

Pemanfaatan Aplikasi *Nearpod* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024

Anna Rusmiyati ✉, Universitas PGRI Madiun
Sudarmiani, Universitas PGRI Madiun

✉ anarusmiyati@edu.com

Abstract: *Learning based on Information Communication Technology (ICT) or Information and Communication Technology (ICT) will greatly support the learning process in situations and conditions like this. One of them is by utilizing Nearpod, a learning support application that can be used to improve students' literacy and participation skills during Sociology learning. The focus of this study is to determine the use of the Nearpod application in improving students' literacy and participation skills in sociology learning for class XI-5 students of SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo in the 2023/2024 Academic Year. The research method used is Classroom Action Research (CAR). The research was carried out in collaboration with biology subject teachers. Classroom action research consists of 4 stages, namely planning, acting, observing, and reflecting. Class problems in the study were handled by actions in the form of Utilizing the Nearpod Application. To obtain field data as material for this research, the researcher used data collection techniques through tests and observations. Data analysis was carried out by calculating and comparing the average test/assessment of literacy and participation skills to obtain final conclusions. The results of this classroom action research and referring to the formulation of the problem, it can be concluded that the use of Nearpod application learning media in improving literacy skills and student participation in sociology learning for class XI-5 students of SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo in the 2023/2024 Academic Year.*

Keywords: *Nearpod Application, Literacy Skills, Student Participation, Sociology Learning*

Abstrak: Pembelajaran berbasis *Information Communication Technology (ICT)* atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan sangat mendukung proses pembelajaran dalam situasi dan kondisi seperti ini. Salah satunya dengan memanfaatkan *Nearpod*, yaitu aplikasi pendukung pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran Sosiologi. Fokus penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom action research (CAR)*. Penelitian dilaksanakan dengan berkolaborasi bersama guru bidang studi biologi. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Permasalahan kelas pada penelitian ditangani dengan tindakan berupa Pemanfaatan Aplikasi *Nearpod*. Untuk memperoleh data-data lapangan sebagai bahan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi. Analisis data dilakukan dengan menghitung dan membandingkan rata-rata tes/penilaian kemampuan literasi dan partisipasi untuk memperoleh kesimpulan akhir. Hasil penelitian tindakan kelas ini serta mengacu pada rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024

Kata kunci: *Aplikasi Nearpod, Kemampuan Literasi, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Sosiologi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran (belajar dan mengajar) merupakan komunikasi antar guru dan siswa. Komunikasi pada proses pembelajaran yaitu siswa, sedangkan komunikatornya yaitu guru dan siswa. Untuk mengurangi kemungkinan terjadinya salah komunikasi maka diperlukan alat bantu (sarana) yang dapat membantu proses komunikasi. Sarana tersebut yaitu media.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pada zaman yang serba canggih dengan perkembangan teknologi yang makin pesat muncul fenomena bahwa pada saat proses pembelajaran peserta didik sering menggunakan smartphone android sebagai kegiatan di jeda pembelajaran. Sedangkan yang kita ketahui smartphone android merupakan alat elektronik yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena smartphone android tersebut merupakan kebutuhan bagi setiap individu pada era digital seperti untuk hiburan bermain *games*, mendengar musik, *chatting* di sosial media, dan juga browsing untuk mencari pengetahuan sosial maupun mata pelajaran.

Media dalam pembelajaran diartikan sebagai sesuatu untuk menyalurkan pesan dan pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran. Sementara menurut *Assosiation of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Angkowo dan Kosasih, 2007: 10). Salah satu jenis media pembelajaran ialah media berbasis ICT. Adapun media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, baik di luar kelas maupun di dalam kelas. Perangkat ICT antara lain telepon seluler (*handphone*), komputer/laptop, LCD dan internet (Hamdanah dan Hasanuddin, 2019: 2)

Pembelajaran berbasis *Information Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan sangat mendukung proses pembelajaran dalam situasi dan kondisi seperti ini. Berhubung dengan hal tersebut, penggunaan teknologi, telepon seluler, dan internet, semakin ramai digandrungi masyarakat Indonesia. Dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang efektif, media pembelajaran ICT dapat memanfaatkan telepon seluler dan aplikasi pendukung pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tak terbatas ruang dan waktu. Salah satunya dengan memanfaatkan *Nearpod*, yaitu aplikasi pendukung pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran Sosiologi.

Nearpod merupakan salah satu perangkat lunak (software) aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi *Nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat di akses gratis oleh para siswa dan guru dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu.

Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, yakni dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang bisa memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar, serta mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi belajar untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. *Nearpod* sebagai sebagai bentuk *game edukasi* juga bisa dikategorikan media pembelajaran yang bisa diakses pada android. Menurut (Dony Novaliendry, 2013:112), *game edukasi* adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa tentang suatu pembelajaran tertentu dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk memainkannya. *Game edukasi* memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk

memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, *game* edukasi juga memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan literasi. Game edukasi ini merupakan media pembelajaran berbasis android sehingga akan lebih mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja karena mayoritas siswa kelas XI-5 sudah dapat mengoperasikan android. Oleh karena itu, siswa dapat secara fleksibel dan praktis dalam mengakses *game edukasi* berbasis android mapel Sosiologi materi permasalahan sosial. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa game edukasi akan meningkatkan partisipasi siswa untuk belajar dan pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan.

Partisipasi belajar siswa menjadi sebuah pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar siswa pada suatu periode tertentu, Partisipasi belajar siswa dapat dilihat melalui kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan dan peran aktif siswa pada saat proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Partisipasi belajar siswa selain dipengaruhi oleh minat atau kemauan siswa itu sendiri, kualitas pengajaran yaitu profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh seorang guru, juga dipengaruhi media pembelajaran dimana dalam hal ini memanfaatkan aplikasi *Nearpod*.

Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis (Hidayat & Lubis, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Kharizmi (2015) yang menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, dan merancang sesuatu disertai dengan berpikir kritis. Yuliati (2017) menambahkan bahwa kemampuan literasi harus dimiliki oleh siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, akan tetapi literasi juga merupakan kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh setiap siswa.

Berdasarkan observasi terhadap kemampuan literasi siswa diketahui bahwa kemampuan literasi siswa SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan literasi siswa SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo dalam membaca disebabkan karena rasa jenuh yang dihadapi oleh siswa. Buku-buku ajar sosiologi selama ini hanya berupa teori yang berbentuk teks bacaan saja, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak tertarik untuk membaca. Jika kemampuan literasi siswa untuk membaca masih rendah, maka tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa akan sulit diwujudkan. Oleh sebab itu langkah awal yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan tersebut yaitu dengan meningkatkan partisipasi siswa dalam membaca terlebih dahulu.

Setelah peneliti melakukan pengamatan di SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo, diketahui bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam belajar dapat dipengaruhi banyak faktor baik dari siswa itu sendiri dan faktor luar lainnya. Salah satu faktor internal itu sendiri yaitu motivasi belajar siswa dimana siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari keinginan siswa dalam belajar masih kurang, kegiatan belajar kurang menarik karena siswa cenderung pasif dan jarang mengajukan pertanyaan. Perhatian dan kemandirian siswa masih rendah dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dimana nilai belajar secara angka masih dibawah rata-rata ketuntasan minimum seperti pada hasil belajar pada siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo dimana nilai rata-rata dari ujian semester siswa di bawah ketuntasan minimum yaitu dibawah 75.

Dalam digitalisasi, game edukasi tidak lepas sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang juga berfungsi dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berliterasi. Pengertian Literasi menurut UNESCO (dalam Purwati, 2017) adalah wujud dari keterampilan yang secara nyata, yang secara spesifik adalah keteampilan kognitif dari membaca serta menulis, yang terlepas dari konteks di mana keterampilan itu diperoleh dari siapa serta cara memperolehnya. Dengan kemajuan teknologi, sumber literasi siswa tidak hanya berasal dari buku saja, melainkan bisa berasal dari sumber lain, misalnya dari *android*. Dengan memanfaatkan aplikasi *Nearpod* maka siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berliterasi. Karena dalam aplikasi tersebut, siswa dapat

menambah informasi, menambah pemahaman materi, dan juga mengoptimalkan kerja otak.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Tidak ada proses belajar mengajar tanpa adanya partisipasi dari siswa yang menerima pelajaran yang akan disampaikan.

Dalam sebuah pembelajaran, partisipasi siswa dalam kegiatan belajar diharapkan mampu membuat sebuah hasil belajar yang ideal sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pendidik. Belajar merupakan suatu usaha untuk mendapatkan suatu ilmu yang bertujuan agar mampu untuk memperoleh suatu kepandaian. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan yang terjadi dapat berupa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Mata pelajaran sosiologi berfungsi menanamkan kesadaran perlunya ketentuan hidup bermasyarakat, dan mampu menempatkan diri diberbagai situasi sosial budaya sesuai dengan kedudukan, peran, norma, dan nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat. Sosiologi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu mata pelajaran pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mempelajari tentang masyarakat, meliputi interaksi sosial, permasalahan sosial, konflik dan integrasi sosial, globalisasi dan modernisasi, dan perubahan sosial budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari".

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi *Nearpod* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024".

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom action research* (CAR). Penelitian dilaksanakan dengan berkolaborasi bersama guru bidang studi biologi. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Permasalahan kelas pada penelitian ditangani dengan tindakan berupa Pemanfaatan Aplikasi *Nearpod*.

Tes atau penilaian siswa digunakan untuk memperoleh data tentang perubahan kemampuan siswa setelah pemanfaatan aplikasi nearpod dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi. Pada penelitian ini observasi yang digunakan yaitu non participant yakni peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat. Objek yang diteliti adalah siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024 untuk memperoleh data lapangan terkait pelaksanaan pembelajaran sosiologi melalui pemanfaatan aplikasi nearpod dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024. Kelompok peserta didik yang dijadikan sumber data utama dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-5 yang memiliki jumlah 36 siswa.

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut (Nurmalasari & Erdiantoro, 2020).

HASIL PENELITIAN

PRA SIKLUS

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan menerapkan rencana pembelajaran pada standar kompetensi, dengan materi mata pelajaran sosiologi dan memberi bahan bacaan guna meningkatkan kemampuan literasi siswa melalui media pembelajaran aplikasi *Nearpod*.

Pada kegiatan ini aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran diamati dengan menggunakan instrumen.

Sedangkan tingkat penguasaan materi pembelajaran pada siswa, peneliti mengambil data dari hasil penilaian kemampuan literasi pada mata pelajaran sosiologi, hasil penugasan dikumpulkan setelah pembelajaran selesai.

Hasil Refleksi pada pra siklus setelah dilakukan tindakan diperoleh hasil yang menunjukkan rata-rata kemampuan literasi siswa pada mata pelajaran sosiologi masih tergolong kurang terbukti baru ada dua puluh siswa yang sudah tuntas. Dan rata-rata kelas masih dibawah standar ketuntasan belajar minimal (SKBM).

Dari Hasil pengamatan menunjukkan skor rata-rata untuk masing- masing aspek yang diamati baik aktivitas siswa maupun guru dalam pembelajaran adalah cukup. Sebagian besar waktu guru digunakan untuk membimbing siswa, mendorong dan melatih kemampuan literasi siswa. Sedangkan pada pengamatan pertama ini, siswa kurang berpartisipasi, mungkin karena masih dalam tahap awal pembelajaran atau kurangnya pemahaman terhadap materi dan penggunaan media belajar.

Siklus I

Berdasarkan temuan-temuan pada siklus I, akhirnya peneliti bersama mitra kolaborasi (guru lain) merumuskan alternatif tindakan lanjutan dan menyusun rancangan pembelajaran membaca pemahaman melalui dengan media pembelajaran Aplikasi *Nearpod* sebagai variasi teknik mengajar dalam Mapel Sosiologi.

Dari hasil refleksi siklus II menunjukkan rata-rata kemampuan literasi siswa sudah tergolong baik terbukti tinggal ada enam siswa yang belum tuntas. Dan rata-rata kelas sudah sama dengan standar ketuntasan belajar minimal.

Berdasarkan pengamatan pada siklus II menunjukkan skor rata-rata untuk masing-masing aspek yang partisipasi siswa yang diamati maupun pengamatan guru dalam pembelajaran adalah baik. Sebagian besar waktu guru digunakan untuk membimbing siswa, mendorong dan melatih kemampuan literasi siswa. Terlihat peningkatan signifikan terhadap partisipasi siswa dimana siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran. Hal ini bisa jadi disebabkan oleh pemahaman yang semakin baik atau media Aplikasi *Nearpod* yang sudah mulai dikuasai siswa.

Siklus II

Berdasarkan temuan-temuan pada siklus II akhirnya peneliti bersama mitra kolaborasi (guru lain) merumuskan alternatif tindakan lanjutan dan menyusun rancangan pembelajaran melalui Media pembelajaran *Nearpod* sebagai variasi teknik mengajar dalam pembelajaran sosiologi.

Dari hasil refleksi siklus II menunjukkan rata-rata kemampuan literasi dalam mata pelajaran sosiologi siswa sudah tergolong amat baik terbukti tidak ada siswa yang belum tuntas. Dan rata-rata kelas sudah diatas standar ketuntasan belajar minimal.

Dilihat dari pengamatan yang dilakukan peneliti, menunjukkan skor rata- rata untuk masing-masing aspek yang diamati baik aktivitas siswa maupun guru dalam pembelajaran adalah baik bahkan untuk pengamatan guru sudah sangat baik. Sebagian besar waktu guru digunakan untuk membimbing siswa, mendorong dan melatih kemampuan literasi

siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, menandakan bahwa mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki minat yang kuat terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran telah berhasil membangkitkan partisipasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian dan pengamatan siswa guru menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* dapat membantu siswa dalam memahami materi mata pelajaran sosiologi.

Pada siklus pertama penggunaan aplikasi *Nearpod* dalam pembelajaran sosiologi masih belum dipahami secara jelas oleh siswa dalam diskusi kelompoknya. Akibatnya dalam proses mempelajari aplikasi *nearpod*, siswa masih bingung sehingga tingkat kecepatan pemahaman dan lain-lainnya masih rendah. Tingkat kerjasama dalam kelompok juga masih belum tampak, mengingat para siswa cenderung bermain sendiri belum memahami penggunaan aplikasi *nearpod*. Demikian pula perilaku siswa, dilihat dari hasil observasi siswa masih belum terlalu aktif dan bersemangat.

Pada siklus kedua konsep tentang pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi *nearpod* mulai dipahami, demikian pula bagaimana cara bekerjasama yang baik dalam belajar dengan pemanfaatan media aplikasi *nearpod*. Akibatnya siswa mulai bisa memahami dan mampu mengoperasikan aplikasi *nearpod* dengan lebih baik dibandingkan dengan pada siklus pertama.

Pada siklus ketiga, siswa sudah memahami cara penggunaan aplikasi *nearpod* dan manfaat apa saja yang bisa diambil dari aplikasi tersebut. Pemilihan materi dan informasi yang menarik dan penataan posisi tempat duduk yang diubah sedemikian menarik dan nyaman, membuat siswa semakin bergairah dan aktif dalam proses pembelajaran sosiologi dengan memanfaatkan aplikasi *nearpod*, dengan meningkatkannya kemampuan dan penilaian perilaku / sikap mereka semakin bagus.

Untuk memberikan gambaran tentang hasil yang diperoleh pada siklus 1, 2 dan 3 dapat digambarkan tabel berikut :

Tabel 1. Data perbandingan nilai rata-rata siswa setiap siklus

No. Absen	Rata-rata nilai Kemampuan Literasi siswa			Rata-rata Partisipasi Siswa		
	PS	S2	S3	PS	S2	S3
1	65	70	75	2,4	3,4	4
2	67,5	72,5	77,5	2,4	3,2	3,8
3	70	72,5	80	2,2	3	3,6
4	72,5	75	82,5	2	2,8	3,6
5	72,5	75	85	2,6	3,6	4
6	82,5	85	90	2	2,8	3,6
7	67,5	70	75	2,8	3,8	4
8	65	70	75	2	2,6	3,6
9	62,5	67,5	75	2,2	3	3,8
10	57,5	65	75	2,4	2,8	3,8
11	57,5	65	70	2,6	3,8	4
12	67,5	70	75	2,6	3,4	4
13	67,5	70	77,5	1,8	2,6	3,4
14	72,5	75	87,5	2	3	4
15	70	70	80	2,4	3,6	4
16	72,5	72,5	82,5	2,2	2,8	3,6
17	72,5	72,5	85	2	3,8	4
18	82,5	75	90	2,6	2,6	3,6
19	67,5	75	77,5	2	3	3,8
20	72,5	85	87,5	2,8	2,8	3,8
21	72,5	70	80	2	3,8	4

22	82,5	70	82,5	2,2	3,4	4
23	57,5	70	75	2,2	3,4	4
24	67,5	72,5	70	2,4	3,2	3,8
25	67,5	72,5	75	2,6	3	3,6
26	72,5	75	77,5	2,6	2,8	3,6
27	70	70	87,5	1,8	3,6	4
28	72,5	70	80	2	2,8	3,6
29	72,5	67,5	82,5	2,4	3,8	4
30	82,5	65	85	2,2	2,6	3,6
31	67,5	65	90	2,2	3	3,8
32	72,5	70	77,5	2,4	2,8	3,8
33	72,5	70	87,5	2,6	3,8	4
34	82,5	75	80	2,6	3,4	4
35	57,5	70	82,5	1,8	2,6	3,4
36	67,5	72,5	72,5	2	3	4
Rata-rata	70,06	71,60	80,21	2,28	3,15	3,81

Keterangan :

PS= Pra Siklus

S1= Siklus 1

S2= Siklus 2

Dari tabel 1 di atas diketahui nilai rata-rata keseluruhan kemampuan literasi pra siklus 70.06, dan nilai rata-rata siklus I 71.6, dan nilai rata-rata siklus II 80.21. Sehingga ada peningkatan nilai rata-rata dari pra siklus siklus sampai dengan siklus I dan II. Sama halnya dengan rata-rata nilai pada aspek aktivitas partisipasi siswa, pada pra siklus nilai rata-rata kelas adalah 2,28 (cukup), nilai rata-rata siklus I adalah 3,15 (baik), dan pada siklus II diperoleh rata-rata 3,81 (mendekati sangat baik). Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Kemampuan Literasi Siswa

Kelas	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
XI	55.55%	83.33%	100%

Dari tabel 2 di atas diketahui prosentase ketuntasan belajar pada pra siklus 55.55%, dan prosentase ketuntasan belajar pada siklus I 83.33%, dan prosentase ketuntasan belajar pada siklus II 100%. Sehingga ada peningkatan prosentase ketuntasan belajar dari pra siklus sampai dengan siklus I dan II.

Dari hasil pengamatan siswa dan guru cenderung lebih baik setiap siklus, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan literasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas ini serta mengacu pada rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran sosiologi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024, dapat simpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi siswa meningkat seiring berjalannya siklus penelitian, berdasarkan hasil pembahasan diketahui bahwa ada peningkatan hasil penilaian kemampuan literasi pada mata pelajaran sosiologi dengan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* siswa kelas siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Hasil pengamatan terhadap siswa menunjukkan perkembangan yang positif. Pada siklus pertama, siswa kurang berpartisipasi, mungkin karena masih dalam tahap awal pembelajaran atau kurangnya pemahaman terhadap materi. Namun, pada siklus kedua, terlihat peningkatan signifikan dimana siswa mulai menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran. Pada siklus ketiga, siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, menandakan bahwa mereka telah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki minat yang kuat terhadap materi yang diajarkan.
3. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan instrumen penelitian berupa pre test untuk mengukur pemahaman awal siswa dalam materi sosiologi. Guru membuat link live participant melalui aplikasi *Nearpod* dan siswa masuk melalui link meeting yang disediakan. Materi disampaikan melalui video meeting dengan guru memberikan materi serta bahan bacaan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, sambil memberikan pertanyaan untuk menguji pemahaman konsep awal dan kesulitan siswa. Selanjutnya, dilakukan tahap pengenalan konsep melalui diskusi hasil percobaan dan tanya jawab dengan siswa. Tahap penerapan konsep dilakukan dengan pembahasan materi yang berkaitan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan pretes dan post tes menggunakan *Google Form* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dari awal hingga akhir pembelajaran.
4. Dari hasil penilaian dan pengamatan dari prasiklus, siklus I hingga siklus II ada peningkatan kearah yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan partisipasi siswa kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024 melalui media pembelajaran aplikasi *Nearpod* terdapat peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo R. dan A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Vol 6 No. 2
- Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin. (2019). *(Media Pembelajaran ICT)*. Sulawesi: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). Literasi media dalam menangkal radikalisme pada siswa. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 31-41.
<http://dx.doi.org/10.30596%2Finteraksi.v5i1.5564>
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 2(2). 11-21. Retrieved from <http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/233>
- Nurmalasari, Yuli, And Rizki Erdiantoro. (2020). "Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan Bk Karier." *Quanta* 4(1):44–51. Doi: 10.22460/Q.V1i1p1-10.497.
- Yulianti, Y. (2017). Literasi sains dalam pembelajaran IPA. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(2). 21-28. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/228882834.pdf>