

Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa

✉,Dinnar Anugrah Rahayu (Universitas PGRI Madiun)

Liya Atika Anggrasari ✉ (Universitas PGRI Madiun)

Octarina Hidayatus Solikah (Universitas PGRI Madiun)

✉ dinnaranugrahrayu.13.10.1999@gmail.com

Abstract: The purpose of this research is to find out the effective use of nearpod media on interest in learning in mathematics learning for fifth graders at State Elementary School 01 Taman. This study uses a quantitative method of Quasi Experimental design used, namely the Nonequivalent Control Group Design. This research was conducted to find out whether the use of Nearpod media was effective for students' interest in learning mathematics in class V B Elementary School 01 Taman. The data collection technique used is a questionnaire. Hypothesis test using t test. The results of the hypothesis test showed that between the experimental and control post-tests, T_{count} was 3,958 which was greater than T_{table} with a significant level of 5%, namely 2,007 ($T_{count} > T_{table} (0.05) = 3.958 > 2.007$). So it can be concluded that (H_1) is accepted, that is, nearpod media is effective on interest in learning mathematics for fifth graders at State Elementary School 01 Taman Kota Madiun.

Keywords: Media, Nearpod, Minat

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana media nearpod efektif terhadap minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 01 Taman. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain Quasi Experimental yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Group Design. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana media nearpod efektif terhadap minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 01 Taman. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah angket. Uji hipotesis memakai uji t. Hasil uji hipotesis menunjukkan antara Post test eksperimen dan kontrol diperoleh T_{hitung} sebesar 3.958 lebih besar dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,007 ($T_{hitung} > T_{tabel} (0,05) = 3.958 > 2,007$). Maka dapat disimpulkan bahwa (H_1) diterima yaitu media *nearpod* efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun.

Kata kunci: Media, Nearpod, Minat



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran ada perasaan gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Perasaan gembira ini dapat diidentifikasi sebagai minat belajar karena terdapat dalam indikator minat belajar. Minat belajar ini sangat bergina bagi siswa karena minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu anak yang memiliki minat belajar yang baik maka anak tersebut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Saat siswa memusatkan pemikirannya terhadap kegiatan belajar mengajar maka siswa tersebut memiliki minat. Hal ini di paparkan oleh (Suhandi, 2017) dalam kajiannya menyatakan minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal ialah faktor yang dipengaruhi oleh dalam diri siswa tersebut, seperti tekad dan keinginan siswa dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas lingkungan, keluarga, dan sekolah. Sekolah ialah tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Guru berperan penting terhadap rancangan pembelajarannya. Rancangan yang di gunakan oleh guru haruslah menarik perhatian siswa. Pembelajaran menarik dapat dilakukan menggunakan, metode, cara mengajar dan media pembelajaran. Di zaman yang memanfaatkan teknologi. Media yang di gunakan juga semakin berkembang. Dengan mengikuti perkembangan zaman, media yang digunakan ialah media berbasis teknologi. Selain mengikuti jaman media juga harus mudah di gunakan, pembelajaran yang juga dapat di gunakan dalam pembelajaran luring. Salah satu media yang mengikuti jaman yang berbasis Cyber System (Sistem Siber) ialah nearpod.

Aplikasi yang penyimpanannya berbasis cloud dan dapat membantu siswa lebih aktif ketika proses belajar. Selain itu aplikasi ini juga di lengkapi oleh berbagai fitur yang dapat di gunakan dalam penyampaian materi dan bermain games, media ini ialah nearpod. Aplikasi ini dapat membawa siswa dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggembirakan saat prosedur pembelajaran berproses. Dengan Menggunakan Nearpod siswa menjadi riang gembira dalam proses pembelajaran. Nearpod dapat menolong guru dalam penyusunan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran hal ini di sampaikan oleh (Perez 2017). Dalam kajian yang berjudul Using Nearpod in elementary guided reading groups, didapat kesimpulan bahwa media ini dianjurkan untuk digunakan guru dalam pembelajarannya. Hal ini di karenakan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif sesuai dengan proses pembelajaran. Selain itu guru memiliki kebebasan lebih, dalam rancangan pembuatan media tersebut. di ungkapkan oleh (Delacruz, 2014)

Akrim (2021) menyatakan bahwa cara yang di lakukan kegiatan memahami informasi atau berfikir, meningkatkan kemampuan, dalam mendapatkan informasi dari ketrampilan dan pengetahuan atau sikap-sikap dalam proses belajar di sebut dengan minat. Terdapat indikator dalam mengetahui minat belajar, terdapat rasa nyaman dalam pelaksanaan pembelajaran, perhatian saat pembelajaran, terdapat keinginan belajar tanpa paksaan dalam pembelajaran, dan yang terakhir ialah perasaan nyaman dalam pembelajaran (Ricardo & Meilani 2017). Minat pembelajaran sangat di perlukan bagi siswa dikarenakan dengan adanya minat belajar siswa akan tekun dalam belajar, selalu semangat walaupun mengalami kesulitan, siswa belajar dengan sendirinya, meningkatnya prestasi belajar, dan prestasi belajar siswa meningkat (Hadi dkk, 2021). Menggunakan metode belajar, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pemberian pujian saat siswa berhasil dalam melakukan suatu hal, dan menciptakan perasaan senang. Hal tersebut ialah upaya yang dapat digunakan dalam menumbuhkan minat belajar (Abdullah dkk, 2022)

Media yang dapat digunakan untuk mencapai indikator minat salah satunya Nearpod. Sebuah platform media pembelajaran dan dapat membuat guru mudah dalam pembuatan bahan ajar yang membuat siswanya aktif didalam pembelajaran, serta meningkatkan memiliki rasa ketertarikan dalam pembelajaran yaitu media nearpod yang di ungkapkan oleh (Rahmawati dkk 2022). Collaborate Board, Open-Ended Question, Video, Nearpod 3D, Draw It, Web Content, BBC Video, Memory Test, VR Field Trip, Slides,

Simulation, Slides (classic), Flipgrid, Sway, Fill in the Blanks, Slideshow, Time To Climb, PDF Viewer, Matching Pairs, Audio, Quiz, abcl blan, dan Poll, itu tadi adalah (Burton 2019). Media pembelajaran yang berbasis games seperti Nearpod, dapat membuat siswa memiliki sifat persaingan dalam belajar. Selain itu media games ini membuat siawa tidak mudah bosan atau memiliki rasa perhatian dalam pembelajaran karena media yang di gunakan (Fauzi & Subekti, 2021)

Hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan kepada guru kelas dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut kurang memiliki rasa minat dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan inikator yang belum tercapai. Misalnya indikator dalam perasaan senang dalam pembelajaran. Jika anak tersebut nyaman dalam pembelajaran maka nak tersebut tidak meminta pulang saat berlangsungnya pembelajaran, atau meminta istirahat padahal belum waktunya. Dari permasalahan tersebut peneliti terdorong untuk membawa permasalahan diatas dalam penelitiannya untuk mengetahui seberapa efektif media naerpod terhadap minat belajar. Di harapkan media Nearpod efektif terhadap minat belajar siswa.

METODE

SDN 01 Taman Kota Madiun adalah tempat dari penelitian ini. Siswa kelas V SD se-Kecamatan Taman Kota Madiun dengan jumlah 491 siswa sebagai populasi. Sampel yang dipakai didalam penelitian yaitu 27 siswa dari kelas VB, sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas V A, sebagai kelas Kontrol. Kelas eksperimen deberikan perlakuan berupa media Nearpod, sedangkan kelas kontrol di berikan perlakuan berupa Media Interaktif

Metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Desain penelitian menggunakan Quasi Eksperimental Design dengan jenis Non-equivalent Control Group Design. Probability sampling dengan simple random sampling iyalah metode pengambilan sempel. sedangkan teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini berupa kuisioner pernyataan mengenai minat belajar siswa. dengan memakai kriteria penskoran sebagai berikut:

TABEL 1. *Distribusi Skor Untuk Jawaban Angket Dalam Bentuk Sekala Ordinal Dan Interval*

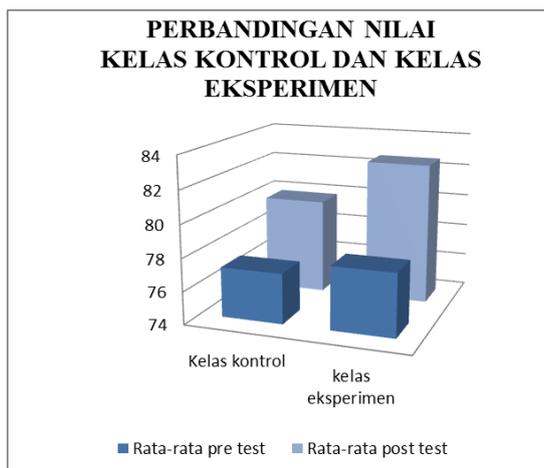
Favorable				Unfavorable			
Sering Sekali	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Sering Sekali	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
4	3	2	1	1	2	3	4

Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai berupa angket pernyataan mengenai minat belajar. Penilaian ini dipakai untuk mendapatkan data minat belajar siswa kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun.

HASIL PENELITIAN

Data yang digunakan diambil dari sempel, yaitu kelas V A dan kelas V B. Dengan mengadakan pretest dan posttest melalui kuisioner pernyataan. Sebelum melakukan pengambilan data maka dilakukan uji validasi. Uji ini di lakukan menggunakan 25 butir pernyataan yang akan di uji. Hanya 21 soal yang valid sedangkan 4 pernyataan yang tidak valid. Selanjutnya uji reliabilitas, hasil dari uji ini iyalah 21 soal yang valid diyatakan reliabel, dan dapat di gunakan dalam pengambilan data. Dari 21 soal yang reliabel digunakan 20 pernyataan untuk pengambilan data. hasil pengambilan data yang di lakukan dari pretest kelas eksperimen yang menggunakan media nearpod sebagai tritmen, dan

kelas kontrol menggunakan media PPT Interaktif sebagai tritmen. Hasil dari perbandingan nilai rata-rata kelas *pretest* dan *Posttest* kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat dari tabel di bawah:



Gambar 1. Grafik hasil perbandingan rata-rata nilai posttest dan pretest kelas kontrol dan eksperimen

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan rata-rata kelas kontrol. Dengan perbandingan rata-rata kelas eksperimen pretest yang berjumlah 77,852, sedangkan rata-rata posttest 82,630. Sedangkan rata-rata kelas kontrol pada posttest berjumlah 79,852, sedangkan pretest berjumlah 77,074.

Data dari kedua kelas selanjutnya dilakukan pengujian normalitas data uji normalitas. Uji normalitas menggunakan uji liliefors. Data yang telah di analisis maka disimpulkan seperti tabel di bawah:

Hasil	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
<i>Pre test</i>	Eksperimen	0,102	0,17	$L_{tab} > L_{Hit}$	Normal	H_0 diterima
	Kontrol	0,095				
<i>Post test</i>	Eksperimen	0.100				
	Kontrol	0.116				

Tabel 1. Hasil Penghitungan Normalitas.

Dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwa semua data yang telah diambil berdistribusi normal. Selanjutnya iala menggunakan uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan rumus uji F. Data yang telah di analisis maka mendapatkan hasil seperti di bawah ini:

Hasil	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan	Keputusan
<i>Pre test</i>	Eksperimen	1,46	1,93	$F_{tab} > F_{Hit}$	Homogen	H_0 diterima
	Kontrol					
<i>Post test</i>	Eksperimen	0,61				
	Kontrol					

Tabel 2. Hasil Penghitungan Homogenitas.

Dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwa data yang telah di uji normalitas iyalah data yang homogen. Setelah dilakukanya kedua uji diatas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotisis. Uji hipotisis menggunakan uji t. Berikut adalah analisis hasil dari uji t posttes dari kelas eksperimen dan kontrol:

T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan	Keputusan
3.958	2,00665	$T_{hit} > T_{tab}$	H_0 ditolak

Tabel 3. Hasil penghitungan Homogenitas.

Dari tabel di atas maka dapat di simpulkan bahwa media nearpod evektif terhadap minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun.

PEMBAHASAN

Metodologi yang di gunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan Quasi Experimental Design. Penelitian ini menggunakan 27 siswa kelas A dan 27 siswa kelas B sebagai sampel penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media nearpod efektif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Dari hasil hipotesis yang didapatkan, maka dapat di simpulkan bahwa media nearpod efektif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V SDN 01 Taman Kota Madiun. Hal ini disebabkan banyak sekali fitur yang digunakan guru dalam merancang pembelajaran. Selain itu guru sangat di rekomendasikan menggunakan media nearpod guna memudahkan guru dalam penilaian, karena penilaian yang ada di media ini akan tersimpan dengan otomatis. Jadi guru langsung dapat melihat nilai dari siswa. Tempat penyimpanan nearpod yang beragam dapat menolong guru menyimpan media yang telah di rancang dengan mudah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul Using Nearpod in elementary guided reading groups, didapat kesimpulan bahwa media ini dianjurkan untuk digunakan guru dalam pembelajarannya. Hal ini di karenakan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif sesuai dengan proses pembelajaran. Selain itu guru memiliki kebebasan lebih, dalam rancangan pembuatan media tersebut. di ungkapkan oleh (Delacruz, 2014). Aplikasi ini dapat membawa siswa dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan menggembirakan saat prosedur pembelajaran berproses. Dengan Menggunakan Nearpod siswa menjadi riang gembira dalam proses pembelajaran. Nearpod dapat menolong guru dalam penyusunan materi yang akan digunakan dalam pembelajaran hal ini di sampaikan oleh (Perez 2017). Feri (2021) dalam kajiannya disimpulkan bahwa media interaktif seperti nearpod sangat di butuhkan sebagai media yang dapat mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar. Dari beberapa kajian yang telah dilakukan bahwa media Nearpod sangat dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran guna menagani minat belajar siswa. Namun selain itu media ini dapat digunakan dalam hal lain misal hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian maka dapat di simpulkan bahwa Penggunaan media Nearpod efektif terhadap minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V B disekolah SDN 01 Taman. Hal ini di buktikan oleh hasil hopotesis penelitian. Selain itu kelebihan media nearpod yang dapat membantu guru dan siswa dalam permasalahan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. R., Yumnah, S., Salam, M. F., Togatorop, F., Hutagalung, I. S. R., Ridan Umi Darojah, M., Zulaichoh, S., Haeran, & Halim, F. A. (2022). Pengembangan Minat dan Bakat Belajar Siswa. In *Literasi Nusantara Abadi* (p. viii+166). Literasi Nusantara Abadi.
- Akrim. (2021). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa. In *Pustaka Ilmu* (p. vii+68). Pustaka Ilmu.
- Burton, R. (2019). A Review of Nearpod-an Interactive tool for student engagement. *Journal of Applied Learning & Teaching A Review of Nearpod – an Interactive Tool for Student Engagement*, 2(2), 95–97.
- Delacruz, S. (2014). Using Nearpod in elementary guided reading groups. *TechTrends*, 58(5), 62–69. <https://doi.org/10.1007/s11528-014-0787-9>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Development of nearpod-based e module on science material “energy and its changes” to improve elementary school student learning achievement. *International Journal of Education and Learning*, 3(2), 165–174.

- <https://doi.org/10.31763/ijele.v3i2.400>
- Hasan, M., Milawati, I., Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrim, I. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Grub* (p. v+260). Tahta Media Grub.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *UMSIDA Press*. UMSIDA Press.
- Nurfadhillah, S.; et al. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Jurnal Of The Medical Library Association*, 105(January), 108–110. <https://doi.org/DOI: dx.doi.org/10.5195/jmla.2017.121> 108 Nearpod.
- Rahmawati, A. A., Churiyah, M., Bukhori, I., & Agustina, Y. (2022). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback Berbantuan Nearpod. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 109–121.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Suhandi, A. (2017). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 168–184. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6804>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5).
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat>
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>