Jika kemampuan literasi siswa untuk membaca masih rendah, maka tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa akan sulit diwujudkan. Oleh sebab itu langkah awal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut yaitu dengan meningkatkan partisipasi siswa dalam membaca terlebih dahulu.

Setelah peneliti melakukan pengamatan di SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo, diketahui bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam belajar dapat dipengaruhi banyak faktor baik dari siswa itu sendiri dan faktor luar lainnya. Salah satu faktor internal itu sendiri yaitu motivasi belajar siswa dimana siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari keinginan siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan belajar kurang menarik karena siswa cenderung pasif dan jarang mengajukan pertanyaan. Perhatian dan kemandirian siswa masih rendah dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dimana nilai belajar secara angka masih dibawah rata-rata ketuntasan minimum seperti pada hasil belajar pada siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo dimana nilai rata-rata dari ujian semester siswa di bawah ketuntasan minimum yaitu dibawah 75.

Dalam digitalisasi, game edukasi tidak lepas sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang juga berfungsi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berliterasi. Pengertian Literasi menurut UNESCO (dalam Purwati, 2017) adalah wujud dari keterampilan yang secara nyata, yang secara spesifik adalah keteampilan kognitif dari membaca serta menulis, yang terlepas dari konteks di mana keterampilan itu diperoleh dari siapa serta cara memperolehnya. Dengan kemajuan teknologi, sumber literasi siswa tidak hanya berasal dari buku saja, melainkan bisa berasal dari sumber lain, misalnya dari *android*. Dengan memanfaatkan aplikasi Nearpod maka siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berliterasi. Karena dalam aplikasi tersebut, siswa dapat menambah informasi, menambah pemahaman materi, dan juga mengoptimalkan kerja otak.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Tidak ada proses belajar mengajar tanpa adanya partisipasi dari siswa yang menerima pelajaran yang akan disampaikan.

Dalam sebuah pembelajaran, partisipasi siswa dalam kegiatan belajar diharapkan mampu membuat sebuah hasil belajar yang ideal sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pendidik. Belajar merupakan suatu usaha untuk mendapatkan suatu ilmu yang bertujuan agar mampu untuk memperoleh suatu kependaian. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan yang terjadi dapat berupa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Mata pelajaran sosiologi berfungsi menanamkan kesadaran perlunya ketentuan hidup bermasyarakat, dan mampu menempatkan diri diberbagai situasi sosial budaya sesuai dengan kedudukan, peran, norma, dan nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sosiologi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mempelajari tentang masyarakat, meliputi interaksi sosial, permasalahan sosial, konflik dan integrasi sosial, globalisasi dan modernisasi, dan perubahan sosial budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Nearpod* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024. Dalam pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar yang selama ini masih rendah dengan menggunakan fasilitas media aplikasi *Nearpod*

Pembelajaran yang dihadapi dalam meningkatkan literasi siswa sangat berkaitan dengan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod* merupakan kecenderungan peserta didik untuk merubah pola pikir peserta didik untuk dapat maju dan berkembang sesuai dengan kemampuan dan keinginan yang mereka harapkan.

Penelitian ini akan membahas sejauh mana siswa kelas XI-5 di SMA Negeri 1 Pulung, Ponorogo, memiliki kemampuan literasi dan partisipasi siswa yang baik,

terutama dalam konteks pembelajaran sosiologi dan mengevaluasi apakah aplikasi *Nearpod* dapat digunakan secara efektif sebagai alat atau metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran sosiologi. Fokusnya adalah untuk memahami potensi peran aplikasi *Nearpod* dalam pembelajaran dan apakah penggunaan aplikasi tersebut berdampak positif pada pemahaman, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti akan merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi *nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo?
2. Bagaimana aplikasi *nearpod* dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo dalam pembelajaran sosiologi?
3. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran sosiologi dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo?
4. Apakah pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dapat meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Dari hasil rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo pada pembelajaran sosiologi.
2. Untuk mengetahui aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo dalam pembelajaran sosiologi
3. Mendiskripsikan pemanfaatan aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo
4. Untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dapat meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini nantinya akan mendatangkan sebuah hasil. Dari hasil penelitian ini semoga memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi semua pihak. berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sangat diharapkan untuk dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai teori-teori pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan literasi dan partisipasi peserta didik agar dapat berguna bagi peneliti, akademisi, dan masyarakat pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini sangat diharapkan menjadi informasi sebagai rujukan bagi lembaga-lembaga pendidikan dalam memberikan pelayanan pendidikan dan dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan pembanding dalam pembelajaran agar lebih bermakna sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berprestasi dan bermanfaat bagi bangsa dan negaranya.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *Nearpod* adalah perangkat lunak (*software*) aplikasi pendukung pembelajaran yang dapat diakses menggunakan internet dan juga bisa diunduh melalui play store pendukung di telepon seluler dan perangkat teknologi lainnya. Aplikasi *Nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat di akses gratis oleh para siswa dan guru dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu.
2. Kemampuan literasi merupakan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan yang diperlukan untuk memahami dan berpartisipasi secara efektif dalam suatu konteks tertentu. Dalam konteks penelitian ini, kemampuan literasi merujuk pada kemampuan siswa dalam membaca, memahami, dan menginterpretasikan informasi yang terkait dengan mata pelajaran sosiologi.
3. Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu meningkatnya kemampuan literasi siswa.
4. Mata Pelajaran Sosiologi adalah subjek pembelajaran yang fokus pada studi tentang masyarakat, permasalahan sosial, struktur sosial, perilaku manusia, dan interaksi sosial. Mata pelajaran ini diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas.

