

Volume 11 Nomor 2 Agustus 2026
E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 11
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2026

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PBL BERBANTUAN
NEARPOD DENGAN MODEL PBL BERBANTUAN PPT**

Diva Catur Kurniawan¹, Lisana Oktavisanti Mardiyana², Irmadatus Sholekhah³
Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Jember, Indonesia^{1,2,3}

✉Corresponding Author Email: kurniadesu@gmail.com¹

Author Email: lisana.fkip@unej.ac.id², irmadatus@unej.ac.id³

Abstract:

Article History:

Received: January 2026

Revision: June 2026

Accepted: June 2026

Published: August 2026

Keywords:

Problem Based

Learning; PowerPoint;

Nearpod;

Learning Outcomes.

The study aims to determine the differences in learning outcomes in Implementing the Nearpod-assisted PBL model with PowerPoint. The research location at SMAN 1 Gambiran is a research sample of class X4 students as the control class and class X1 as the experimental class. The experimental method is a Posttest Nonequivalent Control Group Design. Treatment through the same learning model with different media. The following stages through the process of normality testing, homogeneity and hypothesis testing applying the T test. Related results show there are significant differences in learning outcomes for both classes. The average acquisition of the experimental class is 82.44; the value is higher than the control class of 74.25. Thus, it can be concluded that the PBL model assisted by Nearpod has a significant influence on learning outcomes. This study has several limitations including the research sample only involving two classes and only focusing on students' cognitive learning outcomes has not examined other aspects such as learning motivation or critical thinking skills. The study was conducted in a relatively short time so it has not shown the long-term impact of using the Nearpod-assisted PBL model on student learning outcomes.

Abstrak:

Sejarah Artikel:
Diterima: Januari 2026
Direvisi: Juni 2026
Disetujui: Juni 2026
Diterbitkan: Agustus 2026

Kata kunci:

Problem Based

Learning; PowerPoint;

Nearpod;

Hasil Belajar.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dalam menerapkan model PBL berbantuan Nearpod dengan PowerPoint. Lokasi penelitian di SMAN 1 Gambiran berupa sampel penelitian siswa kelas X4 sebagai kelas kontrol dan kelas X1 sebagai kelas eksperimen. Metode eksperimen berupa desain Posttest Nonequivalent Control Group Design. Perlakuan melalui model pembelajaran sama dengan media yang berbeda. Berikut tahapannya melalui proses uji normalitas, homogenitas serta uji hipotesis menerapkan uji T. Terkait hasil memperlihatkan ada perbedaan hasil belajar secara signifikan terhadap kedua kelas. Perolehan rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,44 nilainya lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 74,25. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model PBL yang dibantu oleh Nearpod memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan meliputi sampel penelitian hanya melibatkan dua kelas dan hanya berfokus pada hasil belajar kognitif siswa belum mengkaji aspek lain seperti motivasi belajar atau ketrampilan berpikir kritis. Penelitian dilakukan dalam waktu relatif singkat sehingga belum menunjukkan dampak jangka panjang penggunaan model PBL berbantuan Nearpod terhadap hasil belajar siswa.



How to Cite: Diva Catur Kurniawan, Lisana Oktavisanti Mardiyana, Irmadatus Sholekhah. 2026. PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PBL BERBANTUAN NEARPOD DENGAN MODEL PBL BERBANTUAN PPT. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 11 (2), DOI: <https://doi.org/10.31932/jpe.v11i2.6138>

PENDAHULUAN

Model pembelajaran PBL berakar pada teori konstruktivisme yang menekankan proses pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Dalam penerapannya, siswa dihadapkan pada suatu permasalahan untuk dicari solusinya secara mandiri atau kelompok. Desriyanti & Lazulva (2016) dibuktikan melalui penggunaan model PBL dapat dibuktikan secara signifikan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Permasalahan yang ditemukan di SMAN 1 Gambiran berkaitan pada rendahnya hasil belajar kelas X melalui pembelajaran ekonomi. Permasalahan

tersebut disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang belum berjalan secara maksimal, guru masih mendominasi dalam menyampaikan materi dengan pendekatan satu arah dengan bantuan media PPT. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak bersikap pasif dengan hanya menyimak penjelasan guru tanpa adanya interaksi maupun keterlibatan aktif. Kondisi tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran belum optimal serta berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Rendahnya capaian hasil belajar terbukti melalui rata-rata nilai UH melalui tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Siswa Kelas X SMAN 1 Gambiran

No.	Kelas	Total Siswa	Rata-Rata Nilai
1.	X 1	34	73.79
2.	X 2	34	75.55
3.	X 3	34	77.76
4.	X 4	32	74.62

Sumber : Daftar nilai guru mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Gambiran

Berkaitan pada data yang termuat pada tabel 1. memperlihatkan bahwa nilai rata-rata UH belum optimal karena ada kelas yang memperoleh nilai dibawah KKTP yaitu 75. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, sebagian besar siswa kelas X telah menggunakan smartphone dalam kegiatan belajar sehari-hari. Selain itu, sekolah telah menyediakan fasilitas Wi-Fi dan LCD proyektor di setiap kelas. Kondisi ini menjadi perhatian mengingat SMAN 1 Gambiran memiliki karakteristik siswa yang didominasi generasi digital serta didukung sarana teknologi memadai. Tetapi, kapasitas tersebut belum dioptimalkan pada kegiatan pembelajaran terutama untuk

mengembangkan hasil belajar dikarenakan masih didominasi oleh guru. Sehingga, *nearpod* menjadi solusi relevan untuk mengatasi permasalahan karena tersedia fitur interaktif dapat mendorong partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman materi serta peningkatan hasil belajar.

Media *nearpod* adalah media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan untuk memfasilitasi terjadinya interaksi dan kolaborasi pada kegiatan pembelajaran (Zhao, 2021). Adapun alasan pemilihan media *nearpod* yang digunakan dalam kelas eksperimen yaitu karena sesuai dengan karakteristik model pembelajaran PBL, mudah dioperasikan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta

memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar setiap siswa (Minalti & Elita, 2021). Pernyataan tersebut didukung oleh keunggulan media *nearpod* menurut Susanto (2021) antara lain : 1) Bersifat fleksibel dan diakses melalui *smartphone* dengan menggunakan jaringan internet, 2) Penggunaannya mudah dan tersedia konten pembelajaran yang siap pakai, 3) Dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik melalui fitur yang bervariasi, 4) Mendukung terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian oleh Nispiah & Alwin, (2023). Temuan penelitian memperlihatkan ada perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan perlakuan berbeda. Penerapan media *nearpod* di kelas eksperimen mendapatkan presentase hasil belajar sebesar 76,15% maka dibuktikan bahwa penggunaan *nearpod* berpengaruh signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya mengkaji pengaruh media *Nearpod* secara umum sedangkan kebaruan penelitian ini terletak pada perbandingan penggunaan media *Nearpod* dan PPT dalam model PBL untuk mengetahui media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut tujuan penelitian yang bermaksud yaitu mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan model PBL berbantuan *nearpod* dengan model PBL berbantuan PPT pada kelas X di SMAN 1 Gambiran. Terkait manfaat penelitian yaitu media *nearpod* dapat menciptakan pembelajaran interaktif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Hasil penelitian memberikan manfaat secara teoretis sebagai penguatan

kajian pembelajaran berbasis teknologi, maupun secara praktis penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi oleh guru maupun pihak sekolah dalam menentukan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian menerapkan metode eksperimen melalui Posttest Nonequivalent Control Group Design. Terkait tujuannya yakni untuk menguji perbandingan dua kelompok mencakup kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rincian penggunaan model PBL berbantuan *nearpod* di kelas eksperimen dengan kelas kontrol menerapkan model PBL berbantuan PPT. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Gambiran berlokasi di Jl. Sriwijaya No. 11, Desa Wringinagung, Kec. Gambiran, Kabupaten Banyuwangi. Populasi penelitian mencakup siswa dari kelas X terdiri atas 4 kelas berjumlah 134 siswa. Penetapan sampel penelitian berupa penggunaan Purposive Sampling. Terkait pemilihan sampel ini peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan rata-rata nilai UH kelas X, setelah dilakukan uji homogenitas menunjukkan terdapat 2 kelas yang bersifat homogen yakni kelas X-1 menjadi kelas eksperimen dengan X-4 menjadi kelas kontrol.

Selanjutnya terkait uji instrumen penelitian meliputi uji validitas yang diterapkan untuk menguji instrumen soal posttest untuk memastikan soal yang diterapkan melalui kelas penelitian terbukti valid yaitu jika kriteria uji nilai signifikansinya berada dibawah $\leq 0,05$. Selanjutnya uji reliabilitas diterapkan dalam mengetahui konsistensi dari instrumen penelitian. Kemudian dilanjutkan tahapan uji normalitas, homogenitas serta

uji hipotesis berupa penerapan Independent Sample T-Test guna memperlihatkan perbedaan pada hasil belajar menggunakan model PBL berbantuan nearpod dengan model PBL berbantuan PPT

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *posttest* digunakan sebagai data penelitian berbentuk soal studi kasus materi sistem dan alat pembayaran yang berjumlah 6 soal uraian. Kompetensi yang diujikan pada soal *posttest* digunakan untuk mengukur kompetensi pengetahuan dan ketrampilan berpikir tingkat tinggi siswa, yang mencakup ranah kognitif C4 hingga C6 menurut Taksonomi Bloom. Sebelum dibagikan di kelas eksperimen dan kontrol, instrumen atau soal tersebut

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen Soal

No soal	R hitung	Sig	Ket
B1	0,496	0,003	Valid
B2	0,744	0,000	Valid
B3	0,671	0,000	Valid
B4	0,689	0,000	Valid
B5	0,794	0,000	Valid
B6	0,490	0,003	Valid

Sumber : Data Uji Validitas menggunakan SPSS, 2025

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel 2. membuktikan bahwa 6 butir soal uraian dikatakan valid. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan keseluruhan instrumen soal uraian memiliki nilai signifikansinya berada pada taraf $< 0,05$ sehingga dikatakan bahwa instrumen soal tersebut valid serta memenuhi kriteria untuk diterapkan dalam penelitian. Uji reliabilitas dilaksanakan dalam menilai konsistensi dari instrument soal *posttest* yang terdiri dari enam soal uraian. Hasil uji reliabilitas menggunakan metode *cronbach alhpa* berbantuan SPSS versi 25 dengan kriteria yaitu soal terbukti

dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas berbantuan aplikasi SPSS versi 25 guna memastikan soal tersebut valid atau layak untuk digunakan sebelum diterapkan di kelas X-1 dan X-4.

Tahapan sebelum digunakan pada proses penelitian, instrumen soal lebih awal melalui tahap uji validitas dengan menguji soal *posttest*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bahwa instrumen yang diterapkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Instrumen penelitian ini berjumlah 6 butir soal berbentuk studi kasus. Kriteria pengujian dikatakan valid apabila memiliki nilai signifikansi $\leq 0,05$, sementara jika nilai signifikansinya $> 0,05$ sehingga soal dibuktikan tidak valid. Data uji ini diperlihatkan melalui tabel berikut:

reliabel apabila nilai *cronbach alpha* didapatkan $\geq 0,60$. Sedangkan, ketika nilai *cronbach alhpnya* $< 0,60$ sehingga instrumen soal tidak reliabel.

Hasil uji reliabilitas yang menghasilkan nilai *cronbach alhpa* sebesar $0,730 \geq 0,60$. Hasil tersebut menunjukkan instrumen soal *posttest* reliabel. Hal tersebut disimpulkan bahwa instrumen *posttest* dikatakan reliabel serta terbukti layak diterapkan dalam mengukur hasil belajar melalui materi sistem dan alat pembayaran. Maksud tujuan dilaksanakan uji normalitas untuk mengukur butir soal

posttest berdistribusi normal atau tidak. Tes ini diterapkan sebagai syarat dilakukan independent sample t-test. Berikut data tersebut dianalisis bersumber melalui hasil posttest siswa. Dalam penelitian uji normalitas memakai metode Shapiro Wilk melalui ketentuan data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansinya $\geq 0,05$. Sementara apabila hasil signifikansinya $< 0,05$ sehingga dibuktikan tidak berdistribusi normal. Hasil uji ini menghasilkan signifikansi lebih besar dari 0,05. Terkait perolehan signifikansi berupa hasil *posttest* kelas control tercatat yaitu 0,139 sementara kelas eksperimen memperoleh signifikansinya yaitu 0,089. Oleh sebab itu, dapat dikatakan data pada kedua kelas yang tercantum memenuhi asumsi berdistribusi normal.

Tujuan dari pengujian untuk melihat kesamaan varians yang digunakan dalam penelitian bersifat homogen. Uji homogenitas sebagai salah satu syarat sebelum dilaksanakan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test*. Adapun syarat ketentuan menentukan data termasuk homogen yakni apabila nilai

signifikansinya diperoleh $\geq 0,05$. Sementara apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ sehingga data tidak homogen. Pengujian ini menggunakan uji Lavene berbantuan SPSS versi 25. Merujuk terkait hasil uji homogenitas berupa nilai signifikansinya pada nilai *posttest* kelas X-1 dengan X-4 sebesar 0,111. Sehingga bukti hasil signifikansinya lebih besar dari 0,05 kemudian dapat ditarik kesimpulan hasil perolehan kedua kelompok mendapatkan varians seragam atau bersifat homogen.

Tujuan dalam menentukan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan secara signifikan pada hasil belajar menerapkan model PBL berbantuan PPT dan model PBL berbantuan *nearpod*. Data yang diuji berupa hasil *posttest*. Syarat uji data penelitian harus normal dan homogen. Kriteria dalam uji T, jika nilai signifikansinya $\leq 0,05$ sehingga memperlihatkan adanya perbedaan dalam hasil belajar terhadap kedua kelas tersebut. Sementara, apabila nilai signifikansinya $> 0,05$ sehingga kedua kelas tersebut tidak adanya perbedaan hasil belajar.

Tabel 3. Uji Independent Sample T-test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil	Equal variances assumed	2.605	.111	5.126	64	.000	8.191	1.598	4.999	11.384
	Equal variances not assumed			5.094	59.938	.000	8.191	1.608	4.975	11.408

Sumber : Data Uji Validitas menggunakan SPSS, 2025

Merujuk pada data hasil melalui tabel 6. memperoleh temuan uji *independent sample t-test* membuktikan perolehan signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$. Terkait kriteria tersebut

terbukti adanya perbedaan signifikan terkait hasil belajar kelas kontrol menerapkan media PPT dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *nearpod*.

Tabel 4. Hasil Group Statistics

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Posttest Kelas Eksperimen	34	82.44	5.822	.998
Posttest Kelas Kontrol	32	74.25	7.130	1.260

Sumber: Data Uji Validitas menggunakan SPSS, 2025

Selanjutnya, berdasarkan tabel 7. dimana kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 74,25 sementara kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai yaitu 82,44. Sehingga data pada tabel 7. secara jelas membuktikan perbedaan hasil belajar menggunakan media *nearpod* pada kelas X-1 lebih tinggi dibandingkan menggunakan media PPT pada kelas X-4.

Penelitian ini tidak menggunakan pretest sebelum treatment diberikan. Sebagai data kemampuan awal siswa, peneliti menggunakan nilai rata-rata ulangan harian pada materi sebelumnya untuk menguji kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, presentase peningkatan sebelum dan sesudah treatment tidak dapat dihitung secara langsung sebagaimana desain pretest-posttest. Penelitian ini menggunakan perbandingan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta analisis uji-t yang menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan temuan penelitian data inferensial melalui

uji-t dibuktikan signifikansinya sebesar $000 < 0,05$. Maka kesimpulannya ada perbedaan hasil belajar secara signifikan. Melalui nilai rata-rata *posttest* model PBL berbantuan *nearpod* pada kelas eksperimen sebesar 82,44 nilainya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menggunakan model PBL berbantuan PPT sebesar 74,25.

Perbedaan ini membuktikan bahwa meskipun diterapkan model pembelajaran sama yaitu PBL, media pembelajaran juga berperan dalam mengoptimalkan proses dan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar. Hasil tersebut memperkuat bahwa penggunaan media interaktif sebagai pendukung model PBL dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media *nearpod* kelas eksperimen terbukti mampu memperkuat penerapan model PBL melalui penyediaan fitur interaktif yang

mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan media PPT. Interaktivitas pembelajaran mendorong berpikir kritis siswa, merespon serta membantu siswa dalam memahami materi dan berkontribusi pada peningkatan daya ingat terhadap materi yang dipelajari, kondisi ini berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif.

Sebagai platform pembelajaran digital, media *nearpod* memfasilitasi penyampaian materi secara interaktif yang berdampak langsung pada pemahaman dan capaian akademik siswa. Secara garis besar, penjelasan tersebut selaras oleh penelitian (Panduwinata & Az-Zahro, 2024) menunjukkan penggunaan *nearpod* terbukti meningkatkan hasil belajar karena media *nearpod* mendorong interaktivitas dan mendukung peningkatan pemahaman akademik siswa.

Berbagai fitur unggulan seperti fitur *Quiz* dan *Polling* membantu siswa untuk menguji pemahaman mereka secara langsung, sementara fitur *Collaborate Board* dan *Open-Ended Questions* mendorong terjadinya diskusi dan berpikir kritis. Melalui fitur-fitur tersebut siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi tetapi turut aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Sehingga, penggunaan *nearpod* memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Adapun penelitian oleh Sahronih, Purwanto, & Sumantri (2019) menyatakan penggunaan *nearpod* dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif serta hasil belajar siswa terbukti signifikan. Karena media *nearpod* membuat pembelajaran yang interaktif dibandingkan media konvensional.

Materi sistem dan alat pembayaran dalam pembelajaran ekonomi mencakup sejumlah konsep yang saling berkaitan dan relevan dengan aktivitas ekonomi sehari-hari. Materi ini tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep secara teoritis tetapi mampu melatih kemampuan siswa dalam menganalisis perkembangan sistem pembayaran digital dan mengaitkannya dengan fenomena ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Pada penelitian ini, pengukuran hasil belajar dilakukan melalui *posttest* LKPD berbentuk uraian berbasis studi kasus yang mengarah pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (C4-C6) seperti menganalisis peran sistem pembayaran, mengevaluasi penggunaan alat pembayaran serta merumuskan solusi atas permasalahan sistem pembayaran di masyarakat.

Media *nearpod* menyediakan berbagai fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh media *PowerPoint*. Beberapa fitur media *nearpod* yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *Collaborate Board*, *Open-Ended Questions*, *Polling*, dan *Quiz*. Fitur interaktif pada *Nearpod* diduga mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Peningkatan keterlibatan melalui fitur tercermin nilai *posttest* lebih tinggi kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan *nearpod* memberikan umpan balik secara langsung dan pemahaman terhadap siswa. Sehingga *nearpod* terbukti meningkatkan hasil belajar yang tidak tercermin dari nilai tes saja tetapi siswa ikut terlibat aktif berdiskusi dan membangkitkan motivasi melalui aktivitas yang disediakan *nearpod*.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti *nearpod* memberikan pengaruh secara positif pada

optimalisasi hasil belajar. Kondisi ini tercermin dari hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi pada penerapan media *nearpod*, dibandingkan dalam penggunaan media *PowerPoint* di kelas kontrol. Siswa cenderung lebih tertarik terhadap penyajian materi dan aktivitas pembelajaran dibantu media *nearpod* karena mampu mengintegrasikan materi dalam multimedia interaktif disertai kuis dalam permainan edukatif. Menurut (Nispiah,

2023), penggunaan media interaktif *nearpod* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran karena menyediakan fitur yang menarik seperti quiz, pertanyaan kolaborasi, polling, dan pertanyaan singkat yang mendorong siswa aktif dalam merespons materi. Hasil penelitian dari (Nispiah, 2023) membuktikan bahwa *nearpod* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar sebab siswa merasa tertarik, lebih fokus serta termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara menyenangkan dan sesuai kebutuhan belajar mereka.

Menurut Azzahra et al., (2024) media *nearpod* memiliki sejumlah keunggulan baik secara langsung atau tidak langsung bermanfaat pada meningkatkan hasil belajar. Adapun keunggulan dari media *nearpod* yaitu : 1) Kemudahan dalam penggunaannya dan bisa diakses menggunakan *smartphone*, tablet atau laptop, 2) Mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif melalui pemanfaatan fitur menarik dapat mendorong keaktifan siswa di kelas, 3) Menyediakan bermacam fitur pendukung pembelajaran dalam bentuk visual, audio, serta fitur interaktif menarik lainnya yang meningkatkan keaktifan siswa, 4) *nearpod*

dapat ditautkan dengan pendukung media lain, seperti bisa digabungkan dengan youtube.

Adapun indikator yang diterapkan penelitian ini berupa ranah kognitif saja dikarenakan fokusnya ke hasil belajar. Dalam penelitian eksperimen media *nearpod* menyediakan fitur seperti *Collaborate Board*, *Open-Ended Questions*, Polling, dan Quiz yang mendorong siswa tidak sekedar menerima materi secara pasif tetapi terlibat aktif dalam mengolah dan memahami informasi. Selain itu adanya kuis dan evaluasi, guru bisa langsung menilai sejauh mana siswa memahami materi. Siswa juga mendapatkan umpan balik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sedangkan penyajian materi menggunakan media PPT bersifat satu arah dengan tampilan monoton membuat siswa menerima informasi secara pasif dari guru yang berpengaruh pada hasil belajar. Sehingga dibuktikan nilai *posttest* kelas eksperimen (*Nearpod*) meningkat jika dibandingkan kelas kontrol (*PowerPoint*).

Berdasarkan pengamatan terhadap indikator ranah kognitif pada penelitian ini diketahui penemuan perbedaan terkait hasil belajar ditunjukkan melalui kelas eksperimen dan kontrol melalui pemberian penggunaan media pembelajaran berbeda. Siswa kelas eksperimen mayoritas lebih menunjukkan pengetahuan belajar yang positif ketika guru menyampaikan materi maupun mengerjakan kuis dengan menggunakan media *nearpod* dibandingkan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan bantuan media *PowerPoint* di kelas kontrol. Kondisi tersebut tidak terlepas dari kapabilitas yang dimiliki media *nearpod* dalam menyajikan materi secara konkret

dengan konten visual yang dinamis dan mendukung partisipasi siswa melalui fitur seperti adanya kuis yang menarik perhatian mereka. Situasi tersebut selaras pada temuan penelitian oleh Cahyani et al., (2024) membandingkan terkait capaian hasil belajar dalam penggunaan model PBL berbantuan *nearpod* dengan *PowerPoint*, yang menunjukkan bahwa kelas menggunakan media *nearpod* berkontribusi untuk peningkatan hasil belajar siswa.

Dari segi implikasi, pembuktian hasil penelitian bahwa media *nearpod* menjadi strategi inovatif yang efektif untuk mengoptimalkan hasil belajar di era digital. Guru tidak hanya menggunakan teknologi sebagai media visual, tetapi sebagai sarana interaksi, komunikasi dan refleksi dalam proses pembelajaran terutama pelajaran ekonomi yang menuntut pemahaman serta keterkaitan fenomena nyata. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mendorong keterlibatan langsung siswa dan memberikan proses pembelajaran interaktif. Sejalan penelitian Hartono (2022), menyatakan media pembelajaran memainkan peran strategis dalam mewujudkan konsep abstrak menjadi konkret melalui pembelajaran interaktif yang tidak monoton sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar melalui penggunaan model PBL berbantuan *Nearpod* dan model PBL berbantuan PPT pada kelas X di SMAN 1 Gambiran Kabupaten Banyuwangi materi sistem dan alat pembayaran tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,44

lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol memperoleh nilai *posttest* sebesar 74,25. Sehingga penggunaan media *Nearpod* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem dan alat pembayaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya menggunakan sampel dua kelas saja dan satu materi pembelajaran sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian hanya mengukur hasil belajar kognitif siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menguji penggunaan *Nearpod* pada materi ekonomi yang berbeda, melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain seperti motivasi, keaktifan, dan ketrampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashe, J. T. (2023). Language Software Review: Harnessing The Power Of *Nearpod*. *Language Education And Technology*. 3(1):21–29.
- Azzahra, F., Azizah, W. S. N., & Viratama, I. P. (2024). Cendikia Pendidikan Efektivitas Penggunaan *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Sindoro: CENDIKIA PENDIDIKAN*, 4(11), 71–80.
- Az-Zahro, N. F., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1371–1380. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5102>.
- Cahyani, F. I., Wulandari, A., & Anggraeni, D. (2024). The effectiveness of problem-based learning assisted by *Nearpod* media compared to



- PowerPoint in improving student learning outcomes. *Journal of Education Technology and Learning Innovation*, 7(2), 115–126. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10987654>.
- Desriyanti, R. D., & Lazulva, L. (2016). Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Konsep Hidrolisi Garam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 1(2), 70–78. <https://doi.org/10.15575/jta.v1i2.1247>.
- Fauziah, J. R., Astutik, S., Suratno, Kurnianto, F. A., & Nurdin, E. A. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Nearpod Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA*. 7(1), 12–21.
- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a tool to promote active learning in higher education in a BYOD learning environment. *Journal of Education and Learning*, 9(1), 119–126. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n1p119>
- Hartono, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 198–209. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.72>.
- Hunaepi. (2023). *Tinjauan Pendidikan Dari Perspektif Konstruktivisme Dan Perspektif Kristis*. November, 1–26.
- Kurniawati, R., Rahman, M. F., & Sehabuddin, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantuan media mind mapping meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* (JURKAMI), 9(2), 447–459. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3645>
- Mainake, P. N., Laamena, C. M., Gaspersz, M., & Pattimura, U. (2021). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Use of Problem Based Learning (PBL) Models to Improve Student Learning Outcomes. 11, 11–17.
- Maswi, S., Ferianto, F., Munafiah, N., & Makbul, M. (2022). Ibnu Khaldun's Constructivism in Islamic Education. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(2), 550. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i2.557>
- Masyhud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah- Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Nispiah, N. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar. *Jurnal Georafflesia*, 8(1), 9–18.
- Panduwinata, L., & Az-Zahro, F. (2024). The effectiveness of using Nearpod learning media on the public relations learning outcomes of class XI OTKP SMKN 4 Surabaya. *JIP) STKIP Kusuma Negara*, 16(1), 26–34. <https://doi.org/10.37640/jip.v16i1.1975>.
- Rahmawati, F., Sarwanto, S., & Budiawanti, S. (2021). Needs analysis of physics e-module based on hybrid-PBL model on critical thinking skills

- improvement. *Momentum: Physics Education Journal*, 175-181.
- Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 341–346. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2736>.
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *Proceedings of the 2019 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*, 122–125. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.31>.
- Syofyan, R., & Husni, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ecogen*, 6(3), 422. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>
- 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>

