



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika

Oktafiani¹, Mujazi²

^{1,2}Universitas Esa Unggul

Article Info

Article history:

Received Apr 12th, 2022

Revised Jul 20th, 2022

Accepted Aug 14th, 2022

Keyword:

Media Pembelajaran *Nearpod*
Matematika
Motivasi Belajar

ABSTRACT

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Penelitian ini dilakukan karena memiliki tujuan untuk mengetahui akan pengaruh media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika di SDN 17 Palmerah di kelas 5 B. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi Penelitian ini ialah siswa kelas 5B yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan kuesioner angket. Informasi yang didapat dari responden dengan menggunakan angket ini untuk menemukan pengaruh penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan uji parsial atau uji t untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian parsial atau uji t yaitu $11,081 (t_{hitung}) > 2,042 (t_{tabel})$ 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.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Mujazi

PGSD, FKIP, Universitas Esa Unggul

Email: mujazi@esaunggul.ac.id

Pendahuluan

Dunia pendidikan sedang mencari berbagai usaha untuk mempertahankan kegiatan belajar dan mengajar (KBM) dalam kondisi pandemik yang sedang terjadi akibat dampak COVID – 19. Pertahanan yang dilakukan oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 32962/MPK.A/HK/2020 untuk tetap berjalannya pendidikan di masa pandemik ini dengan melakukan pembelajaran online dengan tujuan kegiatan belajar mengajar (KBM) bisa berjalan dengan seperti biasa dilaksanakan normal akan tetapi kondisi daring (Kemendikbud 2020). Pembiasaan pembelajaran daring harus mengadaptasikan teknologi ini dalam pembelajaran karena mengingat bahwa terdapat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015 mengenai guru memiliki peran secara langsung pada teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Guru menjadi garda pertama terbuka akan teknologi demi melaksanakan pembelajaran yang akan mendatang. Pada kesempatan di pembelajaran daring mengharuskan guru untuk kreatif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sampai saatnya pembelajaran tatap muka kembali guru siap menerapkan adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Namun kenyataannya Kurangnya persiapan guru dalam adaptasi teknologi pembelajaran maka akan berakibat pada motivasi siswa (Ratnawati Susanto, Rachmadtullah, and

Rachbini 2020). Ketercapaian pembelajaran akan menunjukkan tinggi dan kurangnya prestasi belajar siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan merupakan salah satu penyebabnya motivasi belajar. Problematika kurangnya kesiapan guru dalam menghadapi adaptasi teknologi memiliki dampak kepada motivasi siswa sehingga penurunan prestasi belajar ikut menurun (Ratnawati Susanto 2021).

Dampak terbiasanya pembelajaran daring membuat semangat siswa menjadi penurunan yang membuat para pendidik harus mencari cara untuk memberikan dorongan pada siswa sehingga tujuan belajar kembali tercapai. Mengingat pembelajaran tatap muka sudah dilakukan kembali normal maka terlihatnya rasa motivasi pada siswa sangat menurun karena seringkali siswa pasif dalam tanya jawab saat belajar, siswa sering melamun, mudah menyerah dalam pemberian tugas, dan tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung (Ratnawati Susanto 2022). Banyak sekali mata pelajaran yang kurang dimengerti siswa karena tidak terbiasa kegiatan belajar normal sehingga perlunya peningkatan motivasi siswa untuk meningkatkan daya semangat untuk mencapai tujuan pemahaman mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Memahami peran guru dalam kesiapan pembelajaran yang berarti mengatur kelas yang mencakup (1) keterampilan penguatan tingkah laku yang bisa dilaksanakan dengan memperhatikan tingkah laku siswa secara verbal maupun non-verbal, (2) membuat pembelajaran bervariasi di kelas yang tujuannya tidak membuat kelas merasakan hening dan hampa seakan – akan kelas tersebut tidak aktif dengan mempersiapkan variasi pembelajaran maka akan tercapainya hasil belajar (3) kesiapan membuka dan menutup saat pembelajaran berlangsung yang berarti keterampilan membuka dan menutup merupakan bagian pentingnya dalam keberhasilan belajar. Peran guru diartikan dalam sistem pendidikan yakni peran utama menentukan baik atau tidaknya pada proses belajar (Ratnawati Susanto 2020). Pendekatan yang menitikberatkan pada kompetensi pedagogik dalam segala aspek kemampuan dan paradigma baru guru. (Agustina and Susanto 2017; Kurni and Susanto 2018; Ratnawati Susanto; Reza R; Widarto R 2020; R. Susanto 2020; Ratnawati Susanto, Agustina, Rozali, et al. 2021; Ratnawati Susanto, Agustina, Rozali, Yuli Azmi, et al. 2021; Ratnawati Susanto 2018, 2021; Ratnawati Susanto et al. 2020, 2022; Ratnawati Susanto, Agustina, Azmi, et al. 2021; Ratnawati Susanto, Agustina, and Rozali 2020; Ratnawati Susanto and Rachmadtullah 2019; Ratnawati Susanto, Rachmadtullah, and Rachbini 2020; Ratnawati Susanto, Rozali, and Agustina 2019, 2020; Ratnawati Susanto, Syofyan, and Rachmadtullah 2019)

Motivasi belajar terbentuk karena adanya peran guru sangat penting karena itu perlunya guru memiliki kompetensi pedagogik yaitu menguasai peserta didik, menguasai teori belajar dan pembelajaran yang mendidik, pengembangan kurikulum, kegiatan pembelajaran yang mendidik, komunikasi dengan peserta didik, penilaian dan evaluasi (Ratnawati Susanto and Rozali 2020).

Terlihat pada observasi awal penelitian di SDN 17 Palmerah, siswa di kelas V tersebut terlihat pasif, kurang fokus atau sering melamun dan tidak semangat pada saat kegiatan belajar berlangsung. Saat guru menerangkan mata pelajaran matematika terdapat siswa melakukan kegiatan lain selain memperhatikan pembelajaran berlangsung. Sang guru sudah semangat dengan usaha menjelaskan materi matematika di kelas namun terlihat beberapa saja siswa yang memperhatikan penjelasan materi. Menjelaskan materi matematika merupakan mata pelajaran pokok yang harus siswa bisa pahami karena materinya terdapat di lingkungan nyata siswa, kenyataannya di dalam kelas itu siswa kurang motivasi terhadap mata pelajaran tersebut.

Pernyataan ini diperkuat dengan data hasil belajar di kelas VB dengan mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika tersebut nilai KKM 70, jadi jika kurang dari nilai tersebut maka keterangannya tidak tuntas. Kelas VB tersebut terdapat 32 siswa, 10 siswa yang tuntas dengan intensitas nilai 70 – 100 dengan presentase 32% dan terdapatnya 22 siswa yang tidak tuntas dengan intensitas nilai 0 – 69 dengan persentase 68%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35 dengan rata – rata nilai kelas 70,8. Dengan data tersebut menunjukkan lebih dari 50% siswa satu kelas tidak tuntas pada hasil ulangan yang diperoleh maka ini bisa dijadikan data untuk memperkuat bahwa terdapatnya masalah pada motivasi belajar pada kelas tersebut.

Materi bangun ruang ini juga merupakan materi yang biasanya memecahkan masalah pada kehidupan nyata. Siswa pasti sering menemukan barang – barang di lingkungannya yang berbentuk bangun ruang dengan demikian bahwa materi ini salah satu penting yang dipelajari oleh siswa. bangun ruang merupakan bangun yang memiliki ruang dari bangun datar atau bangun yang memiliki tiga dimensi seperti balok, kubus, bola, limas, prisma, tabung, dan lain – lain. Pada materi ini tentunya perlunya media pembelajaran pendukung sebagai mengilustrasikan secara langsung kepada siswa sehingga memudahkan untuk mengenal bangun ruang. Salah

satunya media pembelajaran berbasis teknologi adalah media pembelajaran *nearpod* karena media ini media terdapat 20 fitur menarik di dalam 1 aplikasi seperti video, *slide*, *web content*, *nearpod 3D*, Simulasi bernama PKET, *VR Field Trip*, BBC Video, *Slidebox*, audio, perpustakaan bacaan online, modul, quiz dan masih banyak lagi (Fajarwati, Ika and Itianto 2021) Dikarenakan fitur *nearpod* sangat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan fungsinya maka peneliti tertarik dengan meneliti media pembelajaran *nearpod* sebagai media belajar pendukung pada motivasi siswa dalam matematika. Materi mata pelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung ilustrasi materi untuk memudahkan siswa memahami materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlunya pengkajian lebih dalam yang mempengaruhi motivasi belajar, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran *nearpod* dijadikan sebagai focus dalam penelitian ini.

Analisis Teori

Motivasi belajar adalah cerminan sikap siswa tidak pernah putus asa dalam menghadapi tantangan dalam belajar, sikap konsisten serta minat dalam mencapai tujuan belajar (Juliya and Herlambang 2021). Motivasi belajar adalah perkembangan gejala psikologis yang menggambarkan dorongan pada dalam diri siswa secara sadar dan tidak sadar dengan tekun dalam melakukan tindakan pencapaian tujuan belajar (Kamila 2020). Motivasi adalah dorongan yang terciptanya rasa ketertarikan dalam belajar (Novariana 2021). Definisi lain menyatakan motivasi belajar adalah motif memunculkan rasa semangat pada siswa ketika proses belajar berlangsung (Sari 2018). Motivasi belajar adalah terjadi karena adanya perubahan tingkah laku akan kesadaran untuk mencapai tujuan belajar dengan mencirikan siswa mudah dalam memahami pembelajaran (Damanik 2019).

Faktor pada motivasi belajar berdasarkan sikap terdiri dari dua jenis yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Menurut teori hierarki Maslow menyatakan bahwa motivasi jenis intrinsik merupakan hierarki yang paling tinggi karena aktualisasi diri dengan begitu dapat terlihat dari dorongan yang ada dalam dirinya seakan siswa merasa butuh dan memiliki keinginan untuk mencapai tujuan belajar (Azhar 2018). Motivasi ekstrinsik yaitu pendukung dorongan dari luar yang memberikan rangsangan dalam bentuk penghargaan, hukuman, harapan atau cita – cita, selebihnya keluarga, sekolah, dan masyarakat (Hakim and Syofyan 2017) singkatnya motivasi ekstrinsik ini kegiatan belajar yang dilakukan karena adanya motif dari luar dengan tujuan pencapaian mengenai belajar (Musab and Witri 2019).

Fungsi motivasi belajar menurut sardirman sebagai berikut yaitu: (1) mendorong untuk melakukan, tujuan untuk menggerakkan usaha yang dimiliki untuk menghasilkan yang telah dikerjakan, (2) menentukan arah perbuatan, tiap motivasi memiliki motif arah untuk mencapai tujuan yang telah dilakukan, dan (3) menentukan atau memilih perbuatan, dimaksudkan memilah kegiatan yang berguna dan menyisihkan kegiatan yang seharusnya tidak dilakukan sehingga tetap fokus pada tujuan.

Berdasarkan konsep yang dijabarkan, maka disintesis bahwa motivasi belajar adalah sebuah dorongan dari luar dan dalam siswa untuk melakukan pengalaman belajar secara optimal. Ditunjukkan dengan indikator-indikator: (1) rasa ketertarikan belajar, (2) semangat dalam memperoleh pengalaman belajar, (3) tekun melakukan tindakan untuk mencapai tujuan belajar, (4) mudah memahami pembelajaran, (5) tidak mudah putus asa.

Siswa membutuhkan stimulasi dan rangsangan dalam pembelajaran membuat keingintahuan tinggi yang berarti guru harus menyiapkan sumber rangsangan kepada siswa (Karjiyati 2020). Kurangnya persiapan guru dalam adaptasi teknologi pembelajaran maka akan berakibat pada motivasi siswa (Ratnawati Susanto, Rachmadtullah, and Rachbini 2020). Perlunya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menarik perhatian siswa untuk memiliki motivasi kembali saat belajar.

Nearpod adalah media pembelajaran yang dikhususkan untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar berlangsung (T. A. Susanto 2021). Menurut Selvarajoo *Nearpod* adalah media berbentuk animasi yang menarik siswa untuk menstimulasi rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran (Selvarajoo, Ramayah, and Lee 2019). Menurut Aslami media *nearpod* adalah media yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan kelas yang mencapai tuju belajar salah satunya menumbuhkan sikap fokus belajar (Aslami 2021) Perkembangan pesat pada aplikasi ios maupun android yang diadakan secara gratis dan bertambahnya fitur kolaborasi, presentasi, dan asesmen terdapat fitur yang lengkap dan bisa digunakan. Pendidik bisa menggunakan secara maksimal karena

terdapat ratusan materi sebagai acuan yang bisa digunakan secara gratis (Selvarajoo, Ramayah, and Lee 2019). Pendidik juga bisa melakukan lebih kreasi dalam pembuatan rancangan pembelajarannya sendiri dengan berbagai fitur yang telah disediakan. *Nearpod* menghadirkan variasi pembelajaran yang aktif di kelas dengan mendorong siswa dalam proses belajar hingga mendapatkan *feedback* yang memberikan kesan kepuasan siswa dalam belajar (Mc Pherson 2020). Media ini juga menyediakan ratusan materi pembelajaran yang terbaik dalam berbentuk modul, video, animasi bergerak dan lainnya.

Keunggulan dalam penggunaan media *nearpod* bisa dilaksanakan melalui pembelajaran online dan tatap muka dan terdapatnya fitur yang menarik akan menciptakan kelas yang aktif di kelas. terdapat konten dalam materi pembelajaran siap pakai yang terdiri terdapat beberapa konten materi yang telah siap digunakan sehingga penyesuaian saja pada materi tersebut fitur konten pembelajaran yang beragam, terdapat beberapa fitur yang mendukung media dalam kegiatan belajar dalam bentuk visual, audio dan audio dan fitur menarik yang bersikap menciptakan interaktif di kelas, terintegrasi dengan pendukung media lain, media ini bisa digabungkan dengan media lain sehingga adanya kemudaha jika menggabungkan media *nearpod* dengan media lainnya seperti menggunakan *youtube* pada media maka bisa diatur karena sudah terintegrasi, menciptakan interaktif saat belajar, karena terdapat fitur yang menarik dan terciptanya siswa aktif di kelas.

Terdapat fitur - fitur *nearpod* yang terbagi pada bahan pembelajaran dan aktifitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Bahan pembelajaran

1) Materi slide

Slide untuk menjabarkan materi ini sama dengan power point akan tetapi kelebihan ini bisa digabungkan dengan berapa konten lainnya. Penggabungan ini juga slide bisa menginput gambar dan suara serta latar belakang slide dengan pilihan yang menarik.

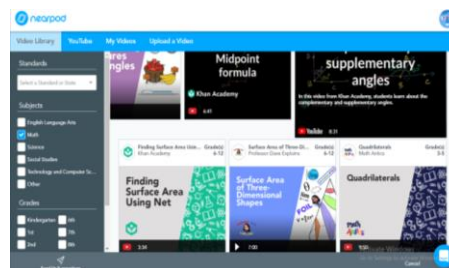


Gambar 1 Materi Slide

Sumber : www.nearpod.com

2) Perpustakaan Video

Terdapat inputan bahan ajar video sebagai pendukung dalam memaparkan materi yang disiapkan. Pemanfaatan video ini hanya menggunakan link video seperti youtube sehingga tidak memberatkan untuk mengupload. Lebih hebatnya lagi terdapat sumber video yang telah disediakan oleh *nearpod* dengan banyak jenis materi seperti berikut:

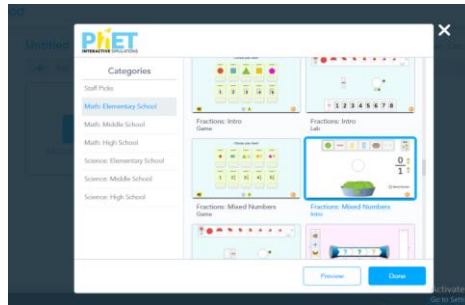


Gambar 2 Perpustakaan Video

Sumber : www.nearpod.com

3) Fitur PKET

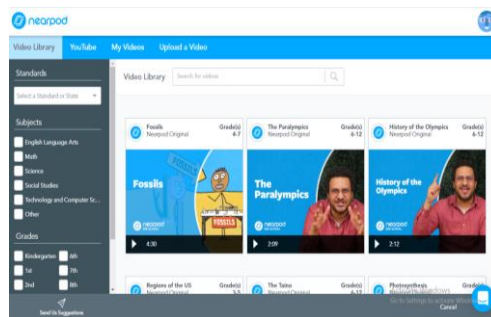
Simulation ini merupakan kerja sama antara *nearpod* dengan PKET yang bertujuan dengan memberikan gambar dalam memecahkan masalah secara nyata. Fitur ini terdapat mata pelajaran matematika dan pengetahuan alam saja dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah.



Gambar 3 PKET Simulasi
Sumber : www.nearpod.com

4) Terdapat Sumber Video Materi

Sumber video materi tujuannya untuk memberikan materi yang berbentuk video bisa dibuat sendiri maupun terdapat beberapa sumber *nearpod* yang sudah tersedia. Fitur ini juga terhubung ke youtube sehingga dapat memudahkan dalam menyiapkan video.

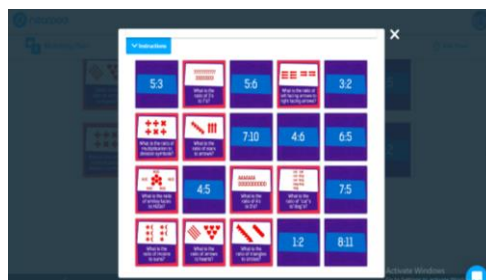


Gambar 4 Sumber Video Materi
Sumber : www.nearpod.com

2. Aktifitas Pembelajaran

1) Matching Pairs

Fitur ini memberikan siswa menjadi aktif karena ini berbentuk permainan yang meningkatkan pemahaman siswa dalam menghubungkan system penggunaanya menghubungkan kotak yang sama persis dengan dengan begitu siswa bias memecahkan masalah pada suatu perintah.



Gambar 5 Matching Pairs
Sumber : www.nearpod.com

2) Time to Climb

Suatu fitur yang berbentuk kuis dengan animasi seperti dunia nyata berbentuk perlombaan dimana siswa harus melewati tantangan dengan menjawab soal pertanyaan berbentuk kuis.



Gambar 6 Time To Climb
Sumber : www.nearpod.com

3) Colaborate Board

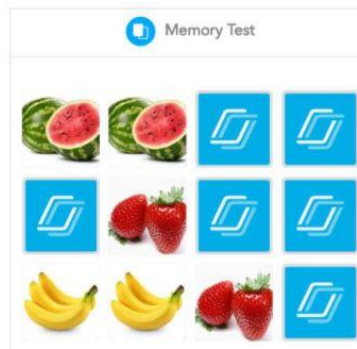
Fitur ini rencanakan seperti papan tulis online yang diperbolehkan siswa untuk menjawab di papan tersebut. Sistemnya guru akan memberikan pertanyaan di papan itu lalu siswa bisa menjawabnya.



Gambar 7 Colaborate Board
Sumber : www.nearpod.com

4) Memory Test

Fitur ini memberikan manfaat kepada siswa untuk meningkatkan memori pada siswa dalam mengingat materi yang diajarkan oleh guru.



Gambar 8 Memory Test
Sumber www.nearpod.com

Kesimpulan yang bisa ditarik, *nearpod* adalah media pembelajaran yang bersifat kolaboratif menciptakan suasana kelas menjadi aktif dalam berbentuk gambar *digital* yang memiliki fitur yang terbaik secara gratis Membentuk indikator yaitu (1) media pembelajaran yang bervariasi, (2) membuat siswa aktif di kelas, (3) menumbuhkan sikap fokus belajar (4) siswa mudah memahami materi pelajaran, (5) menstimulasi rasa ingin tahu siswa, dan (6) mencapai tujuan belajar.

Definisi pembelajaran matematika tersebut bisa digambarkan bahwa diperlukan perhatian ke arah usia kognitif siswa dengan menggunakan operasional konkret yang memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran akan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan (Sisilia and Permana, Fahmi 2019).

Matematika perlunya stimulus dan rangsangan setiap materi dengan ciri khas sendiri seperti lambang pada matematika (Manurung, Halim, and Rosyid 2021) untuk memahami materi tersebut dengan demikian menggunakan alat peraga merupakan salah satu cara memudahkan siswa untuk meningkatkan fase operasional konkret pemahaman materi bangun ruang yang merupakan salah satu materi membutuhkan penggunaan indera. Peneliti pada penelitian ini akan merencanakan untuk mengambil matematika dengan materi “Bangun Ruang” kelas V. Dapat disimpulkan, matematika pada sekolah dasar perlunya memperhatikan stimulus pada usia kognitif dengan menghubungkan materi dengan contoh di kehidupan nyata atau konkret dengan logis, analisis, sistematis dan memecahkan masalah.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini *survey* merupakan penelitian jenis kuantitatif yang diteliti dengan populasi luas atau sempit menghasilkan data untuk menemukan kejadian yang *relatif, distribusi*, dan hubungan antara variabel diteliti (Sugiyono 2021). Pengumpulan data menggunakan angket dengan bentuk kusioner dengan merumuskan tujuan untuk mengetahui seberapa besar korelasi variabel. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. Penggunaan media pembelajaran *nearpod* sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

Populasi pada penelitian ini terdiri dari seluruh siswa SDN 17 Palmerah kelas V tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 57 siswa. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menetapkan sejumlah 32 siswa di kelas V.B untuk memecahkan motivasi belajar yang kurang pada kelas tersebut. Sementara kelas V.A akan ditetapkan sebagai sampel untuk uji coba soal.

Hasil Penelitian

Analisis Hitungan data dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS *for windows relase 25*.

Uji Regresi Linear Sederhana

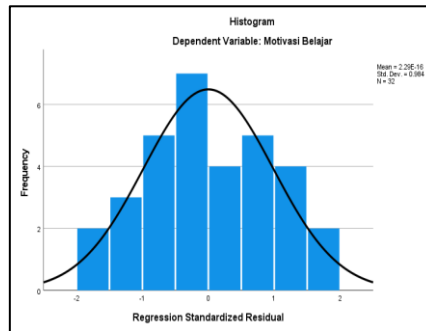
Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana ini yaitu jika nilai signifikan $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, maka sebaliknya jika signifikan $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil hitungan data nilai konstanta (α) sebesar 6,170 dan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0.905, sehingga dengan begitu dapat dituliskan persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 6,170 + 0,905X$.

Uji Normalitas

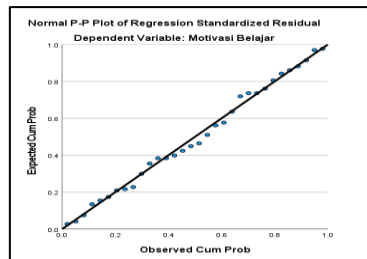
Tabel 1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		32	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	3.63831712	
Most Extreme Differences	Absolute	.068	
	Positive	.068	
	Negative	-.066	
Test Statistic		.068	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.972	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.968
		Upper Bound	.976

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel tersebut diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Dengan bergitu dapat dikatakan bahwa H_0 diterima yang artinya data berdistribusi normal. Selain itu juga hasil dari uji normalitas data dapat dilihat dalam bentuk grafik histogram dan grafik normal P-P plot sebagai berikut:



Berdasarkan gambar histogram tersebut menyatakan normal karena tidak mencondong kanan atau ke kiri. Selain grafik histogram bisa dilihat juga grafik P-P plot.



Dari grafik P – P plot tersebut dinyatakan normal karena persebaran plot berdekatan dengan garis.

Uji Korelasi

Tabel 2 Uji Korelasi

		Media Pembelajaran Nearpod	Motivasi Belajar
Media Pembelajaran Nearpod	Pearson Correlation	1	.896**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.896**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai korelasi antara X dan Y sebesar 0,896 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan bergitu artinya ada pengaruh korelasi antara X dan Y. Selain itu juga untuk mengetahui variabel X dan Y berkorelasi atau tidak dapat dilihat dengan hasil pearson corelationnya. Jika $pearson\ corelationn > r_{tabel}$ maka artinya berhubungan, tetapi jika $pearson\ corelationn < r_{tabel}$ maka artinya tidak berhubungan. Pada hasil tabel diatas pearson correlation sebesar 0,896 dan r_{tabel} sebesar 0,361, dapat dituliskan bahwa $0,896 > 0,361$ yang artinya adanya hubungan korelasi.

Uji Determinasi (Uji r²)**Tabel 3 Uji Determinasi**

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.896 ^a	.804	.797	3.69846

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Nearpod
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Hasil hitung uji determinasi dapat diketahui oleh R square sebesar 0,804. Sehingga pengaruh variabel media pembelajaran *Nearpod* secara parsial terhadap motivasi belajar yaitu 80,4 % sedangkan 19,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor diluar dari penelitian ini.

Uji Parsial (Uji t)**Tabel 4 Uji Parsial**

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.170	6.784		.909	.370
	Media Pembelajaran Nearpod	.905	.082	.896	11.081	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Pada tabel signifikan 0,05 dengan $df = n - k - 1$ (n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel bebas) atau dapat dituliskan $32 - 1 - 1 = 30$, maka didapat t_{tabel} sebesar 2,042. Berdasarkan perhitungan diatas didapat t_{hitung} sebesar 11,081. Jadi dengan begitu dapat dituliskan $11,081 (t_{hitung}) > 2,042 (t_{tabel})$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran *Nearpod* terhadap motivasi belajar.

Kesimpulan

Demikian data yang telah dianalisis, menghasilkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa seluruh hasil pengujian secara parsial, penggunaan media pembelajaran *nearpod* menghasilkan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian ini sudah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran yang diberikan berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran *nearpod* dan motivasi belajar sebagai berikut.

1. Guru hendaknya terus menerapkan penggunaan media pembelajaran *nearpod* sebagai media pembelajaran yang mendukung penggambaran pada materi yang diajarkan selain itu membuat siswa tertarik dan tidak merasakan bosan.
2. Pihak peneliti selanjutnya, penelitian ini diperbolehkan untuk menjadikan refrensi yang behubungan dengan penggunaan media *nearpod* dan motivasi atau melakukan penelitian kembali dengan memiliki perbedaan objek penelitian

Daftar Pustaka

- Agustina, Noni, and Ratnawati Susanto. 2017. "Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika* 2(1): 44-48.

- <http://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senapati/article/download/1171/879>.
- Aslami, Raudhatul. 2021. "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*." *Bahtera Indonesia* 6(2): 135–48.
- Azhar, Haq. 2018. "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi." *Jurnal Vicratina* 3(1): 193–214.
- Damanik, Bahrudi Efendi. 2019. "Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9(1): 46–52.
- Fajarwati, Ika, Maharani, and Sony Itianto. 2021. "Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kakulator Di Kelas IV SD UMP." *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5(1): 1–11.
- Hakim, Syifa Aulia, and Harlinda Syofyan. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat." *International Journal of Elementary Education* 1(4): 249–63.
- Juliya, Mira, and Yusuf Tri Herlambang. 2021. "Analisis Problematika Pembelajaran Daring Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Genta Mulia* XII(1): 281–94.
- Kamila, Aisyatin. 2020. "Peran Perempuan Sebagai Garda Terdepan Dalam Keluarga Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Ditengah Pandemi Covid 19." *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 01(02): 75–83.
- Karjiyati, Victoria. 2020. "Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD." *150 Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13(2): 146–54.
- Kemendikbud, and Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. "Surat Edaran Pembelajaran Secara Daring Dan Bekerja Dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)."
- Kurni, Dena Kaifal, and Ratnawati Susanto. 2018. "Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1): 39–45. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/232/160>.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Abdul Halim, and Ainur Rosyid. 2021. "Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa Untuk Peningkatan." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1): 179–85.
- Mc Pherson, Sara. 2020. "Nearpod: An Innovative Teaching Strategy to Engage Students in Pathophysiology/ Pharmacology." 38(2): 422–23.
- Musab, Ibrahim, and Gustimal Witri. 2019. "Faktor Ekstrinsik Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Se-Gugus 2 Kecamatan Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(April): 7–12.
- Novariana, Meilisa. 2021. "Interaksi Edukatif Guru Kunjungan Sebagai Strategi Alternatif Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid - 19." *Indonesian Journal of Educational Development* 1(4): 702–15.
- Ratnawati Susanto; Reza R; Widarto R. 2020. "Technological and Pedagogical Model: Analysis of Factors and Measurement of Learning Outcomes in Education." *Journal of Ethnic and Cultural Studies* 7(2): 1–14. <http://www.ejecs/index.php/JECS/aerticle/view/311>.
- Sari, Indah. 2018. "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris." *Jurnal Manajemen Tools* 9(1): 41–52.
- Selvarajoo, Anurita, Bavani Ramayah, and Kean Wah Lee. 2019. "Use Of Nearpod As Interactive Learning Methode." *ResearchGate* 1(1): 1–9.
- Sisilia, Sylviani, and Chandra Permana, Fahmi. 2019. "Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Geogebra Sebagai Alat Bantu Siswa Dalam Memahami Materi Geometri." *Jurnal Pendidikan Multimedia* 1(1): 1–8.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R& D*. 3rd ed. ed. Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, R. 2020. "Technological and Pedagogical Model: Analysis of Factors and Measurement of Learning Outcomes in Education." *Journal of Ethnic and Cultural Studies* 7(2): 1–14. https://www.ejecs.org/index.php/JECS/article/view/311/pdf_1.
- Susanto, Ratnawati. 2018. "Pengkondisian Kesiapan Belajar Untuk Pencapaian Hasil Belajar Dengan Gerakan Senam Otak." *Jurnal Eduscience* 3(2): 63. <http://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/2504/2148>.
- . 2020. "Kontribusi Faktor Mendasar Kepuasan Kerja: Fondasi Pengembangan Profesionalitas Tenaga Pendidik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4(1): 232–48. <https://ejournal.undikshs.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25665/15441>.
- Susanto, Ratnawati, Noni Agustina, Mujazi Rozali, Yuli Azmi, et al. 2021. "Analysis of Primary School Teachers' Pedagogical Competencies through Talent Search Matrix." *Psychology and Education* 57(8): 360–69. <http://psychologyandeducation.net/pae/index.php/pae/article/view/738>.

-
- Susanto, Ratnawati. 2021. "Pengembangan Aplikasi Penilaian Profil Kompetensi Pedagogik Berdasarkan Matriks Peta Diri Berbasis Web." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 7(2): 172–80. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jppi/article/download/1168/840>.
- . 2022. "Analisis Dukungan Emosional Dan Penerapan Model Kompetensi Pedagogik Terhadap Keterampilan Dasar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8(1): 26–31. <https://jurnal.iicet.org/index.php/j-edu/article/download/1604/952>.
- Susanto, Ratnawati, Noni Agustina, Nizirwan Anwar, and Widarto Rachbini. 2022. "A New Paradigm Of Basic Teaching Skills : Learner Organizational Culture And Self-Leadership Constructions." 6(6): 1–14.
- Susanto, Ratnawati, Noni Agustina, Yuli Azmi, and Widarto Rachbini. 2021. "Pedagogic Competency Model: Development from The Point of View of The Initial Characteristics of Teachers, Involvement with Organizations and Competency Development Strategies." *Review of International Geographical Education Online* 11(8): 826–41. https://rigeo.org/view-artical/?s_id=2188.
- Susanto, Ratnawati, Noni Agustina, Rilla Gantino, and Ainur Rosyid. 2020. "Lecturers' Professionalism towards Pre-Service Teachers' Perception and Professional Commitment." *Proceedings of the 1st International Conference on Recent Innovations (ICRI)* (Icri 2018): 2713–20. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE/article/download/17768/10634>.
- Susanto, Ratnawati, Noni Agustina, and Yuli Azmi Rozali. 2020. "Analysis of the Application of the Pedagogical Competency Model Case Study of Public and Private Primary Schools in West Jakarta Municipality , DKI Jakarta Province)." *Elementary Education Online*, 19(3): 167–82.
- Susanto, Ratnawati, Noni Agustina, Yuli Azmi Rozali, and Widarto Rachbini. 2021. "Profil Kompetensi Pedagogik: Gender, Sebuah Peran Kunci." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 9(2): 189–200. <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/download/643/324>.
- Susanto, Ratnawati, and Reza Rachmadtullah. 2019. "Model of Pedagogic Competence Development: Emotional Intelligence and Instructional Communication Patterns." *International Journal of Scientific and Technology Research* 8(10): 2358–61. <http://www.ijstr.org/research-paper-publishing.php?month=oct2019>.
- Susanto, Ratnawati, Reza Rachmadtullah, and Widarto Rachbini. 2020. "Technological and Pedagogical Models: Analysis of Factors and Measurement of Learning Outcomes in Education." *Journal of Ethnic and Cultural Studies* 7(2): 1–14.
- Susanto, Ratnawati, Yuli Asmi Rozali, and Noni Agustina. 2019. "Development of Pedagogical Competency Models for Elementary School Teachers: Pedagogical Knowledge, Reflective Ability, Emotional Intelligence and Instructional Communication Pattern." *Universal Journal of Educational Research* 7(10): 2124–32. <http://www.hrpub.org/download/20190930/UJER10-19513565.pdf>.
- Susanto, Ratnawati, and yuli azmi Rozali. 2020. *Model Pengembangan Kompetensi Pedagogik*. 1st ed. ed. Yanita Nur indah Sari. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Susanto, Ratnawati, Yuli Azmi Rozali, and Noni Agustina. 2020. "Pedagogic Competence Development Model: Pedagogic Knowledge and Reflective Ability." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 422(Icpe 2019): 19–23. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icpe-19/125937607>.
- Susanto, Ratnawati, Harlinda Syofyan, and Reza Rachmadtullah. 2019. "Teacher Leadership in Class on The Formation of School Values and Characters of School-Ages." *WMA* 1(1): 3–7. <https://graugustine.me/research-design.pdf>.
- Susanto, Tri Adi. 2021. "Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir." *Jurnal basicedu* 5(5): 3498–3512.