

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA NEARPOD DAN EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PENDAPATAN NASIONAL KELAS XI IPS 2 SMAS AL- IZHAR JAKARTA

Supriyanto

SMAS Al-Izhar Jakarta, Kota Jakarta Selatan, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to evaluate the effectiveness of Nearpod and Edpuzzle in improving XI IPS 's learning outcome in SMA Al-Izhar Jakarta. The methods used in this paper is the class action research for 19 students. The research was conducted in 2 cycles--each has 4 phases which are planning, action, observation, and reflection. The datas are collected through tests and questionnaires. The Data was analysed by using quantitative descriptive technique. It can be concluded that the use of Nearpod and Edpuzzle can boost the student's result. This is proven to be true by the increasing average score in the first cycle 5,72% to 15,54% in the second cycle. Edpuzzle was proven to be more effective compared to Nearpod because it brought such increase in the second cycle up to 15,54% with the classical coverage score reached to 84,21%

Keywords: Learning outcome, effectivity, nearpod, edpuzzle

A. PENDAHULUAN

Hasil belajar sangat penting dalam dunia pendidikan karena mempengaruhi kepentingan *stakeholder* pendidikan dalam menentukan sebuah keputusan maupun indikator pencapaian target yang direncanakan. Bagi guru hasil belajar bisa menjadi indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi kepada murid, ketepatan penggunaan metode dan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta menentukan murid- murid yang telah mencapai standar ketuntasan minimal dan berhak melanjutkan ke materi berikutnya. Bagi murid hasil belajar bisa menjadi tolok ukur sejauh mana mereka menguasai materi yang disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Bagi sekolah hasil belajar yang baik bisa meningkatkan kredibilitas serta reputasi sekolah di masyarakat. Bagi dinas dan lembaga pendidikan lain hasil belajar menjadi bahan evaluasi atas pelaksanaan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Mengingat pentingnya hasil belajar, pihak sekolah harus berupaya semaksimal mungkin untuk menciptakan proses belajar mengajar yang baik sehingga hasil belajar murid terus meningkat dan mencapai batas KKM yang telah ditetapkan. Kondisi pandemi covid-19 yang melanda Indonesia sejak Maret 2020 menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah dalam upaya menciptakan proses dan hasil pembelajaran yang optimal. Hasil belajar yang dicapai oleh murid pada masa pandemi ini cenderung menurun. Dirjen PAUDDIKDASMEN, Jumeri pada Januari 2021 sebagaimana dikutip dari Haryudi menyatakan bahwa selama 10 bulan, secara akademis tentu ada penurunan hasil belajar siswa, karena bagaimanapun guru-guru kita, memberikan materi tentu total materinya jauh dibawah situasi normal ketika anak-anak itu belajar tatap muka.

Secara umum, hasil belajar siswa yang kurang maksimal dapat disebabkan oleh berbagai faktor penghambat hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun faktor yang berasal dari luar orang yang belajar (faktor eksternal).

Faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari kecerdasan atau intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan. Faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah (sarana prasarana, media pembelajaran, dan model

pembelajaran), serta lingkungan masyarakat (Slameto, 2010:54). Karakteristik mata pelajaran yang cukup sulit juga menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar. Penyebab siswa tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran akuntansi dikarenakan persepsi siswa bahwa akuntansi merupakan pelajaran yang sulit (Sistaningrum, 2008).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu solusi untuk mengatasi kecenderungan hasil belajar yang menurun di masa pandemi. Salah satu solusi tersebut adalah adanya inovasi dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta penggunaan media belajar yang interaktif sehingga mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Media belajar berbasis teknologi di masa pandemi ini memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar murid. Teknologi berperan sebagai media interaksi serta transfer informasi terkait pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Salah satu dampak teknologi pendidikan di masa pandemi terciptanya berbagai platform pembelajaran. Munculnya platform pembelajaran ini akan memudahkan murid dalam memahami pembelajaran yang dilakukan dengan tidak tatap muka (Salsabila, dkk, 2020).

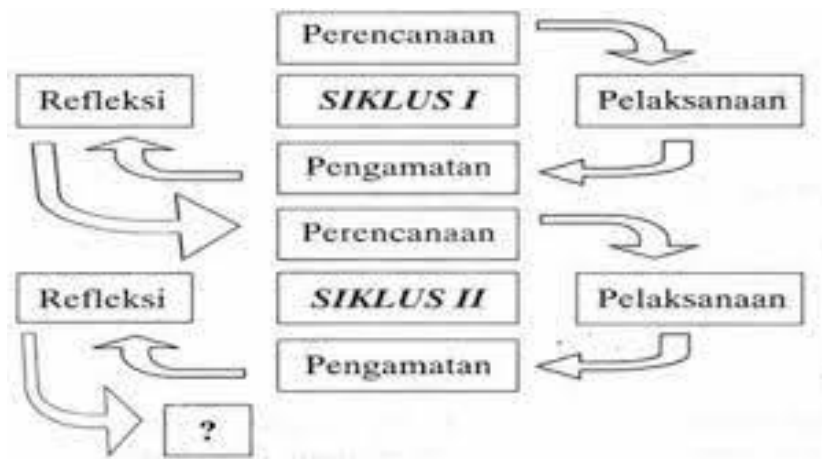
Beberapa platform interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring ini adalah edpuzzle dan nearpod. Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi edpuzzle dan guru bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham siswa dengan materi yang diberikan (Amaliah 2020 : 37 dalam Sundi, dkk, 2020). Nearpod dipilih sebagai media pembelajaran karena pengajar bisa menambahkan materi, aktivitas *brainstorming*, tes, permainan edukasi dalam satu platform. Platform ini juga bisa diatur untuk proses pembelajaran sinkronus maupun asinkronus (Dewi, 2020).

Hasil penelitian dari Venni Herli, dkk pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penggunaan edpuzzle sebagai media pembelajaran selama masa pandemi dinilai efektif karena mampu menambah pengetahuan responden. Penelitian tentang efektivitas penggunaan nearpod dari Putri Kumala Dewi pada tahun 2020 menyatakan bahwa neapod mampu meningkatkan hasil belajar murid dengan ketercapaian sebesar 61 % murid mendapatkan skor sangat baik dengan nilai rata-rata 87.74.

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan efektivitas penggunaan edpuzzle dan nearpod dalam meningkatkan hasil belajar murid. Adapun penelitian ini difokuskan pada pencapaian hasil belajar ekonomi materi pendapatan nasional.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas bersama- sama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2009:3). Pelaksanaan PTK secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan tahap-tahapnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur PTK (Arikunto, 2009:16)

1. Tahap perencanaan yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan lembar observasi, mempersiapkan soal tes, menyusun materi pembelajaran, membuat video pembelajaran di youtube
2. Tahap pelaksanaan yaitu implementasi dari penerapan isi perencanaan dan pelaksanaan atas perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran
3. Tahap observasi, pengamatan terhadap aktivitas belajar murid dan hasil belajar selama pemberian tindakan
4. Refleksi melalui evaluasi bersama kendala selama kegiatan berlangsung

Penelitian dilakukan mulai tanggal 24 Juli 2020 sampai 31 Agustus 2020 melalui pembelajaran daring. Subyek dari penelitian ini adalah murid kelas XI IPS 2 SMAS Al-Izhar Jakarta Tahun Pelajaran 2020/2021 sebanyak 19 murid.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman hasil belajar murid serta kuesioner mengenai tanggapan murid terhadap penggunaan media edpuzzle dalam pembelajaran. Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan indikatornya adalah ketuntasan belajar klasikal yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta tes}} \times 100 \%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika 75% murid telah tuntas secara individual (Royani, 2017).

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1) Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap pra siklus, penulis mendapatkan data pencapaian hasil belajar murid kelas XI IPS 2 untuk materi ketenagakerjaan yang digunakan sebagai informasi awal keadaan subjek penelitian. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa dari 19 murid terdapat 7 (36,84 %) murid yang nilainya di bawah KKM. Rata-rata nilai pada tahap pra siklus adalah 72,39 dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,16%.

2) Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I materi pendapatan nasional dengan menggunakan nearpod dapat diketahui bahwa hasil belajar murid belum menunjukkan ketuntasan secara klasikal. Adapun hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar siklus I

No	Pencapaian	Hasil Siklus I
1	Nilai tertinggi	95
2	Nilai terendah	50
3	Nilai rata- rata	76,53
4	Tuntas	13
5	Belum tuntas	6
6	Ketuntasan klasikal	68,42%

Merujuk data di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus I terdapat 13 (68,42 %) murid yang memperoleh nilai \geq KKM dan masih terdapat 6 (31,58%) murid yang memperoleh nilai di bawah KKM. Rata- rata nilai pada siklus 1 sebesar 76,53. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal pada siklus I belum tercapai. Hasil yang didapatkan pada siklus I ini menjadi acuan untuk perlakuan selanjutnya pada siklus II.

3) Siklus II

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, peneliti menggunakan edpuzzle sebagai media pembelajaran pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar siklus II

No	Pencapaian	Hasil Siklus II
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai rata- rata	88,42
4	Tuntas	16
5	Belum tuntas	3
6	Ketuntasan klasikal	84,21%

Mengacu pada data di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II terdapat 16 (84,21 %) murid yang memperoleh nilai \geq KKM dan masih terdapat 3 (15,79%) murid yang memperoleh nilai di bawah KKM. Rata- rata nilai pada siklus II sebesar 88,42. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada nilai rata- rata pada siklus II dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Hal ini juga menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal pada siklus II telah tercapai.

2. Pembahasan

Berdasarkan capaian hasil belajar pada siklus I, diketahui bahwa nilai rata- rata yang diraih oleh murid sebesar 76,53. Jika dibandingkan dengan hasil pada pra siklus, pencapaian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai rata- rata sebesar 5,72 %. Murid yang telah mencapai nilai

>= KKM sebanyak 13 orang atau 68,42 % dari seluruh murid. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan klasikal masih belum tercapai. Hasil yang kurang optimal tersebut berdasarkan catatan observasi dan refleksi pada pelaksanaan siklus I ini diantaranya disebabkan karena murid merasa masih kesulitan untuk memahami materi dikarenakan pada media nearpod yang digunakan mereka hanya mendapatkan materi seperti slide power point biasa tanpa ada penjelasan materi, selain itu beberapa murid yang mengalami kendala teknis jaringan ketika mengerjakan latihan soal sehingga mereka memerlukan waktu tambahan di hari lain untuk bisa mengerjakan soal yang diberikan. Catatan- catatan ini kemudian menjadi rujukan untuk tindakan selanjutnya pada siklus II, yaitu menggunakan media edpuzzle.

Penggunaan edpuzzle pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih positif jika dibandingkan pada siklus I. Tingkat ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 84,21 % dengan nilai rata-rata sebesar 88,42. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 15,54 % jika dibandingkan pada siklus I dan 22,14% jika dibandingkan dengan kondisi ketika pra tindakan.

Pencapaian hasil belajar pada siklus II ini tidak lepas dari penggunaan media edpuzzle yang berbasis video. Pembelajaran berbasis video di edpuzzle ini mampu merangsang rasa ingin tahu serta meningkatkan pemaham murid. Hal ini senada dengan penelitian dari Kirana pada tahun 2016 yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat merangsang motivasi peserta didik untuk belajar karena ada rasa ingin tahu siswa mengenai video yang ditampilkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Selain itu melalui edpuzzle murid- murid bisa memanfaatkan fitur *rewatch* jika ingin mengulang penjelasan di menit yang diinginkan sebelum mengerjakan soal di menit- menit yang telah ditentukan. Efek matura juga bisa memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar tersebut. Efek matura yang dimaksudkan adalah murid sudah pernah mengerjakan soal yang hampir sama pada siklus sebelumnya.

Hasil evaluasi dan refleksi dari murid mengenai penggunaan media edpuzzle menyatakan bahwa penggunaan edpuzzle sangat efektif dan mereka merasakan seperti belajar dalam keadaan normal (tatap muka) karena mendapatkan video penjelasan terlebih dahulu kemudian terdapat soal yang harus dikerjakan berdasarkan materi pada penjelasan di menit sebelumnya. Kendala yang dihadapi oleh murid selama menggunakan edpuzzle adalah permasalahan jaringan dan terdapat beberapa anak yang perangkatnya kurang mendukung untuk membuka aplikasi yang digunakan.

Peningkatan hasil belajar ketika pra tindakan, siklus I, dan siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

Komponen	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata- rata	72,39	76,53	88,42
Kenaikan nilai rata- rata	-	5,72 %	15,54%
Ketuntasan Klasikal	63,16 %	68,42 %	84,21 %

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media nearpod dan edpuzzle dapat meningkatkan hasil belajar murid dilihat dari pencapaian nilai rata- rata serta ketuntasan klasikal untuk materi pendapatan nasional. Penggunaan edpuzzle dirasa lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid, karena ketuntasan klasikal mencapai 84,21 % dan peningkatan nilai rata- rata mencapai 15,54 %.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media nearpod dan edpuzzle dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas XI IPS 2

SMAS Al-Izhar Jakarta. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai sebesar 5,72 % pada siklus I dan 15,54 % pada siklus II.

2. Penggunaan edpuzzle lebih efektif dibandingkan dengan nearpod. Hal ini terbukti dari pencapaian peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 15,54 % serta ketuntasan klasikal yang mencapai 84,21 %

Saran

Merujuk pada simpulan hasil penelitian yang diperoleh tersebut di atas, selanjutnya dapat ditemukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran nearpod dan edpuzzle dalam kegiatan belajar mengajar baik ketika daring maupun luring
2. Pihak sekolah bisa mendorong guru agar mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk kegiatan belajar mengajar
3. Guru maupun murid perlu memastikan kesiapan prasarana dan perangkat yang mendukung penggunaan edpuzzle untuk menghindari adanya kendala jaringan maupun kendala pemutaran video dalam aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, et.al. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Dewi, Putri Kumala. 2020. Utilization of Nearpod as an Online Learning Media through Active Learning Strategies for Students. *ISSHE 2020*. Indonesia, 25 November.
- Haryudi. 2021. *Evaluasi PJJ, Kemendikbud: Ada Penurunan Nilai Hasil Belajar Siswa*. <https://edukasi.sindonews.com/read/312472/212/evaluasi-pjj-kemendikbud-ada-penurunan-nilai-hasil-belajar-siswa-1611496889?shonpage=all>, diakses tanggal 9 Juli 2021.
- Kirana, Mimi. 2016. *The Use of Audio Visual to Improve Listening*: English Education Journal, Vol. 7 No.2 Hal 233–245
- Royani, Aniq. 2017. *Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta*. BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual, Vol. 2 No. 3 Hal 294-311.
- Salsabila, Unik Hanifah, et.al. 2020. *Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19*. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, Vol.17 No.2 Hal 188 – 198.
- Sistaningrum, Widyaningtyas. 2008. *Penggunaan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi pada Siswa kelas 1 SMK N 22 Jakarta*. Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan, Vol. 1 No.1 Hal 20-25.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundi, Venni Herli, et.al. 2020. Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober.