

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin cepat menempatkan pendidikan nasional menjadi salah satu pilar penting dalam membentuk karakter serta pemahaman sosial peserta didik. Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu membentuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,serta keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi,imasyarakat, dan pembangunan bangsa.² Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) berperan penting sebagai fondasi awal dalam membentuk cara berpikir kritisidanipemahaman siswa terhadap realitas sosial di sekitarnya. Dengan keberagaman materi yang diajarkan, IPS bukan hanya sekedar mempelajari sejarah atau geografi, tetapi lebih jauh lagi adalah membangun kesadaran kritis terhadap lingkungsn sosial, politik, dan budaya. Siswa diharapkan tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga pelaku aktif yang memahami dinamika masyarakat serta akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata dan berkontribusi secara positif dalam komunitas masyarakat.

Kebijakan Merdeka Belajar yang diterbitkan oleh pemerintah merupakan langkah strategis dalam peningkatan mutu pendidikan dan menjadi dorongan penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam

² Yusuf, Munir. 2018. Pengantar Ilmu Pendidikan. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo. Hal. 7

hal ini, tenaga pendidik diberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai media pembelajaran, yakni penggunaan platform digital. Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam mengoptimalkan proses pendidikan yang berfungsi sebagai sarana pendukung aktivitas edukasi dalam mentransfer materi pengetahuan antara guru dan siswa.³ Kehadirannya tidak hanya mempermudah guru dalam penyampaian pengetahuan, tetapi dapat meningkatkan interaksi, kreativitas, serta pemahaman konsep visualisasi, simulasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran tersebut. Teknologi pada dasarnya hadir sebagai solusi efisiensi untuk menyederhanakan kompleksitas tugas manusia, mulai dari automasi proses hingga perluasan akses dalam mencari informasi.

Perkembangan teknologi digital telah membentuk pola belajar generasi baru pada ranah akademik. Teknologi digital saat ini menjadi tulang punggung pendidikan modern, hal ini ditandai adanya aplikasi interaktif, aplikasi les belajar online, platform *e-learning* yang menunjukkan bahwa ranah akademik telah terintegrasi secara simbiosis dengan teknologi. Hal ini menjadi tantangan bagi tenaga pendidik yang lahir pada tahun 1980an dimana harus beradaptasi dengan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sementara siswa SMP saat ini termasuk dalam generasi *Digital Natives* yang sejak dini telah terbiasa dengan *smartphone* dan platform

³ Junaidi Junaidi, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3.1 (2019), pp. 45–56, doi:10.35446/diklatreview.v3i1.349.

digital seperti website, aplikasi edukasi dan *Youtube*.⁴ Sehingga tidak jarang siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang interaktif daripada buku paket atau LKS yang kaku. Salah satu platform pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan partisipatif adalah Nearpod. Media ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, video, simulasi 3D, dan lain-lain. Dengan teknologi, pembelajaran IPS dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Hal ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang menginginkan pendidikan yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga kontekstual dan relevan dengan kebutuhan zaman. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana cara guru dan sekolah untuk memanfaatkan media digital ini secara optimal dalam pembelajaran IPS.

Tuntutan abad 21 menekankan perubahan dalam metode pengajaran agar pembelajaran menjadi interaktif dan kreatif. Generasi *millennial* dan gen Z yang sekarang mendominasi dunia pendidikan butuh cara belajar yang berbeda dari yang sebelumnya. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu pendekatan dalam aktivitas pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan interaksi yang dinamis antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan materi yang sedang dipelajari dengan bantuan berbagai alat dan sumber daya seperti video yang terdapat pada *platform* daring yang

⁴ Arti Novia Tiara Kristy and others, 'Digital Natives Problems and Challenges in Learning English', *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 16.1 (2022), p. 26, doi:10.30595/lks.v16i1.12382.

mudah diakses.⁵ Pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan mereka lebih aktif dalam bertanya serta berdiskusi, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam belajar. Melalui pendekatan ini, mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.. Dengan pendekatan kreatif, siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan di kelas.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa metode konvensional seperti ceramah dan buku teks masih dominan dalam pembelajaran IPS. Padahal generasi yang lahir dan tumbuh di era digital (*Digital Natives*) sering kali merasa bahwa alat-alat pembelajaran konvensional cenderung membosankan dan kurang mampu menarik minat siswa. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran biasa membuat siswa merasa pelajaran IPS tidak menarik tentu menjadi masalah besar karena pembelajaran IPS seharusnya dapat membuat siswa lebih peka terhadap isu-isu sosial dan lebih kritis dalam berpikir. Dalam konteks ini, terlihat jelas bahwa ada penurunan partisipasi dalam diskusi maupun tugas dan tingkat ketidakhadiran siswa juga mengalami peningkatan pada saat pembelajaran IPS sedang berlangsung. Hal ini menjadi sinyal bahwa perlu adanya evaluasi ulang terhadap cara pengajaran yang diterapkan. Jika tidak segera beradaptasi dan mencari solusi untuk mengoptimalkan teknologi

⁵ Munawir Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, 'Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9.1 (2024), pp. 63–71.

serta pendekatan yang lebih interaktif, maka pelajaran IPS dapat menjadi momok yang menakutkan bagisiswa, bukan hal yang menyenangkan.

Hasil dari wawancara dengan salah satu guru IPS di MTsN 2 Koa Blitar, mengungkapkan sebanyak 70% siswa mengatakan bahwa pelajaran IPS terasa membosankan. Saat pembelajaran berlangsung partisipasi mereka yang aktif bertanya atau terlibat hanya sekitar 20% saja. Rendahnya partisipasi aktif ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum mampu merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa secara maksimal. Guru mengungkapkan jika mereka terkadang kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Akibat dari berbagai masalah tersebut, tercermin pula dalam hasil akademik siswa. Di mana nilai rata-rata ujian siswa pada mata pelajaran IPS hasilnya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sebagai respon terhadap tuntutan integrasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam pendidikan, pendidik dapat mengadopsi strategi inovatif dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital interaktif. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran secara mandiri, fleksibel, dan kontekstual tanpa terbatas ruang maupun waktu. Salah satu solusi efektif adalah pemanfaatan platform nearpod, yang menawarkan ekosistem pembelajaran lengkap berbasis fitur-fitur kolaborasi seperti *interactive slides*, *gamified quizzes*, dinding diskusi, media 3D, dan lain

sebagainya.⁶ Platform ini selain mendukung pembelajaran sinkron (tatap muka langsung) dan asinkron (jarak jauh) agar menjadi efektif, tetapi juga memfasilitasi interaksi dinamis antara pendidik dan peserta didik melalui fitur *real-time dan discussion boards*. Lebih lanjut, Nearpod dirancang untuk beroperasi secara *hybrid* (online-offline), sehingga menjawab tantangan keterbatasan infrastruktur sekaligus memperkuat keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai model pembelajaran.

Ditinjau dari sudut pandang kognitif, pembelajaran berbasis media interaktif mendukung pemahaman konseptual siswa kelas VII yang berada pada tahap operasional formal menurut teori piaget.⁷ Pada tahap ini siswa mulai mampu berpikir logis dan abstrak, termasuk memahami konsep-konsep historis. Penyajian materi sejarah melalui multimedia memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah dan pola perubahan sosial. Dalam hal ini, Nearpod menyediakan fitur video sejarah, simulasi peristiwa, pertanyaan interaktif, dan peta konsep yang semuanya dapat memperkuat daya serap siswa terhadap informasi yang diberikan. Teori Dual Coding dari Pavio menjelaskan bahwa kombinasi visual dan verbal dalam video dapat memperkuat retensi memori hingga 40% dibandingkan metode verbal saja.⁸ Kombinasi menyajikan informasi dalam

⁶ Tarumasely, Y. (2023). *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa*. (Iamongan: Academia Publication). Hal. 4

⁷ Indrie Noor Aini and Nita Hidayati, 'Tahap Perkembangan Kognitif Matematika Siswa Smp Kelas Vii Berdasarkan Teori Piaget Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin', *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10.2 (2017), pp. 2–7, doi:10.30870/jppm.v10i2.2027.

⁸ Siti Nursolehah and others, *Efektivitas Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Sejarah Islam Di MI Miftahul Huda*, 1.3 (2024), pp. 414–19. Hal. 418

bentuk verbal dan visual secara bersamaan memungkinkan otak memproses informasi melalui dua saluran berbeda sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Menguji pengaruh penggunaan media digital nearpod dalam konteks ini menjadi penting karena dengan berbagai fitur menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep sejarah yang seringkali terasa abstrak jika hanya dipelajari dari buku teks. Melalui penyajian materi yang dilengkapi kuis interaktif, visualisasi, dan simulasi peristiwa sejarah, nearpod memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa membangun pemahaman secara aktif melalui proses berpikir kritis dan reflektif yang difasilitasi oleh aktivitas langsung dalam aplikasi. Hingga saat ini belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan nearpod terhadap minat dan kognitif pada siswa kelas VII MTs Negeri 2 Kota Blitar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Intan Faraminda Perti, dkk pada kelas 8 SMP Negeri 18 Malang dalam penelitiannya, menuliskan hasil bahwa berdasarkan survey terhadap 32 siswa kelas 8H sebagai responden mengungkapkan bahwa penggunaan Nearpod membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Implementasi tersebut dalam aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa penyelesaian tugas maupun kuis melalui platform nearpod berbasis permainan memberikan efek motivasional, di mana peserta didik merasakan pengalaman serupa bermain permainan. Aspek kompetitif peserta didik juga terdorong

melalui fitur pemantauan skor *real-time* dalam aplikasi sehingga memicu keinginan meraih peringkat tertinggi pada papan skor. Mekanisme ini tidak hanya meningkatkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, lebih lanjut. Kondisi psikologis yang positif selama pembelajaran seperti rasa senang dan termotivasi berperan dalam mempercepat pemahaman materi serta membantu peserta didik menemukan relevansi konsep pembelajaran dalam konteks nyata.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Indri Aryani, dkk pada kelas 10 MIPA SMAN 1 Tasikmalaya dalam penelitiannya memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan hasil akhir kemampuan komunikasi matematis peserta didik di kelas eksperimen dan kelas control. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai nilai mean 7,69 dan median 8. Sementara kelas control memperoleh nilai mean 5,14 dan median 3,5. Selain itu, distribusi kategori kemampuan pada kelas eksperimen terbagi menjadi 8% (tinggi), 50%(sedang), dan 42%(rendah). Sebaliknya kelas control hanya mencatat 44% peserta didik dalam kategori sedang dan 56% dalam kategori rendah. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran inovatif yang diterapkan pada kelas eksperimen secara statistik signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis, sementara kelas kontrol mengalami penurunan yang signifikan. Motivasi

⁹ Intan Faraminda Putri and Erry Hidayanto, 'Pemanfaatan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi pada Materi Segitiga dan Segi Empat Kelas VIII SMP', *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3.3 (2025), 511–518 Hal. 515 <<https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p511-518>>.

belajar peserta didik pada kelas eksperimen cenderung tinggi (78% tinggi dan 22% sedang). Tetapi pada kelas control tidak ditemukan kecenderungan distribusi kategori motivasi belajarnya (50% tinggi dan 50% sedang). Hasil tersebut menggambarkan motivasi belajar matematika peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control. Implikasi hasil penelitian ini memperkuat penerapan nearpod berbasis web dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi matematis pada pembelajaran jarak jauh.¹⁰

Berbagai penelitian sebelumnya, telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Beberapa studi telah meneliti penggunaan media seperti YouTube, Google Classroom, maupun *Learning Management System* (LMS) dalam berbagai mata pelajaran terutama matematika, IPA, dan bahasa. Salah satu media yang juga mulai banyak digunakan adalah Nearpod, yang memiliki fitur interaktif seperti kuis langsung, *polling*, simulasi 3D, hingga integrasi video pembelajaran. Penelitian mengenai Penggunaan Nearpod banyak berfokus pada pembelajaran daring selama masa pandemic dan sebagian besar dilakukan di tingkat SMA hingga perguruan tinggi dan belum secara spesifik menyoroti mata pelajaran IPS, Khususnya sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan bagaimana penggunaan Nearpod yang dirancang untuk menarik

¹⁰ Putri Indri Aryani, Hetty Patmawati, and Satya Santika, 'Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.3 (2023), 2966–2976 . Hal. 2970 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1349>>.

minat siswa dapat mempengaruhi minat belajar dan kemampuan kognitif mereka.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam penggunaan media digital Nearpod sebagai media pembelajaran digital dengan fokus pada konten yang dirancang untuk membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada penggunaan media digital interaktif dalam mata pelajaran eksakta seperti matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan kajian pada mata pelajaran IPS masih terbatas. Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik konseptual dan kontekstual yang menuntut pendekatan visual, naratif, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap dinamika sosial serta hubungna sebab-akibat antarperistiwa. Penelitian ini juga menawarkan kebaruan melalui pengukuran dua variabel utama, yaitu minat belajar dan kemampuan kognitif siswa, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media Nearpod dalam pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada satuan pendidikan yang spesifik, yaitu MTs Negeri 2 Kota Blitar kelas VII sehingga memberikan kontribusi empiris dalam konteks lokal yang dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk siswa kelas VII. Ketika siswa diberi kesempatan untuk melihat langsung penerapan konsep-konsep IPS dalam bentuk penyajian yang menarik, maka

cenderung merasa lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar. Hal ini bertentangan dengan metode konvensional yang cenderung monoton dan terbatas pada teks, sehingga asumsi ini mengarah pada pemahaman bahwa media yang lebih dinamis seperti *nearpod* mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Peningkatan minat belajar yang dihasilkan dari penggunaan video ajar berdampak positif dalam pembelajaran melalui video yang mereka tonton, mereka akan lebih mudah menangkap informasi dan konsep yang sedang diajarkan. Keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan *retention* (kemampuan mengingat) dan pemahaman mendalam tentang materi IPS. Dengan kata lain, ada hubungan positif antara tingkat minat yang meningkat dan kemampuan kognitif siswa yang lebih baik, dimana siswa yang lebih berminat cenderung mendapatkan nilai yang lebih tinggi pada evaluasi atau ujian.

Mata pelajaran IPS memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami lingkungan alam dan sosial sebagai bagian dari kehidupan manusia. Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya mempelajari fakta, tetapi juga diajak untuk memahami proses, keterkaitan antar ruang, serta dinamika perubahan yang terjadi dari masa ke masa. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP/MTs adalah sejarah pembagian alam secara geologi, yang membahas perkembangan bumi sejak masa awal terbentuknya hingga munculnya kehidupan manusia. Materi ini memuat konsep abstrak, urutan waktu yang panjang, serta istilah-istilah ilmiah yang

tidak mudah dipahami jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau teks naratif. Akibatnya, siswa cenderung kurang tertarik, pasif dalam pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep geologi secara utuh. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan kurang optimalnya kemampuan kognitif dalam memahami materi IPS.

Materi sejarah pembagian alam secara geologi dipilih dalam penelitian ini karena bersifat representatif untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran digital Nearpod. Materi ini membutuhkan visualisasi yang kuat, seperti gambar, video, dan ilustrasi proses geologi, agar siswa dapat memahami perubahan alam yang terjadi secara bertahap. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Pemahaman tentang sejarah ini penting untuk membentuk wawasan sejarah yang kritis bagi siswa dan menumbuhkan minat belajar mereka tentang dinamika perkembangan alam di masa lalu.

Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik perhatian siswa dapat dilakukan melalui penggunaan media interaktif digital nearpod yang berperan sebagai solusi inovatif. Media ini menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam menjelaskan materi sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif digital Nearpod dalam memahami materi IPS di MTs Negeri 2 Kota Blitar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya

mengharapkan peningkatan pemahaman siswa mengenai peristiwa sejarah, tetapi juga potensi media digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Sehingga dari uraian permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IPS Digital Aplikasi Nearpod terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif siswa Kelas VII MTsN 2 Kota Blitar’. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

- a. Terdapat keterbatasan keterampilan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.
- b. Siswa sering menganggap pelajaran PS sebagai pelajaran yang membosankan karena didominasi metode yang konvensional dan keterbatasan bahan ajar yang hanya berupa buku paket dan LKS.
- c. Kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi PS belum optimal, terutama dalam aspek pemahaman konsep, penerapan, dan analisis, yang terlihat dari hasil evaluasi belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

- d. Media pembelajaran digital seperti Nearpod belum banyak dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran PS, padahal memiliki potensi nteraktif dan kolaboratif yang tinggi.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dari penelitian ini sebaga berikut:

- a. Subjek yang akan ditelii pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar.
- b. Minat diukur menggunakan indikator minat belajar yaitu motivasi dan keterlibatan siswa.
- c. Media yang digunakan adalah adalah aplikasi nearpod.
- d. Kemampuan kognitif pada penelitian ini C1 sampai C6 menurut teori Benyamin S. Bloom.
- e. Materi yang akan diteliti pada penelitian ini adalah materi sejarah pembagian alam secara geologi.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini didasarkan pada penjabaran latar belakang diatas sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi Nearpod terhadap minat siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi Nearpod terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar?

3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi Nearpod terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi Nearpod terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi Nearpod terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi Nearpod terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran digital IPS terhadap minat belajar siswa kelas VII. Serta memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran IPS, khususnya terkait media digital Nearpod dalam meningkatkan minat dan kemampuan kognitif siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana panduan guru dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif. Temuan penelitian dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun kebijakan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk pemanfaatan Nearpod dalam mendukung proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis Nearpod sebagai inovatif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan termotivasi dalam memahami materi IPS secara mendalam.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini memberikan wawasan dan pengalaman baru dalam melakukan penelitian terutama di bidang pendidikan, serta dapat menjadi referensi dan dasar peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan studi serupa yang berkaitan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

e. Bagi Pembaca

Pembaca memperoleh wawasan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod dalam konteks pendidikan, serta dapat mengadopsi atau mengadaptasi metode ini dalam proses belajar-mengajar di lingkungan mereka.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS digital aplikasi nearpod terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII MTsN 2 kota Blitar. Penelitian ini akan dilakukan selama satu Semester, dengan mengikutertakan sekelompok siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu satu kelompok akan diajarkan menggunakan metode konvensional, sementara kelompok lainnya akan menggunakan media Nearpod sebagai alat bantu proses belajar. Ruang lingkup ini dikonsentrasikan pada materi IPS yang relevan dengan kurikulum yang sedang berjalan, seperti topic pembelajaran sejarah pembagian alam secara geologi. Penelitian ini akan mengeksplorasi sejauh mana media Nearpod dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengukur dampaknya terhadap hasil belajar kognitif mereka yang diperoleh dari pembelajaran.

G. Penegasan Variabel

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang akan dianalisis, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independen (X) adalah penggunaan media pembelajaran digital Nearpod dalam pembelajaran IPS. Variabel ini merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Media Nearpod adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara digital dengan berbagai fitur seperti slide presentasi, *live quiz*, polling, video terintegrasi, dan kolaborasi waktu nyata. Media ini digunakan sebagai alat bantu menyampaikan materi secara visual dan auditorial dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Variabel Dependen mencakup minat belajar siswa (Y1) dan kemampuan kognitif mereka (Y2).
 - a. Minat belajar siswa adalah kecenderungan siswa untuk memberikan perhatian dan keterlibatan dalam kegiatan belajar IPS. Minat ini tercermin dalam rasa senang, perhatian, dan dorongan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Nasution menjelaskan bahwa minat merupakan aspek kejiwaan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dengan baik, menaruh perhatian, dan rela terikat pada kegiatan tersebut.¹¹ Pernyataan ini menegaskan bahwa minat belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan dimensi afektif dan konatif. Artinya, minat belajar muncul dari dorongan

¹¹ Vina Rahmayanti, 'Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1.2 (2016), doi:10.30998/sap.v1i2.1027. hal. 209

psikologis internal yang membuat seseorang terdorong untuk berperan aktif dan bertahan dalam proses pembelajaran. Berbicara diarah pendidikan, minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan psikologis yang menimbulkan perasaan senang dan perhatian yang tinggi terhadap aktivitas belajar, yang kemudian mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

- b. Kemampuan kognitif adalah kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran IPS. Anderson dan Krathwohl, kemampuan kognitif mencakup enam tingkatan berpikir, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.¹² Kemampuan kognitif siswa dapat diidentifikasi melalui indikator: (1) pengetahuan, yaitu kemampuan mengenali dan mengingat kembali informasi; (2) pemahaman, yakni kemampuan menafsirkan dan menjelaskan konsep; (3) penerapan, yaitu kemampuan menggunakan teori atau prinsip untuk menyelesaikan masalah; (4) analisis, yakni kemampuan menguraikan informasi menjadi bagian-bagian yang saling berkaitan; (5) sintesis atau mencipta, yaitu kemampuan

¹² Restu Lusiana, Ika Krisdiana, and Siti Aisyah, 'Analisis Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII Berdasarkan Taksonomi Bloom Ditinjau dari Kemampuan Kognitif', *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 6.2 (2018), p. 60, doi:10.25273/jems.v6i2.5354. Hal. 66

menggabungkan konsep untuk menghasilkan ide baru; dan (6) evaluasi, yaitu kemampuan menilai atau memeriksa kembali ketepatan suatu hasil atau proses.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah merujuk pada upaya memperjelas makna kata kunci dalam penelitian yang memiliki interpretasi beragam. Dengan kata lain, penegasan istilah berfungsi untuk memberikan pemahaman yang jelas dan tepat mengenai arti suatu konsep, sehingga menghindari kesalahpahaman atau penafsiran yang keliru terhadap permasalahan yang dikaji. Penegasan beberapa kata kunci dalam penelitian ini menjadi sangat diperlukan agar batasan dan pengertian setiap istilah dapat dipahami dengan baik.

Pada penelitian ini, beberapa istilah kunci memerlukan penjelasan mendalam agar tidak menimbulkan penafsiran yang keliru mengenai istilah pada judul penelitian ini, maka peneliti merasa perlu untuk adanya penegasan istilah secara konseptual dan operasional:

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran Nearpod

Media adalah alat atau saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau konten edukasi. Media merujuk pada segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta menarik perhatian dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat

berjalan dengan efektif.¹³ Media pembelajaran digital merupakan instrumen edukasi berbasis data elektronik yang memungkinkan penciptaan, pengolahan, serta penyebaran konten instruksional melalui berbagai perangkat komputasi.¹⁴ Penerapan media ini tidak sekadar mendigitalkan materi cetak, melainkan bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan aksesibilitas pembelajaran bagi peserta didik tanpa sekat ruang dan waktu. Media pembelajaran Nearpod merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk menyajikan materi secara interaktif dan terstruktur melalui perangkat elektronik.

b. Minat Belajar

Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan psikologis individu terhadap suatu materi pelajaran yang dapat mendorong siswa terlibat aktif dalam proses belajar, yang ditandai dengan motivasi intrinsik, rasa ingin tahu, dan kedisiplinan dalam mengakses sumber pengetahuan. Sehingga tercipta meningkatnya perhatian dan daya ingat yang berkelanjutan.¹⁵ Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan khas seseorang dalam mengelola aktivitas berpikir untuk memahami informasi dan

¹³ Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477). Hal. 471

¹⁴ Husein batubara, Hamdan. *Media Pembelajaran digital*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2021). Hal. 3

¹⁵ Rhoma Iskandar and Hanifah Nurulita, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi', *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6.12 (2023), pp. 9818–22, doi:10.54371/jiip.v6i12.2895. Hal.30

mentransformasikan pengalaman tersebut menjadi perolehan keterampilan serta sikap yang menetap.¹⁶ Melalui minat yang tinggi, proses asimilasi informasi menjadi lebih efektif karena subjek didik memiliki keterlibatan emosional dan intelektual yang kuat terhadap materi yang dipelajari.

c. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kapasitas mental dalam memproses informasi mencakup aspek seperti pemahaman, analisis, memori, pemecahan masalah, dan penerapan pengetahuan yang memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena sebagian besar aktivitas belajar menuntut kemampuan berapikir dan mengingat.¹⁷ Kemampuan kognitif juga didefinisikan sebagai kapasitas intelektual peserta didik yang melibatkan proses mental secara berjenjang. Proses ini merujuk pada revisi Taksonomi Bloom yang mencakup enam tingkatan kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga tahap tertinggi yaitu mencipta (C6).¹⁸

¹⁶ Akrim. Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa: Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa. (Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu Group. 2021). Hal. 18

¹⁷ I K W Sari and R Wulandari, 'Analisis Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA SMP', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3.2 (2020), pp. 145–52.

¹⁸ Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, terj. Agung Prihantoro (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 6-7

2. Definisi Operasional

Media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod merupakan bentuk pemanfaatan teknologi pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Platform ini memungkinkan guru menyusun materi ajar dalam format presentasi yang diperkaya dengan berbagai fitur interaktif, seperti audio, narasi, kuis, permainan edukatif, jajak pendapat (*polling*), dan papan kolaboratif. Fitur tersebut mendorong partisipasi aktif siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Penggunaan Nearpod dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis, memfasilitasi interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Media Nearpod dirancang oleh peneliti sesuai dengan materi ajar yang mencakup teks, gambar, kuis interaktif yang mendukung interaktivitas.

Perlakuan akan diberikan kepada kelas eksperimen yang menggunakan Nearpod dalam pembelajaran selama beberapa pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Variabel ini diukur melalui observasi keterlibatan siswa dan angket persepsi terhadap penggunaan media video dengan indikator mencakup interaktivitas materi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran IPS, kemudahan akses dan penggunaan media oleh siswa, kejelasan penyajian materi dalam bentuk visual dan verbal. Minat belajar adalah tingkat ketertarikan dan

antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS setelah penggunaan media video. Minat belajar diukur menggunakan angket skala likert berdasarkan indikator seperti perhatian terhadap materi, ketertarikan untuk belajar, keinginan untuk mencari tahu lebih lanjut, serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan kognitif adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi IPS yang diajarkan. Kemampuan ini diukur melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda atau uraian yang mengacu pada indikator domain kognitif, seperti kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Skor dari tes tersebut digunakan untuk menilai tingkat kemampuan kognitif siswa secara kuantitatif. Dengan penegasan secara operasional, diharapkan variabel dalam penelitian ini dapat diukur secara sistematis dan obyektif.

I. Sistematika Penulisan

Guna memastikan kejelasan dan koherensi penyajian proposal skripsi ini, peneliti menyusun sistematika penulisan yang berfungsi sebagai kerangka struktural dan pedoman teknis.

Penyajian laporan proposal skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto,

persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstraksi.

2. Bagian utama proposal skripsi

Pada penelitian ini terdiri atas bab dan sub-bab sebagai berikut:

- a. Bab I PENDAHULUAN memuat gambaran umum alasan faktual dan teoritis tentang pentingnya inovasi di pembelajaran IPS, masalah rendahnya minat belajar dan suboptimalnya kemampuan kognitif, serta urgensi penggunaan aplikasi nearpod untuk mengatasi masalah tersebut pembelajaran IPS. Bab ini juga memuat identifikasi masalah yang muncul dilapangan terkait pembelajaran IPS, batasan masalah agar penelitian lebih terarah, rumusan masalah yang menjadi fokus utama, tujuan penelitian yang hendak dicapai, kegunaan penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Pada akhir bab ini juga memuat ruang lingkup penelitian yang menjelaskan fokus, subjek, dan lokasi penelitian, serta penegasan istilah dan variabel yang mendefinisikan makna konsep seperti aplikasi nearpod, media pembelajaran digital, minat belajar, dan kemampuan kognitif agar tidak menimbulkan penafsiran ganda/ bab ini diakhiri dengan uraian mengenai sistematika penulisan proposal skripsi ini.
- b. Bab II LANDASAN TEORI berisi landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Landasan teori mencakup pembahasan mengenai definisi pengaruh, aspek efektivitas

pembelajaran, definisi aplikasi nearpod, fitur utama aplikasi nearpod, nearpod sebagai media pembelajaran, definisi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi kegunaan media pembelajaran, Teori minat belajar, aspek minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, teori tentang kemampuan kognitif, dan hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial. Bab ini juga menyajikan hasil penelitian terdahulu yang relevan guna mendukung penelitian ini, serta kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antarvariabel.

- c. Bab III METODE PENELITIAN menjelaskan pendekatan dan tahapan penelitian yang digunakan. Bab ini mencakup jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan model *pretest-posttest control group*, populasi dan sampel penelitian, variabel dan definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan aplikasi nearpod terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa.
- d. Bab IV HASIL PENELITIAN menyajikan data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan. Bab ini berisi deskripsi lokasi penelitian, karakteristik responden, hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil analisis statistik untuk mengetahui pengaruh aplikasi nearpod terhadap variabel penelitian.

- e. Bab V PEMBAHASAN berisi interpretasi dan analisis mendalam terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh. Bab ini membahas keterkaitan antara temuan penelitian dengan teori dan hasil penelitian terdahulu, menjelaskan sejauh mana penggunaan aplikasi nearpod berpengaruh terhadap peningkatan minat dan kemampuan kognitif siswa, serta memuat implikasi dan keterbatasan penelitian.
 - f. Bab VI PENUTUP merupakan bagian akhir dari proposal yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis data dan rumusan masalah, sedangkan saran ditujukan bagi guru, pihak sekolah, dan peneliti selanjutnya agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut.
3. Bagian akhir
- Pada bagian akhir berisi tentang daftar pustaka, daftar lampiran, dan riwayat hidup penulis.