

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
NEARPOD BERBASIS GAME BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Iga Cahyani Pramesti

Nomor Induk Mahasiswa 06051382025058

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
NEARPOD BERBASIS GAME BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Iga Cahyani Pramesti

Nomor Induk Mahasiswa 06051382025058

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah Diajukan dan Lulus Pada:

Hari/Tanggal: Jumat, 19 Juli 2024

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi


Camellia, S.Pd.,M.Pd

NIP. 199001152019032012


Camellia, S.Pd.,M.Pd

NIP. 199001152019032012



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
NEARPOD BERBASIS GAME BASED LEARNING DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh
Iga Cahyani Pramesti
Nomor Induk Mahasiswa 06051382025058
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan:

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn

Pembimbing Skripsi

Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012

Camellia, S.Pd., M.Pd

NIP. 199001152019032012



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iga Cahyani Pramesti

NIM : 06051382025058

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Nearpod* Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 8 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 05 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Iga Cahyani Pramesti

NIM. 06051382025058

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Nearpod* Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 8 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, dalam mewujudkan skripsi ini.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah., M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd., serta Bapak Asef Syarifullah, dan Ibu Rika Novarina, A.Md selaku admin Prodi PPKn yang telah memberikan bantuannya dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Selanjutnya Dinas Pendidikan Kota Palembang, Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang, dan Kepala sekolah SMP Negeri 8 Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Palembang, 05 Juli 2024

Penulis,



Iga Cahyani Pramesti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur pada-Mu Ya Allah, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Papa Deky Usman dan Mama Perlin Erniyati. Terimakasih banyak untuk setiap dukungan, nasehat, do'a dan cinta yang tak terkira untuk penulis selama ini. Terimakasih sudah selalu ada disaat penulis membutuhkan dan selalu berusaha mencukupi kebutuhan penulis. Penulis sangat amat mencintai kalian dan penulis akan selalu berusaha agar dapat menjadi anak yang berbakti kepada papa dan mama serta dapat dibanggakan di dunia dan akhirat.
2. Kepada adikku Zidan Fernando, terimakasih sudah selalu bersedia mendengarkan setiap cerita maupun keluh kesah penulis selama ini.
3. Keluarga besar M Yazid, terima kasih tak henti hentinya telah memberikan tempat, waktu, serta berbagai bantuan yang begitu banyak selama saya berkuliah, sehingga tak bisa diuraikan satu persatu, dan semoga Allah membalas semua kebaikan kepada keluarga ini.
4. Kepada dosen pembimbingku Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., terimakasih telah memberikan waktunya untuk membimbingku baik dalam bidang akademik maupun dalam pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Kepada dosen penguji Ibu Husnul Fatimah, S.Pd., M.Pd., terimakasih telah memberikan support, ilmu, masukan, dan kritiknya agar penulis menyelesaikan tugas akhir sarjana ini dengan baik.
6. Dosen-dosen program studi PPKn FKIP Unsri Ibu Dra.Umi Chotimah, M.Pd.,Ph.D., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., M.Pd dan Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.

7. Ibu Nismarniati, S.Pd serta seluruh Guru dan Staf keluarga besar SMP Negeri 8 Palembang yang telah banyak membantu penulis dalam penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat terbaik ogan's gurls dan gadar yaitu, Rahmadita Nurfadillah, Wahyu Fajriasti, Nabila Putri Herdiyanti Ningrum, Nur Azahra Putri, Nanda Maharani Putri, serta teman seperjuangan di FKIP PPKn angkatan 2020 kelas Palembang dan Inderalaya.
9. Terakhir saya ucapkan terimakasih untuk diri sendiri sudah mau berjuang dan berproses sejauh ini, insyaAllah semua akan berakhir dengan yang terbaik.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN	IV
PRAKATA	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR DIAGRAM BATANG	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
ABSTRAK	XVII
ABSTRACT	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran Interaktif	9
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran Interaktif	10
2.2 Nearpod	12
2.2.1 Pengertian Nearpod	12
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Nearpod.....	12
2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Nearpod.....	14
2.3 Game Based Learning	16
2.3.1 Pengertian Game Based Learning	16

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Game Based Learning.....	16
2.4 Motivasi Belajar	18
2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar	18
2.4.2 Fungsi Motivasi Belajar	19
2.4.3 Macam-Macam Motivasi Belajar	19
2.4.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	20
2.4.5 Indikator-Indikator Motivasi Belajar	21
2.5 Kerangka Berfikir.....	22
2.6 Alur Penelitian	24
2.7 Hipotesis	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Variabel Penelitian	26
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.3.1 Media Pembelajaran Nearpod	27
3.3.2 Motivasi Belajar	28
3.4 Populasi dan Sampel	30
3.4.1 Populasi.....	30
3.4.2 Sampel.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Dokumentasi.....	32
3.5.2 Observasi.....	32
3.5.3 Angket.....	33
3.6 Teknik Analisis Data	33
3.6.1 Uji Validitas	33
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	34
3.7 Pengukuran Instrumen.....	34
3.7.1 Uji Normalitas	34
3.7.2 Uji Homogenitas.....	35
3.7.3 Uji Hipotesis.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	38
4.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	39
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	39
4.2.1.1 Gambaran Umum.....	40
4.2.1.2 Struktur Organisasi di SMP Negeri 8 Palembang	41
4.2.1.3 Sarana dan Fasilitas di SMP Negeri 8 Palembang.....	42
4.2.1.4 Data Peserta Didik Kelas VIII 4	43
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi.....	44
4.2.2.1 Motivasi dan Keinginan Untuk Mencapai Tujuan.....	44
4.2.2.2 Keinginan dan Kebutuha Untuk Belajar	48
4.2.2.3 Harapan dan Tujuan Masa Depan.....	51
4.2.2.4 Rasa Berharga Dalam Belajar.....	54
4.2.2.5 Kegiatan Belajar Yang Menarik	58
4.2.2.6 Lingkungan Belajar Yang Baik	61
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Kuisisioner	65
4.2.4 Deskripsi Data Hasil Tes.....	66
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian	67
4.3.1 Uji Persyaratan Instrumen.....	67
4.3.1.1 Uji Validitas Instrumen	68
4.3.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen	69
4.3.2 Uji Persyaratan Analisis Data	70
4.3.2.1 Uji Normalitas Data	70
4.3.2.2 Uji Homogenitas Data.....	71
4.3.2.3 Uji Hipotesis	71
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Simpulan	76
5.2 Saran	76
5.2.1 Pendidik	77
5.2.2 Peserta Didik	77
5.2.3 Sekolah.....	77

DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media Nearpod.....	27
Tabel 3.3 Indikator Motivasi Belajar	29
Tabel 3.4 Populasi Penelitian	31
Tabel 4.1 Rincinan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian.....	39
Tabel 4.2 Sarana Dan Fasilitas SMP Negeri 8 Palembang	42
Tabel 4.3 Data Peserta Didik Kelas VIII 4.....	43
Tabel 4.4 Hasil Observasi Motivasi dan Keinginan Untuk Mencapai Tujuan Pertemuan 1	45
Tabel 4.5 Hasil Observasi Motivasi dan Keinginan Untuk Mencapai Tujuan Pertemuan 2	45
Tabel 4.6 Hasil Observasi Motivasi dan Keinginan Untuk Mencapai Tujuan Pertemuan 3	46
Tabel 4.7 Rekapitulasi Motivasi dan Keinginan Untuk Mencapai Tujuan	46
Tabel 4.8 Hasil Observasi Keinginan dan Kebutuhan Untuk Belajar Pertemuan 1	48
Tabel 4.9 Hasil Observasi Keinginan dan Kebutuhan Untuk Belajar Pertemuan 2	48
Tabel 4.10 Hasil Observasi Keinginan dan Kebutuhan Untuk Belajar Pertemuan 3	49
Tabel 4.11 Rekapitulasi Keinginan dan Kebutuhan Untuk Belajar	50
Tabel 4.12 Hasil Observasi Harapan dan Tujuan Masa Depan Pertemuan 1	51
Tabel 4.13 Hasil Observasi Harapan dan Tujuan Masa Depan Pertemuan 2	52
Tabel 4.14 Hasil Observasi Harapan dan Tujuan Masa Depan Pertemuan 3	52
Tabel 4.15 Rekapitulasi Harapan dan Tujuan Masa Depan	53
Tabel 4.16 Hasil Observasi Rasa Berharga Dalam Belajar Pertemuan 1	54
Tabel 4.17 Hasil Observasi Rasa Berharga Dalam Belajar Pertemuan 2	55
Tabel 4.18 Hasil Observasi Rasa Berharga Dalam Belajar Pertemuan 3	56
Tabel 4.19 Rekapitulasi Rasa Berharga Dalam Belajar	56
Tabel 4.20 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Yang Menarik Pertemuan 1	58
Tabel 4.21 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Yang Menarik Pertemuan 2	59
Tabel 4.22 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Yang Menarik Pertemuan 3	59

Tabel 4.23 Rekapitulasi Kegiatan Belajar Yang Menarik	60
Tabel 4.24 Hasil Observasi Lingkungan Belajar Yang Baik Pertemuan 1	62
Tabel 4.25 Hasil Observasi Lingkungan Belajar Yang Baik Pertemuan 2	62
Tabel 4.26 Hasil Observasi Lingkungan Belajar Yang Baik Pertemuan 3	63
Tabel 4.27 Rekapitulasi Lingkungan Belajar Yang Baik.....	64
Tabel 4.28 Rekapitulasi Hasil Pretest-Posttest Peserta Didik	66
Tabel 4.29 Hasil Uji Validitas Instrumen	68
Tabel 4.30 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	69
Tabel 4.31 Hasil Uji Normalitas Data.....	70
Tabel 4.32 Hasil Uji Homogenitas Data	71
Tabel 4.33 Hasil Uji Hipotesis	72
Tabel 4.34 Rekapitulasi Keseluruhan Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 23
Gambar 2.2 Alur Penelitian 24

DAFTAR DIAGRAM BATANG

Diagram 4.1 Hasil Observasi Motivasi dan Keinginan Untuk Mencapai Tujuan	47
Diagram 4.2 Hasil Observasi Keinginan dan Kebutuhan Untuk Belajar	50
Diagram 4.3 Hasil Harapan dan Tujuan Masa Depan	53
Diagram 4.4 Hasil Observasi Rasa Berharga Dalam Belajar	57
Diagram 4.5 Hasil Observasi Kegiatan Belajar Yang Menarik	60
Diagram 4.6 Hasil Observasi Lingkungan Belajar Yang Baik	64
Diagram 4.7 Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	84
Lampiran 2 Validasi Judul Skripsi	85
Lampiran 3 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi	86
Lampiran 4 Surat Keterangan Izin Penelitian Dari Dekan FKIP Universitas Sriwijaya	88
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dari Kesbangpol Kota Palembang	89
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Palembang	90
Lampiran 7 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari SMP Negeri 8 Palembang.....	91
Lampiran 8 Modul Ajar	92
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	99
Lampiran 10 Instrumen Angket.....	101
Lampiran 11 Instrumen Tes	102
Lampiran 12 Media Pembelajaran.....	107
Lampiran 13 Dokumentasi	108
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi	109
Lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi	111
Lampiran 16 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	112

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Nearpod* Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 8 Palembang

Oleh
Iga Cahyani Pramesti
Nomor Induk Mahasiswa 06051382025058
Pembimbing: Camellia, S.Pd., M.Pd
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK


Penelitian ini mengkaji permasalahan mengenai apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *nearpod* berbasis game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Palembang. Tujuan pada penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *nearpod* berbasis game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dalam bentuk *one group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini seluruh kelas VIII dengan sampel penelitian kelas VIII 4 yang berjumlah 31 orang yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini ialah teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *nearpod* berbasis game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil uji *paired t-test* dengan bantuan *SPSS* versi 26 didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, maka keputusannya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media interaktif *nearpod* berbasis game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas VIII SMP Negeri 8 Palembang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Nearpod*, Motivasi Belajar

Mengetahui
Koordinator Program Studi PPKn


Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi


Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

The Effect of the Use of Game-Based Learning-Based Nearpod Interactive Media in Increasing Students' Learning Motivation at SMP Negeri 8 Palembang


By
Iga Cahyani Pramesti
Student Identification Number 06051382025058
Supervisor: Camellia, S.Pd., M.Pd
Pancasila and Civic Education Study Program

ABSTRACT

This study examines the problem of whether there is an influence of the use of game-based learning-based nearpod interactive media in increasing students' learning motivation at SMP Negeri 8 Palembang. The purpose of this study is to determine the influence of the use of game-based learning-based nearpod interactive media in increasing students' learning motivation. This study uses a type of pre-experimental design research in the form of one group pretest-posttest. The population in this study is all class VIII with a research sample of class VIII 4 totaling 31 people taken using purposive sampling techniques. The collection techniques used in this study are observation, questionnaire, and documentation techniques. Based on the results of the analysis and discussion, it can be concluded that the use of game-based learning-based nearpod interactive media can increase students' learning motivation. This can be proven through the results of the paired t-test with the help of SPSS version 26 obtained a significance value of $0.00 < 0.05$, then the decision H_a was accepted and H_0 was rejected. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of game-based learning-based nearpod interactive media in increasing the learning motivation of students in grade VIII of SMP Negeri 8 Palembang.

Keywords: Learning Media, Nearpod, Learning Motivation

Approve Off
Coordinator of PPKn Study Program


Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

Supervisor


Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi dan informasi secara cepat di seluruh aspek kehidupan, akibatnya dari abad 21 ini mengalami perubahan – perubahan yang cukup signifikan dalam berbagai bidang kehidupan (Mardhiyah, dkk., 2023). Salah satu perubahannya terjadi di dalam dunia pendidikan yang semula konvensional beralih menjadi digital. Pendidikan adalah upaya manusia untuk mengembangkan diri melalui pembelajaran dan mencapai cita-cita yang ingin dicapai atau dengan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat (Susilawati, dkk., 2023). Pendidikan pada abad 21 menuntun adanya 4C yaitu *collaboration*, *communication*, *critical thinking* dan *creative*. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seharusnya juga dilaksanakan guru pada era digitalisasi saat ini.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan ialah dasar utama individu memperoleh pengetahuan, mengembangkan potensi dan keterampilan dirinya yang ditempuh melalui pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2015: 84). Pembelajaran pada abad 21 memiliki ciri khas yakni inovatif, kreatif dan menyenangkan. Untuk mewujudkan ciri khas pembelajaran abad ini maka pembelajaran dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Menurut Chotimah dan Maryani (2021) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan mengajar yang berisikan materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan secara efisien dan efektif agar siswa mampu menyerap materi dengan lebih baik. sedangkan interaktif media dalam proses pembelajaran ialah produk maupun multimedia yang diberikan guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran berupa teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, dan video game (Putri, dkk., 2022). Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar yang menyajikan materi pembelajaran dengan konten berupa teks, gambar bergerak, video, audio, dan video *game* yang disampaikan secara efisien dan efektif agar siswa mampu menyerap materi dengan lebih baik. salah satu media pembelajaran interaktif yakni *nearpod*.

Aplikasi *nearpod* adalah salah satu platform pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana guru dapat membuat sebuah presentasi berupa gambar, teks, video, dan kuis yang dibisa dimainkan bersama (Biassari, dkk., 2021). Aplikasi *nearpod* dapat digunakan secara gratis sepenuhnya. Aplikasi ini memiliki tiga pilihan dalam mengaksesnya yakni *live lesson*, *live lesson + zoom*, dan peserta didik dapat masuk melalui link yang diberikan oleh guru serta dapat diakses kapanpun. Kelebihan dari penggunaan *nearpod* dalam proses pembelajaran salahnya yakni memiliki fitur, konten dan aktivitas yang kreatif, inovatif, dan edukatif.

Dengan adanya fitur, konten dan aktivitas yang menyenangkan dalam penggunaan aplikasi *nearpod* dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar pada peserta didik. Sehingga dengan adanya motivasi tersebut maka kegiatan belajar mengajar dapat terstruktur dengan baik.

Menurut Uno (2018: 3) motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk mencoba bertindak dengan cara yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan. Sedangkan menurut Nuridayanti (2022: 21) motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang yang dapat menggerakkan dan mengarahkan tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki

peranan penting dalam suatu proses dan hasil pencapaian pembelajaran. Adapun peranan motivasi belajar menurut Uno (2018: 27) yakni 1) menentukan hal-hal yang dapat membantu belajar; 2) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai; 3) menentukan variasi kendali pada rangsangan belajar; dan 4) menentukan ketekunan dalam belajar.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Nearpod* Dalam Meningkatkan Motivasi antara lain telah diteliti oleh Rochmah, dkk (2023) dari Universitas Bina Bangsa, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan *Nearpod* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Tik Di Sma Al-Mubarak Kota Serang”. Hasil dari penelitiannya yaitu pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *nearpod* dalam proses pembelajaran, terbukti dengan pengujian hipotesis dengan uji t yang menyatakan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan thitung $(11,886) > ttabel (0,2542)$ dan juga dengan uji koefisien determinasi (R^2) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa meningkat sebesar (70,9%) setelah memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *nearpod*.

Kemudian penelitian yang relevan berikutnya diteliti oleh Oktafiani, dkk (2022) dari Universitas Esa Unggul, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika”. Hasil dari penelitiannya yaitu hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial atau uji t yaitu $11,081$ (thitung) $> 2,042$ (ttabel) dengan signifikan $0,00 < 0,05$. Hasil tersebut menyatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika.

Berikutnya penelitian yang relevan diteliti oleh Aslami (2021) dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*”. Hasil dari penelitiannya yaitu aplikasi *nearpod* dapat digunakan

dalam pembelajaran jarak jauh dan juga menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui fitur-fitur yang inovatif dan edukatif.

Berdasarkan hasil dari tiga penelitian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti media *nearpod* terhadap mata pelajaran pendidikan Pancasila dalam meningkatkan motivasi belajar yang mana media ini akan diintegrasikan dengan metode *game based learning*. Menurut Muhammad, dkk (2023) *game-based learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan permainan dan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar, dan motivasi siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan menggabungkan metode *game based learning* dengan media *nearpod* menggunakan fitur – fitur seperti *time to climb* dan *fill in the blank*.

Di SMP Negeri 8 Palembang peneliti telah melakukan observasi lapangan maka peneliti memperoleh dan mengumpulkan informasi mengenai sekolah yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu SMP Negeri 8 Palembang yang merupakan Sekolah Menengah Pertama di kota Palembang yang terakreditasi A. Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru pendidikan Pancasila dan wakil kurikulum di SMP Negeri 8 Palembang dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh peserta didik sangat antusias dengan adanya penggunaan media pembelajaran baru yang terintegrasi dengan digital, namun pada penerapnya guru lebih dominan menggunakan papan tulis dan PPT. Dengan demikian, media *nearpod* ini sesuai untuk diterapkan di SMP Negeri 8 Palembang. Media *nearpod* yang akan diterapkan kepada peserta didik bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khusus mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian dari latar belakang terkait informasi dan pentingnya penelitian ini dilakukan, maka judul penelitian ini yaitu **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP Negeri 8 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas dan hasil studi pendahuluan maka peneliti tertarik untuk melihat “apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif *nearpod* berbasis game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran permasalahan penelitian yang telah dipilih, penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *nearpod* berbasis game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMP Negeri 8 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik itu secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini adalah untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta di SMP Negeri 8 Palembang dengan melalui media pembelajaran interaktif *nearpod*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Pendidik

Pendidik dapat menjadikan bahan masukan positif khususnya guru mata pelajaran pendidikan Pancasila untuk lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana bagi peserta didik untuk selalu meningkatkan motivasi belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi atau bahan pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon Untuk Pembelajaran Ips (Ekonomi) Di Smp. *EcoGen*. 1(2): 439 – 448.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multipie Intellegences*. Malang: UMM Press.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*. 2(1): 1885 – 1896.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aslami, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2): 135 – 148.
- Biassari, I., & Putri. K. E. (2021) Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar. *SEMDIKJAR*, 4(4): 62 – 74.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia.
- Carolina, Y. D. (2023). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(1): 10 – 16.
- Chotimah, Umi., & Maryani. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Fuadah, A. (2022). *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Anak*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Cipayung-Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Jafnihirda, L., Suparmi., Ambiyar., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 3(1): 227 – 239.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lasiyono, U., & Alam, W. Y. (2024). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Sumedang: CV Mega Press Nusantara.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*. 12(1): 29 – 40.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. 4(1): 2231 – 2246.
- Muawanah, E. I., & Muhid. A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19: Litaretur Review. *JIBK*. 12(1): 90 – 98.
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*. 6(2): 465-479.
- Mulyaningsih, I, E. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 20(4): 441 – 451.
- Nispiah, N., & Alwin. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Georafflesia*. 8(1): 9 -18.

- Nofitasari, Y., Murtini, S., & Rohmah, R. R. (2023). Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Pengajaran Berbasis Game Based Learning Pada Siswa Kelas X-2 Sma Negeri 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(2): 6381 – 6386.
- Novianti, C. Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *SPEJ (Science and Phsics Education Juornal)*. 3(2): 57 – 75.
- Nurhamidah, D., (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 4(2): 80 – 90.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 4(1).
- Nurmasita, Ismail, M., & Fauzan, A. (2022). Penerapan Pembelajaran Aplikasi Nearpod Pada Mata Pelajaran PPKn Di MTsN 2 Mataram. *Manazhim Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. 4(2): 308 – 318.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JIP: Jurnal Inovasi Pendidikan*. 1(5): 967 – 974.
- Oktafiani., & Mujazi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. 7(1): 124 – 134.
- Panggabean, J. Z. Z., Januaripin, M., Wulandari, T., Pureka, M. N. Y., Arsyati, A. M., Mardiwati, Kmurawak, R. Mb., Supriatna, A., Dharmayanti, P. A., Mesalina, J., Judijanto, L. (2024). *Teknologi Media Pembelajaran: Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. Bantul: PT Green Pustaka Indonesia.
- Pathuddin, Nasir, R., Alfisyahra, Mubarik, & Fajriani. (2023). Pelatihan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(4): 142 – 146.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Solusi Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katholik (JPAK)*. 22(2): 313 – 321.

- Prasetya, D. D., I. W. S. G., & Patmanthara, S. (2013). Digital-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Tekno*. 2(20): 45 – 50.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F. ., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*. 2(2): 363–374.
- Rahmawati, N. I., Ikashaum, F., Wahyuni, S., & Cahyo, E. D. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ispring Presenter Berbasis Html 5. *Society: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(2): 59 – 64.
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/ 2016. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*. 5(4): 326 – 336.
- Ramadhan, N. B., Japar, M., & Raharjo. (2021). Perbedaan Hasil Belajar PPKn Dengan Menggunakan Aplikasi Zoom dan Nearpod Di Sman 61 Jakarta. *CIVICS: Jurnal Pendidikan & Pancasila*. 6(2): 204 – 212.
- Rocmah, M., Umalihatyati., & Daryuni, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan Nearpod Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Tik Di Sma Al – Mubarak Kota Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 3(4).
- Rusman. (2018). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sadirman. (2020). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, E., Iskandar, S., & Kurniawan, D, T. (2023). Tantangan Pendidikan Abad 21. *Jurnal Edupena*. 4(1): 33 – 40.
- Uno, H. B. (2018). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Gorontalo: PT Bumi Aksara.

- Wahab, A., Junaedi., Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*. 4(2): 1 – 5.
- Zubairi. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Indramayu: CV Adanu Abimata.