

---

---

## Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media *Nearpod* pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta

**Risdo Inanta; Zuhaji; Indrayani**

SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta; Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; SMP Negeri 29 Makassar Sulawesi Selatan.

nanta@penabur-intl.org

### Abstrak

Media pembelajaran *Nearpod* merupakan media yang menggunakan perangkat *smartphone* atau laptop atau tablet yang telah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi. Media pembelajaran ini membutuhkan koneksi internet untuk dapat diakses dan melakukan aktivitas-aktivitas di dalamnya yang disediakan oleh guru. Media ini dapat diterapkan dalam berbagai model pembelajaran yang telah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran dengan media *Nearpod* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII-B SMPK PENABUR Kelapa Gading. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-B SMPK PENABUR Kelapa Gading pada semester genap 2021-2020 yang berjumlah 22 orang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran *Nearpod*.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Media *Nearpod*; IPS

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Pendidikanlah yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Walaupun tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia nomor wahid. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas setiap orang.

Dalam bahasa Inggris pendidikan berarti *education*. Sedangkan dalam bahasa latin berarti *educatum* yang berasal dari kata *E* dan *Duco*, *E* berarti perkembangan dari luar dari dalam ataupun perkembangan dari sedikit menuju banyak, sedangkan *Duco* berarti sedang berkembang. Dari sinilah, pendidikan bisa juga disebut sebagai upaya guna mengembangkan kemampuan diri. Menurut Wikipedia, pendidikan ialah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, penelitian serta pelatihan. Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),

pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan[1].

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek seperti aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang hubungan sosial. Pembelajaran IPS berperan merealisasikan ilmu sosial yang bersifat teoritis kehidupan nyata di masyarakat.

Oleh karenanya secara substansi materi IPS di tingkat persekolahan mengintegrasikan berbagai ilmu sosial dalam pembelajarannya. Pengintegrasian berbagai ilmu sosial tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan siswa. Sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya mampu menguasai teori-teori IPS di kehidupan masyarakat, tapi juga mampu menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial secara dewasa dan bijak. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan[2], [3].

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa IPS merupakan sebagai ilmu yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial berupa hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial berupa hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, politik, hukum, ekonomi, sejarah, dan sosiologi.

Dan berdasarkan pendapat tersebut juga, inilah salah satu kesulitan dari pembelajaran IPS, dimana terdapat beberapa aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan sosial yang perlu dipelajari oleh siswa. Kesulitan dalam memahami IPS merupakan faktor utama yang menyebabkan siswa tidak menyukai IPS karena pada dasarnya siswa belum memahami akan konsep pembelajaran IPS. Sebagian besar siswa memahami bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran dengan cara menghafal sehingga hasilnya tidak bermanfaat bagi hasil tidak bermanfaat bagi siswa. Jadi, pemahaman konsep harus ditekankan oleh guru sejak pertama dalam pembelajaran. Dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Dalam permasalahan ini peneliti ingin mengetahui hasil belajar pembelajaran IPS Terpadu ditengah kesulitan yang dialami dengan bantuan media *Nearpod.com*. Peneliti menggunakan media pembelajaran *online* dengan harapan dapat merubah kondisi pembelajaran pada sekolah peneliti. Dari penjabaran latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK PENABUR Kelapa Gading.

Nearpod adalah salah satu *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi siswa dengan guru yang cukup berbeda. Pertemuan dalam ruang virtual, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama. *Nearpod* merupakan suatu aplikasi dengan *design* yang menarik yang memiliki diantaranya 20 fitur dalam 1 aplikasi[4], [5]. Beberapa fitur yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran seperti *Virtual Field Trip* yang dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap suatu tempat dan dapat dilihat hingga 360°, tak hanya tempat wisata atau negara, tetapi fitur *Virtual Field Trip* ini juga menawarkan sensasi *field trip* hingga ke planet Mars dan Bulan. Fitur selanjutnya yaitu ada *Time to Climb* yang siap mengajak siswa untuk mengerjakan *quiz* secara unik dan menarik yaitu dengan memilih karakter mereka terlebih dahulu, dan jika menjawab dengan benar maka karakter yang dipilih dapat memanjat lebih tinggi, hal tersebut mampu menarik rasa kompetitif siswa dan secara otomatis meningkatkan minat belajar siswa.

Terhubung dengan *platform*, siswa dapat bergabung menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru. Tak usah risau bagaimana uang sewanya, karena *nearpod* sepenuhnya gratis. Batasan dari fitur tambahan bisa didapatkan dengan keanggotaan emas (berbayar). Siswa tidak harus membuat akun untuk bergabung, berikan saja kode atau link kepada mereka. Memangkas permasalahan data

pengguna yang cukup sensitif dan dapat digabungkan dengan platform *LMS (Learning Management System)* seperti *Canvas*, *Google Class Room*, *Schoology* dengan menempelkan kode untuk bergabung ke *nearpod*.

Memulai pembelajaran dengan *nearpod* akan membawa suasana yang lebih menyenangkan dan berbeda dari yang lainnya. Bagaimana memulainya, berikut pembahasannya selengkapannya. *Nearpod* menyediakan 3 role akun yang berbeda, seperti *student*, *teacher*, dan administrator. Akun *student* digunakan oleh siswa untuk ikut serta di kelas virtual walau tanpa akun registrasi masih bisa bergabung.

Akun *Teacher* atau guru memiliki akses untuk membuat *lesson* atau modul kelas yang akan dilaksanakan, dan administrator lebih pada kontroler fungsi yang lebih mendalam. Selain menyenangkan, penggunaan *Nearpod* juga dapat menjadikan kelas daring lebih interaktif, seperti dalam penggunaan fitur *Open-ended Question* di jenjang yang lebih tinggi dan *draw it* di jenjang kelas yang lebih kecil. *Open-ended Question* memberikan siswa kesempatan untuk menjawab secara terbuka terkait dengan pertanyaan yang ada. Sedangkan, *Draw It*, dapat digunakan untuk menggambar secara bersama apa yang sudah di perintahkan sebelumnya oleh guru sehingga siswa dapat ikut serta aktif dalam pembelajaran. *Nearpod* dapat diintegrasikan dengan penggunaan *zoom*, ataupun dipisah dengan menggunakan kode.

Dengan *design* dan fitur menarik yang di sediakan oleh *Nearpod*, diharapkan guru dalam masa pandemi ini, mau untuk belajar mengoperasikan dan terbuka pada teknologi atau aplikasi yang dapat mendorong minat siswa selama belajar daring. Hal lain yang diharapkan dengan adanya aplikasi ini adalah mengatasi rasa ketidaknyamanan siswa dalam belajar daring yang mengakibatkan siswa tersebut merasa bosan serta siswa tertarik dalam pembelajaran dan berperan aktif dalam proses pembelajaran di masa pandemi.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian adalah usaha yang dilakukan secara sistematis, dikontrol dan mendasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada. Kegiatan tersebut disertai dengan asas pengaturan, yakni usaha untuk menghimpun serta menemukan hubungan-hubungan yang ada antara fakta yang diamati secara seksama. Suatu penelitian telah dimulai apabila seseorang berusaha untuk memecahkan suatu masalah secara sistematis dengan metode-metode dan teknik-teknik tertentu, yakni yang ilmiah.

Dalam suatu penelitian agar seorang peneliti mempunyai sebuah gambaran mengenai masalah-masalah yang sedang dihadapi dan cara mengatasi masalah tersebut serta memperoleh gambaran yang jelas mengenai langkah-langkah yang harus ditempuh maka diperlukan pola pendekatan yang tepat. Berdasarkan pada masalah yang dikaji, maka penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian Kuantitatif adalah suatu penelitian yang banyak dituntut menggunakan pendekatan deduktif induktif yang berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para pakar atau ahli, atau pemahaman dari penulis itu sendiri berdasarkan pengalamannya di lapangan kemudian akan dikembangkan menjadi suatu permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenahan dalam bentuk empiris di lapangan. Penelitian ini menitikberatkan pada penyajian data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (skoring) dengan menggunakan statistik.

Statistik adalah cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis data yang berwujud angka. Sehingga dapat meningkatkan kecermatan peneliti dalam menguji hipotesis serta mengambil kesimpulan-kesimpulan penelitian.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Hasil penelitian meliputi hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru, dan hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I, II, dan III. Pada penelitian ini, hasil belajar diperoleh dari hasil tes (*post*

*test*) pada mata pelajaran IPS yang dinilai dari aspek kognitif yang diberikan pada setiap akhir siklus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Nearpod di kelas VII B SMPK PENABUR Kelapa Gading didapatkan hasil belajar siswa terus meningkat pada setiap siklus. Hasil belajar yang diperoleh tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1: Hasil Belajar IPS Pra Siklus**

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai Rata-rata	70,4
2	Daya Serap (%)	61,1
3	Ketuntasan Belajar (%)	77,8
4	Nilai Tertinggi	90
5	Nilai Terendah	35

(Sumber: Hasil Analisis Data)

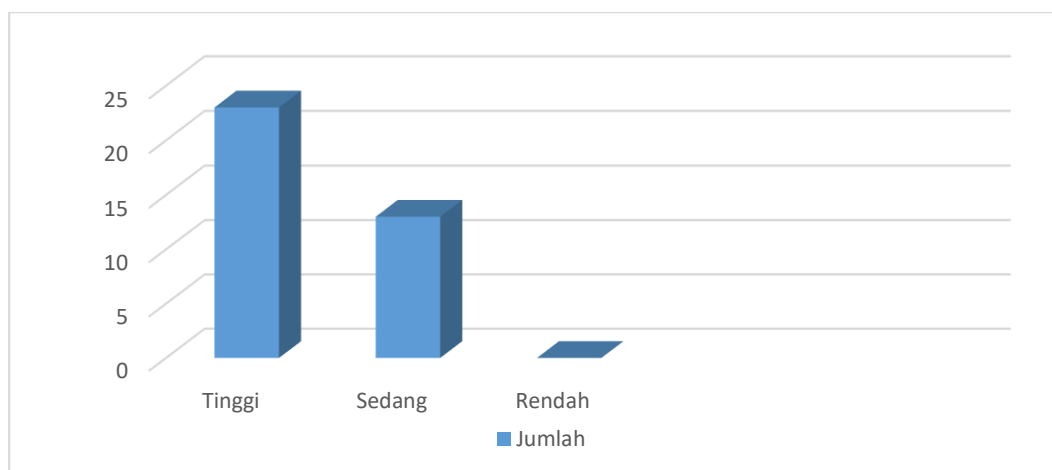
Melihat data awal pra siklus di atas, daya serap siswa sebenarnya sudah cukup baik. Namun penulis merasa perlu meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat juga bahwa masih ada siswa yang nilainya sangat jauh dari KKM, yaitu 35. Maka penulis merasa perlu mengadakan penelitian ini agar hasil belajar di kelas VII B SMPK PENABUR Kelapa Gading dapat dicapai dengan maksimal dan siswa dapat lebih tertarik pada pelajaran IPS

**Tabel 2: Hasil Observasi Sikap Siswa Siklus I, Pertemuan 2**

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi
Tinggi	18,8-24	23
Sedang	13,4-18,7	13
Rendah	8-13,3	0
Jumlah		36

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Di bawah ini dapat disajikan grafik tentang observasi sikap siswa pada pertemuan kedua siklus satu.

**Grafik 2: Hasil Observasi Sikap Siswa Siklus 1 Pertemuan 2**

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil pengamatan sikap siswa kelas VII B pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa 11 orang siswa berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebanyak 9 orang dan kategori rendah sebanyak 2 orang siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus 2 ini memperlihatkan perolehan nilai yang lebih baik jika dibandingkan siklus satu. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 93,1 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 75, jumlah siswa yang mendapat ketuntasan belajar adalah sebanyak 19 siswa dari 22 siswa yang ikut ulangan. Untuk jelasnya disajikan pada tabel dibawah ini :

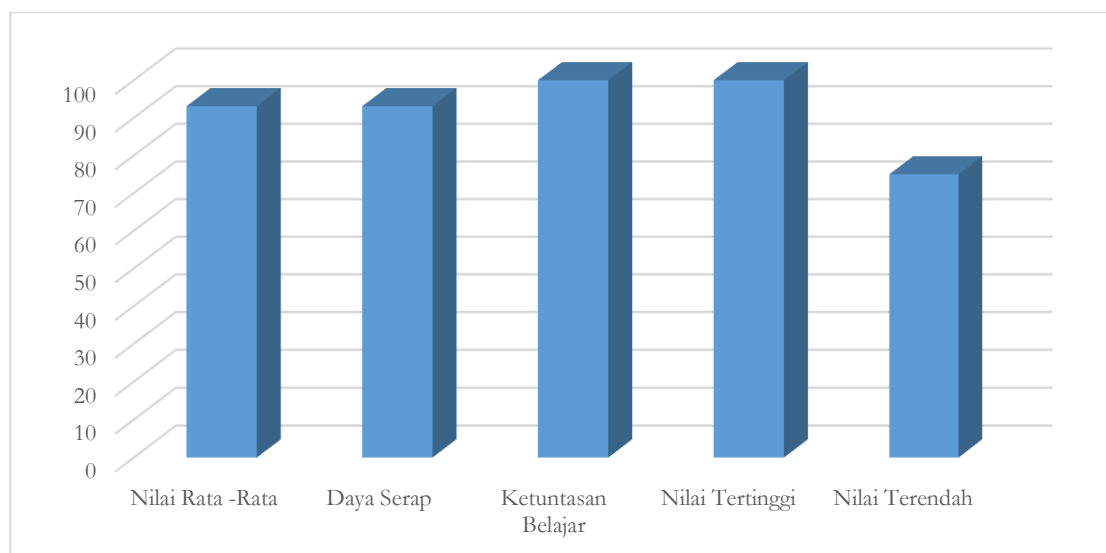
**Tabel 3: Hasil Tes Siklus II**

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai Rata-rata	93,1
2	Daya Serap (%)	93,1
3	Ketuntasan Belajar (%)	100
4	Nilai Tertinggi	100
5	Nilai Terendah	75

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Untuk jelasnya dapat disajikan dalam gambar diagram batang hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siklus II pertemuan 3 sebagai berikut :

Grafik 2: Hasil Belajar Siswa Siklus II



(Sumber: Hasil Analisis Data)

## 2. Pembahasan

Analisis terhadap masing-masing aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus 1 menunjukkan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan juga partisipasi dalam kegiatan pembelajaran masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan, masih ada 2 siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini antara lain disebabkan siswa masih canggung dalam penggunaan media pembelajaran Nearpod.

Pada siklus II kondisi tersebut tampak mengalami perbaikan. Dari tiga kali pertemuan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat, terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang berada di kategori tinggi. Pada pertemuan ke 2 siklus II sudah tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan jika dibandingkan siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi sikap siswa pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pertemuan I siklus I adalah 17,2 yang berarti masuk pada kategori sedang, pertemuan 2 siklus I sebesar 19,0 masuk pada kategori tinggi, dan pertemuan I siklus II 19,4 yang berarti masuk ke dalam kategori tinggi dan pertemuan 2 siklus II sebesar 20,0. Dari keempat pertemuan tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap siswa berada pada kategori tinggi.

## D. SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dan dianalisa, dibahas dan diuraikan dalam bab IV sebelumnya, maka hasil penelitian tindakan dapat di tarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran Nearpod dapat menghasilkan belajar IPS pada pokok bahasan Peristiwa Proklamasi Indonesia pada kelas VII B SMPK PENABUR Kelapa Gading dengan hasil sebagai berikut : pada siklus I rata-rata hasil belajar adalah 91,1 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 93,1 berarti ada kenaikan nilai 2.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan prosentase dari siklus I dibanding siklus II. Seperti keaktifan siswa dalam belajar, keberanian bertanya, menanggapi dan ketepatan mengumpulkan tugas. Sehingga media pembelajaran Nearpod ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. KBBI, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” *Kementeri. Pendidik. Dan Budaya*, 2016.
- [2] M. P. Wau, “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada,” *J. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 4, pp. 239–245, 2017.
- [3] H. Hasni, I. Ibrahim, and H. Herman, “Model Pembelajaran IPS di SMP Nusantara Makassar,” 2019.
- [4] M. Hakami, “Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment,” *J. Educ. Learn.*, vol. 9, no. 1, pp. 119–126, 2020.
- [5] M. D. Mattei and E. Ennis, “Continuous, Real-Time Assessment of Every Student’s Progress in the Flipped Higher Education Classroom Using Nearpod,” *J. Learn. High. Educ.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–7, 2014.