

Pengaruh Model Pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) Berbasis *Nearpod* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa

Andini Inka Yuwono¹, Sri Astutik², Elan Artono Nurdin³, Era Iswara Pangastuti⁴, Fahmi Arif Kurnianto⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Jember, Indonesia

***Korespondensi** : Sri Astutik, Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Jember, Indonesia
Email: tika.fkip@unej.ac.id

Artikel info: (Diterima: 21 Maret-2025; Revisi: 24 April-2025; Diterima: 23 Juni-2025)

Abstrak: Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa, guru dan media sumber belajar pada suatu lingkungan pembelajaran. Pemanfaatan model dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis *Nearpod* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Metode penelitian eksperimen dengan desain *posttest only control group design*. Hasil *post-test* kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen memiliki rata-rata 71.25 sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata 58.13. Data hasil uji t-test berdasarkan *post-test* kemampuan berpikir kreatif menunjukkan nilai sig. (2-Tailed) 0,001. Sehingga didapatkan ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran REQOL berbasis *Nearpod* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: Model pembelajaran REQOL, *Nearpod*, Kemampuan berpikir kreatif

Abstract: Learning is a process of interaction between students, teachers and learning media sources in a learning environment. The use of appropriate learning models and media can increase students' learning motivation. This study aims to analyze the effect of the *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) learning model based on *Nearpod* on students' creative thinking skills and learning outcomes. Experimental research method with *posttest only control group design*. The results of the *post-test* of creative thinking skills in the experimental class had an average of 71.25 while in the control class it had an average of 58.13. The t-test data based on the *post-test* of creative thinking skills showed a sig. (2-Tailed) value of 0.001. So it was found that there was a significant influence between the REQOL learning model based on *Nearpod* on students' creative thinking skills and learning outcomes in the experimental class and the control class.

Keywords: REQOL learning model, *Nearpod*, Creative thinking skills

artikel ini dapat akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan dapat dikategorikan sebagai perolehan pengetahuan dan kelompok siswa mahir dengan sifat-sifat berbudi luhur. Pendidikan dapat digunakan sebagai wadah untuk memperluas pengetahuan melalui proses belajar mengajar agar siswa mampu untuk memahaminya. Masyarakat berhak mendapatkan pendidikan yang layak tanpa terkecuali. Kunci kesuksesan pembelajaran adalah kreativitas dan inovasi, yang mana sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang menuntut pembelajaran harus bersifat kreatif dan inovatif sehingga siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi [1].

Ciri pembelajaran tingkat tinggi adalah efektif. Menurut Nurdin et al. [4], pembelajaran yang efektif memerlukan model instruksional yang selaras dengan karakteristik materi pelajaran untuk memungkinkan siswa membangun seluruh konsep secara mandiri. Menurut Noviantoro [5] model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah model ceramah yang menyebabkan pengalaman belajar siswa

terbatas. Penggunaan model pembelajaran REQOL dan Nearpod sebagai media pembelajaran banyak dipilih oleh peneliti terdahulu dikarenakan beberapa faktor seperti kemudahan penggunaan [6]. Penggunaan model pembelajaran REQOL siswa mendapatkan keterampilan abad 21 seperti keterampilan berpikir [1]. Pembelajaran abad ke-21 mengharuskan mahasiswa untuk dapat terlibat dan aktif dalam suatu permasalahan yang ada di lingkungan sekitar [7].

Menurut Distrik dan Viyanti [1] menyatakan bahwasanya dengan menerapkan model pembelajaran REQOL siswa dapat mengikuti pembelajaran lebih aktif. Penguasaan materi oleh siswa dapat mencerminkan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir spasial peserta didik terhadap kondisi sekitar [8]. Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan dalam mata pelajaran geografi, ini dikarenakan dalam proses pembelajaran geografi tidak terpaku dalam kelas tetapi juga melakukan pengamatan di luar ruang kelas. Pembelajaran di luar kelas lebih kontekstual dibandingkan dengan di dalam kelas [9].

Nearpod sendiri merupakan media aplikasi android maupun iOS yang dapat diakses melalui *website*, *Play Store* dan *App Store*. Media pembelajaran Nearpod merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu dilakukan terus menerus untuk pendidikan yang peka terhadap pembaruan zaman [2]. Media pembelajaran Nearpod ini dirasa sangat praktis dan fleksibel, hal ini dikarenakan pengemasannya yang mudah dan gratis sehingga guru dapat menggunakannya secara maksimal [3].

Nearpod berfungsi sebagai alat pendidikan yang meningkatkan kemandirian belajar siswa, yang mengarah pada peningkatan yang signifikan dalam kinerja akademik [10]. Seperti yang ditunjukkan oleh Muhtarisatul et al. [11], integrasi teknologi Nearpod memiliki dampak besar pada tingkat keterlibatan siswa, meningkatkannya sebanyak 50%. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan prestasi akademik di bidang distribusi flora dan fauna memerlukan upaya bersama, seperti menggabungkan pendekatan instruksional REQOL dengan teknologi Nearpod, yang dapat diakses dari mana saja, sehingga secara positif mempengaruhi perkembangan kognitif siswa.

Mengambil latar belakang yang disebutkan di atas, penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan memanfaatkan modernisasi membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah. Penelitian ini menunjukkan kemiripan dengan pertanyaan ilmiah sebelumnya yang berkonsentrasi pada prestasi pendidikan siswa. Meskipun demikian, kekhasan penyelidikan ini terletak pada pemanfaatan model pedagogis yang bekerjasama dengan alat multimedia untuk mengoptimalkan tujuan pendidikan, sehingga membedakannya dari pendahulunya. Motivasi utama di balik penelitian ini adalah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) untuk keseluruhan materi studi geografi yang menimbulkan tantangan bagi pemahaman siswa dengan memanfaatkan model REQOL berbasis Nearpod. REQOL berbasis Nearpod dapat digunakan pada siswa tingkat X yang disesuaikan dengan materi klasifikasi awan. Pengalaman menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yang mudah diingat oleh siswa dengan ingatan yang kuat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Kurniato [13] pembelajaran di luar kelas lebih kontekstual dibandingkan dengan di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa agar selaras dengan persyaratan abad ke-21. Akibatnya, peneliti siap untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) Berbasis Nearpod Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan quasi-experimental untuk mencari tahu hubungan antar variabel yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran REQOL berbasis Nearpod terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMA. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran REQOL dengan Nearpod. Model ini dipilih dalam penelitian karena sistematis. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest only control group design*. Penelitian ini menggunakan *posttest* untuk memperoleh nilai dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk membandingkan dan menyimpulkan data yang diperoleh.

Tabel 3. 1 Skema *Posttest Only Control Group Design*

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	O
Kontrol	-	O

Sumber: Sugiyono (2017)

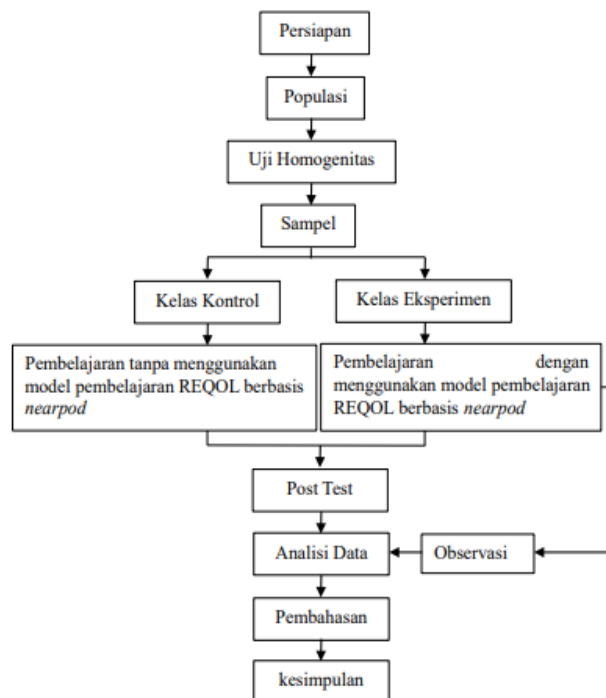
Keterangan:

X : Kelas mendapatkan perlakuan

- : Kelas tidak mendapatkan perlakuan

O : posttest

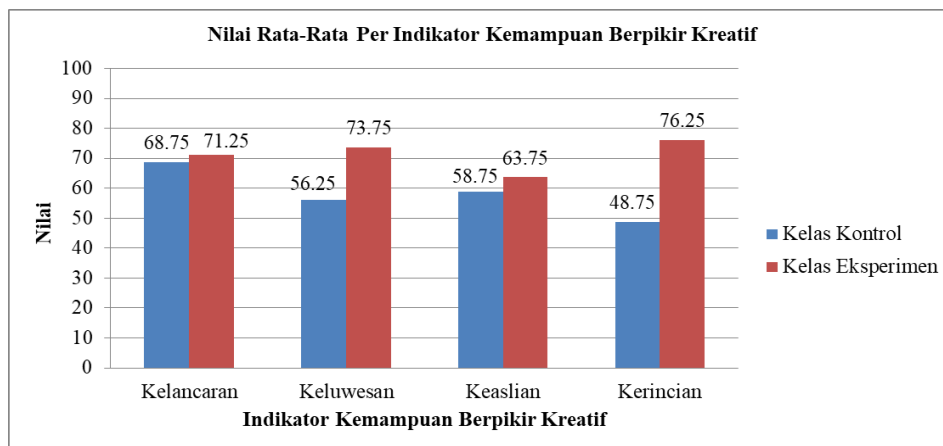
Populasi penelitian ini terdiri dari semua siswa kelas X yang mencakup siswa kelompok besar dan kecil, dengan sampel penelitian 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen. Menurut Hidayat [14] instrumen digunakan untuk mengukur validitas penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode tes yaitu dengan dua jenis tes yaitu tes kemampuan berpikir kreatif berupa tes uraian yang tersusun atas 4 soal yang didasarkan pada indikator kemampuan berpikir kreatif seperti *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya observasi merupakan suatu kegiatan pengamatan terhadap lokasi dan objek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan observasi awal untuk mengetahui masalah-masalah dan mekanisme proses pembelajaran geografi. Selanjutnya, pengumpulan data menggunakan metode wawancara dapat dilakukan dengan narasumber seperti pada guru dan siswa. Terakhir, dokumentasi dalam penelitian ini mengumpulkan data melalui foto yang terdiri dari foto dokumen daftar hadir siswa, jadwal mata pelajaran geografi, nilai ulangan, dan kegiatan pembelajaran siswa. Menurut Arib et al. [15] variabel penelitian segala sesuatu yang memiliki berbagai variasi. Penetapan variable bertujuan untuk menghindari pemahaman yang bermakna ganda. Sintaks berperan dalam penyesuaian runtutan langkah pembelajaran yang sesuai dengan metode yang digunakan. Kesesuaian Nearpod dengan REQOL terdapat pada sintaks pertama orienting untuk menyampaikan materi. Uji statistik dapat dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan hipotesis statistik. Menurut Sianturi [16] uji statistik merupakan pengolahan data hasil belajar yang diperoleh dari sampel untuk pengujian.



Hasil dan Pembahasan

Pengaruh REQOL Dengan Nearpod Terhadap Berpikir Kreatif

Kesesuaian penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang didukung dengan fasilitas yang mumpuni. Seperti yang diungkapkan Taqwan [19] Pembelajaran di luar ruangan dapat menghubungkan teoritis dengan fakta. Menurut Banjarnahor et al. [17] Nearpod dapat menjembatani pembelajaran diluar ruangan. Perbedaan treatment pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terbukti signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil posttest yang dilakukan. Data yang dihasilkan merupakan hasil dari posttest yang telah dilakukan terhadap siswa untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam berpikir pada materi pembelajaran klasifikasi awan berdasarkan karakteristiknya. Posttest ini dilakukan pada saat akhir pertemuan dikontrol maupun di kelas eksperimen. Analisis keterampilan berpikir kreatif terdiri dari empat indikator utama: kefasihan, kejelasan, keaslian, dan detail. Evaluasi keterampilan berpikir kreatif dalam penelitian ini sejalan dengan rubrik holistik, memastikan penilaian kualitas kerja siswa yang konsisten dan transparan. Nilai rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif per indikator diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata-rata Per-indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Menurut gambar tersebut, siswa kelas eksperimental (X₃) yang menggunakan model REQOL menunjukkan perbedaan terkecil dalam indikator kefasihan, dengan kedua kelas menunjukkan perbedaan marjinal 2,5. Indikator kefasihan mencatat perbedaan minimal 17,5. Keaslian menampilkan perbedaan 5, sedangkan kejelasan memiliki perbedaan 27,5. Kemampuan berpikir kreatif rata-rata tertinggi diamati pada indikator rincian kelas pengalaman, mencapai 76,25. Kelas kontrol mencapai skor tertinggi dalam indikator kejelasan, rata-rata 68,75. Skor pasca-tes untuk keterampilan berpikir kreatif di kelas kontrol dan eksperimental disorot pada Tabel 1.

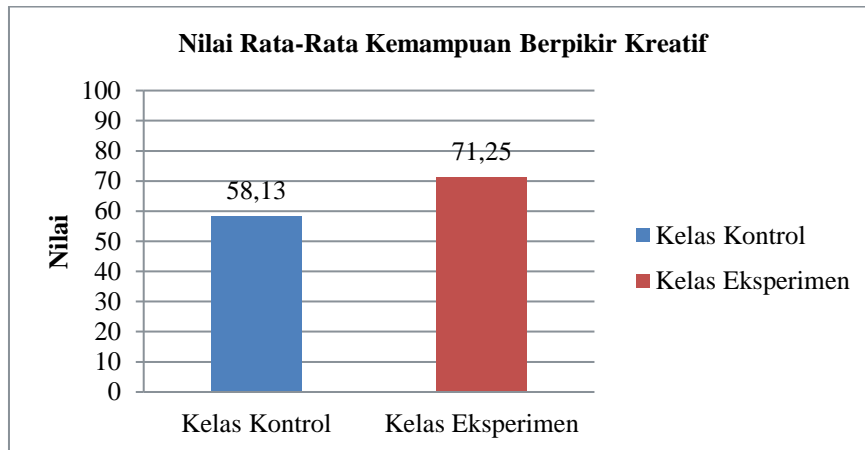
Tabel 1. Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Posttest Kontrol	32	35	80	58.13	13.365
Nilai Posttest Eksperimen	32	50	100	71.25	15.606
Valid N (listwise)	32				

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Menurut tabel nilai posttest kemampuan berpikir kreatif, hasil posttest menunjukkan bahwasanya kelas eksperimen memiliki nilai maximum senilai 100 dan minimum senilai 50, dengan rata-rata keseluruhannya sebesar 71,25. Sedangkan pada kelas kontrol posttest kemampuan berpikir kreatif

memiliki nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendahnya 35, dengan rata-rata sebesar 58,13. Berikut ini merupakan diagram nilai rata-rata posttest kemampuan berpikir kreatif yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Nilai Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif
(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Kelompok eksperimen menunjukkan skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan perbedaan nilai 13,12. Dalam mengevaluasi kemampuan berpikir kreatif, mereka dikategorikan ke dalam bagian-bagian yang berbeda berdasarkan rentang nilai yang telah ditentukan seperti sangat baik (A), baik (B), adil (C), buruk (D), dan sangat buruk (E). Kategorisasi kemampuan berpikir kreatif dirinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Perolehan Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif

Kategori	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sangat Baik (A)	0	6
Baik (B)	10	14
Cukup (C)	17	12
Kurang (D)	5	0
Sangat Kurang (E)	0	0

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Dari data tersebut kelas kontrol memiliki 10 siswa dengan kategori baik (B), kriteria cukup (C) 17 siswa, dan kategori kurang (D) 5 siswa. Kelas eksperimen memiliki 6 siswa dengan kriteria sangat baik (A), kategori baik (B) 14 siswa, kategori cukup (C) 12 siswa. Siswa dengan nilai A merupakan siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan kompleks seperti kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian yang mana hal tersebut merupakan indikator dalam kemampuan berpikir kreatif. Hasil penilaian normalitas untuk keterampilan berpikir kreatif diuraikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif

Test of Normality			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
			Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif	Kelas Kontrol	Kelas Kontrol	0.150	32	0.067	0.929	32	0.038
		Kelas Eksperimen	0.140	32	0.116	0.923	32	0.025

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil tes normalitas, bakat berpikir kreatif siswa pada kelompok kontrol menghasilkan nilai data sig 0,067, sedangkan pada kelompok eksperimen, nilai sig adalah 0,116. Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai posttest didistribusikan secara normal, melampaui ambang keputusan sig > 0.05. Setelah penilaian normalitas, pemeriksaan homogenitas dilakukan melalui uji F. Pemeriksaan ini dilakukan untuk menilai tingkat pengaruh yang dihasilkan dari pemanfaatan sampel independen T-test. Hasil uji F dan uji T sampel independen digambarkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji F dan Uji Independent Sample t-test kemampuan berpikir kreatif

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means				
	F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
Equal variances assumed	0.758	0.387	-3.613	62	0.001
Equal variances not assumed			-3.613	60.568	0.001

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Hasil tabel 4 uji homogenitas yang sudah dilakukan menggunakan uji F mendapatkan nilai sig 0,387 yang menyatakan homogen. Sedangkan pada uji pengaruh menggunakan *independent sample T-test* menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,001. Hasil dari uji T sampel independen menunjukkan bahwa hasil yang direkam di bawah 0,05 ma, menghasilkan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Penentuan ini didasarkan pada proses pengambilan keputusan di mana nilai sig (2-tailed) adalah 0,001. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model instruksional *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) memiliki dampak yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh model instruksional yang menggabungkan elemen multimedia, sehingga membangun kerangka kerja yang kondusif untuk upaya kolaboratif dalam mencapai tujuan pendidikan.

Pendekatan yang digunakan adalah model REQOL berbasis Nearpod, yang dirancang untuk menilai kapasitas siswa untuk pemecahan masalah yang inovatif. Dengan melakukan posttest baik dalam kelompok eksperimen maupun kontrol, tujuannya adalah untuk membedakan variasi dalam keterampilan berpikir kreatif siswa setelah intervensi. Model REQOL menawarkan siswa pertemuan langsung dengan fenomena selama proses pembelajaran, meningkatkan signifikansi pendidikan secara keseluruhan.

Evaluasi kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan melalui posttest di kedua set kelas. Mengenai kefasihan, kelompok kontrol mencapai skor rata-rata 68,75, sedangkan kelompok eksperimen mendapat skor 71,25. Fleksibilitas, aspek kunci dari pemikiran kreatif, melibatkan kemampuan untuk mendekati pertanyaan dari perspektif yang beragam (Ramal et al, 2023). Dalam konteks ini, kelompok kontrol mencetak skor 56,25, sedangkan kelompok eksperimen mendapat skor 73,75. Keaslian, yang berkaitan dengan metode pemecahan masalah unik yang berasal dari kognisi siswa, menghasilkan skor rata-rata 58,75 untuk kelompok kontrol dan 63,75 untuk kelompok eksperimen. Terakhir, rincian, indikator utama kemahiran berpikir kreatif yang membutuhkan respons yang tepat, menunjukkan perbedaan substantif antara kedua kelompok, dengan kelompok kontrol rata-rata 48,75 dan kelompok eksperimen rata-rata 76,25.

Analisis selanjutnya dari hasil posttest yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa mengungkapkan skor rata-rata, seperti yang diilustrasikan pada Tabel 4.3. Hasil posttest untuk keterampilan berpikir kreatif dalam kelompok eksperimen berkisar dari maksimum 100 hingga minimum 50, dengan rata-rata keseluruhan 71,25. Sebaliknya, kelompok kontrol mencapai skor posttest maksimum 80 dan minimal 35, menghasilkan skor rata-rata 58,13.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, skor kemampuan berpikir kreatif rata-rata dalam kelompok eksperimen termasuk dalam kategori baik (B). Dalam kelompok ini, 6 siswa mencapai peringkat yang sangat baik (A), 14 mencapai peringkat (B) yang baik, dan 12 memenuhi kriteria yang memadai. Sebaliknya, skor kemampuan berpikir kreatif rata-rata kelompok kontrol sesuai dengan kategori yang cukup (C). Tak satupun dari siswa kelompok kontrol mencapai kategori unggulan (A), dengan 10 siswa dalam kategori baik (B), 17 memenuhi kriteria (C) yang memadai, dan 5 termasuk dalam kategori kurang (D). Siswa dengan

nilai A menunjukkan kemahiran dalam menangani pertanyaan kompleks yang berkaitan dengan kefasihan, koherensi, keaslian, dan kekhususan, yang semuanya menunjukkan keterampilan berpikir kreatif.

Model pembelajaran REQOL berbasis Nearpod memiliki potensi untuk mendukung siswa dalam perjalanan pendidikan mereka, memungkinkan mereka untuk menumbuhkan kreativitas dan merangkul fenomena yang ada di lingkungan mereka. Kategorisasi awan menurut fitur khasnya membentuk bagian dari konten instruksional dalam kurikulum ilmu atmosfer, menunjukkan implikasi beragam dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran pengalaman yang dilakukan di luar pengaturan kelas tradisional, ditambah dengan skenario pemecahan masalah otentik, dapat memberi siswa wawasan berharga, mendorong motivasi mereka untuk pertumbuhan akademik yang berkelanjutan. Alat tambahan seperti Nearpod menawarkan akses di mana-mana, memfasilitasi proses pembelajaran dan mendorong peningkatan kapasitas berpikir kreatif siswa. Kerangka kerja pembelajaran ekstrakurikuler berkontribusi pada penyempurnaan keterampilan berpikir kreatif siswa ketika dihadapkan dengan tantangan lingkungan. Hal ini sejalan dengan penelitian Tamedia (2023), yang menggarisbawahi dampak positif dari pengalaman belajar lingkungan dalam memelihara keterampilan pemecahan masalah kreatif siswa dan mendorong inovasi. Banjarnahor & Tarigan (2023) mengadvokasi kesesuaian mengintegrasikan teknologi *Nearpod* ke dalam upaya pembelajaran ekstrakurikuler karena kepraktisannya yang melekat. Hasil penelitian yang memanfaatkan model pembelajaran REQOL bersama dengan dukungan Nearpod dalam pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan pemahaman melalui pengamatan berbasis objek yang nyata.

Analisis berpikir kreatif siswa dapat dipastikan melalui analisis nilai ulangan harian menggunakan penilaian normalitas yang dilakukan di kedua kelompok. Setelah validasi penilaian normalitas, langkah-langkah selanjutnya melibatkan pelaksanaan uji T sampel independen. Analisis statistik yang terdiri dari uji normalitas dan uji T sampel independen dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Hasil dari penilaian normalitas pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi 0,067 untuk kelompok kontrol dan 0,116 untuk kelompok eksperimen. Terbukti, nilai posttest didistribusikan secara normal, melampaui ambang kritis $\text{sig} > 0,05$. Hasil dari uji T sampel independen menentukan bahwa ketika $(\text{sig}) < 0,05$, hipotesis nol (H_0) dibuang demi hipotesis alternatif (H_a). Penilaian homogenitas, ditentukan melalui pengujian F, menghasilkan nilai signifikansi 0,387 menentukan homogenitas. Sementara itu, uji-T independen untuk menilai pengaruh menghasilkan nilai signifikansi dua sisi 0,001. Temuan ini menggarisbawahi dampak signifikan dari model pembelajaran REQOL yang didukung oleh Nearpod pada bakat berpikir kreatif siswa mengenai klasifikasi tipe cloud berdasarkan karakteristik mereka di seluruh kelompok kontrol dan eksperimen.

Pengaruh REQOL Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar

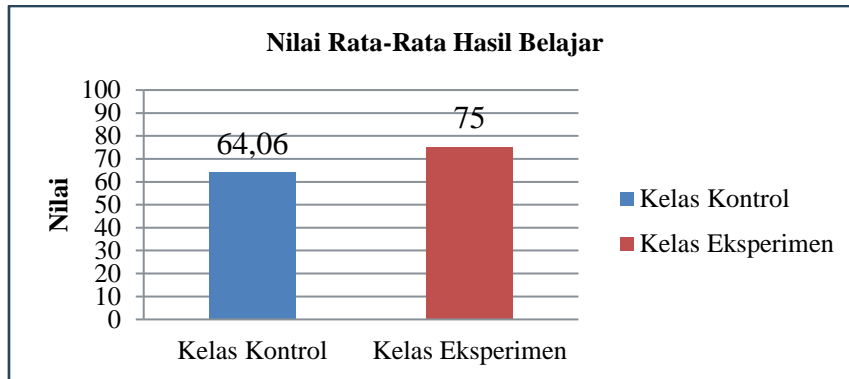
Pembelajaran merupakan dasar dari pendidikan menurut Mursyidi [20] puncak perilaku seperti pertumbuhan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan merupakan hasil dari pembelajaran. Penelitian ini berfokus terhadap hasil belajar siswa dengan ranah level kognitif siswa C4-C6 yang meliputi analisis, evaluasi, dan menciptakan. Disini peneliti mengambil materi klasifikasi awan untuk posttest yang dilakukan pada akhir pertemuan. Posttest ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir yang mana soal ini diambil dari soal-soal yang sudah teruji dan valid seperti pada soal ujian nasional (UN). Berikut merupakan rata rata hasil belajar yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Posttest Hasil Belajar Kontrol	32	30	90	64.06	14.337
Nilai Posttest Hasil Belajar Eksperimen	32	50	100	75.00	14.142
Valid N (listwise)	32				

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Data tersebut menunjukkan kelas kontrol dengan jumlah siswa 32 mendapatkan nilai minimum yakni 30 dengan nilai maximum adalah 90 dengan rata-rata 64.06. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 32 mendapat nilai minimum sebesar 50 dan maximum 100 dengan rata-rata 75.00. Perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen ini cukup signifikan dikarenakan memiliki selisih nilai sebesar 10,94. Berikut ini merupakan grafik rata-rata hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 3. Nilai Rata-rata Hasil Belajar
(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Aspek kognitif merupakan klasifikasi tingkat pengetahuan dengan menggunakan level kognitif berupa C4-C6. Level kognitif ini termasuk kedalam level kognitif tingkat HOTS (berpikir tingkat tinggi). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih unggul. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran REQOL dimana siswa dihadapkan langsung dengan permasalahan yang ada di sekitar lingkungan.

Uji normalitas hasil belajar siswa juga diperlukan untuk mengetahui data yang didistribusikan sudah normal atau belum. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas hasil belajar siswa yang tersaji dalam Tabel 5.

Tabel 5. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Test of Normality			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
			Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Posttest Hasil Belajar		Kelas Kontrol	0.143	32	0.096	0.950	32	0.143
		Kelas Eksperimen	0.138	32	0.125	0.938	32	0.067

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari Tabel 5 menggunakan Kolmogrov-Smirnov pada skor posttest mengenai hasil pembelajaran siswa, kelompok kontrol mencatat nilai data 0,096 sedangkan kelompok eksperimen mencatat nilai data 0,125. Temuan ini mungkin menunjukkan bahwa penilaian normalitas yang dilakukan pada hasil posttest berada dalam batas normal. Setelah penyelesaian penilaian normalitas yang menghasilkan temuan normal, analisis homogenitas dan evaluasi dampak yang disajikan pada Tabel 6 dapat dijalankan.

Tabel 6 Hasil Uji F dan Uji Independent Sample T-test Hasil Belajar Siswa

Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0.001	0.976	-3.072	62	0.003
Equal variances not assumed			-3.072	61.988	0.003

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil uji F dan uji T sampel independen yang dilakukan pada Tabel 4.9, ditegaskan bahwa uji homogenitas dari uji F menunjukkan nilai signifikansi 0,976. Keputusan dibuat dengan alasan bahwa data menunjukkan homogenitas karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji T sampel independen mengungkapkan nilai signifikansi (2 ekor) 0,003.

Penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran REQOL yang berbasis Nearpod. Pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan memanfaatkan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah. Model pembelajaran REQOL memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali lingkungan sekitar dengan bantuan Nearpod untuk pemahaman siswa. Penggunaan model dan media yang tepat dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan mengevaluasi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen, penelitian ini berfokus terhadap pengaruh model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis Nearpod terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa SMA.

Model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis Nearpod terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa memiliki pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang tepat memberikan pengalaman belajar yang efektif, bermakna dan berkualitas. Kegiatan pembelajaran diluar ruangan dapat membangun tingkat berpikir kreatif siswa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Distrik [1] yang mengemukakan untuk mendapatkan keterampilan berpikir kreatif dapat memberikan perlakuan kepada siswa secara nyata. Tingkat berpikir kreatif didapatkan dari indikator berpikir kreatif yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kerincian dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uji yang telah dilakukan, membuktikan model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis media Nearpod berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Data tersebut berasal dari nilai posttest kemampuan berpikir kreatif yang telah diolah. Pengambilan nilai posttest dilakukan pada saat seluruh rangkaian pembelajaran telah usai. Hasil nilai posttest yang didapatkan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki perolehan nilai yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,25 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata sebesar 58,13. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh treatment yang diberikan seperti penggunaan model pembelajaran REQOL yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat menyulut motivasi dan rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan permasalahan. Pada kelas kontrol siswa cenderung pasif ketika diberikan suatu permasalahan untuk dipecahkan.

Penilaian kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki tingkat perbedaan yang signifikan. Perbedaan ini didasarkan pada pengambilan keputusan dalam indikator kemampuan berpikir kreatif. Penggunaan model pembelajaran REQOL pada kelas eksperimen berbasis Nearpod dapat mendorong siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam pemahaman materi pembelajaran sehingga kelas menjadi lebih aktif dan interaktif. Lain halnya dengan treatment yang dilakukan di kelas kontrol dimana siswanya cenderung pasif dikarenakan pada saat pembelajaran lebih didominasi oleh guru dalam memaparkan dan menjelaskan materi. Treatment yang diberikan pada kelas eksperimen terbukti berhasil dikarenakan siswa dapat memahami dan menganalisis lingkungan sekitar yang membentuk kemampuan berpikir kreatif.

Hasil pengamatan dengan menerapkan sintaks model pembelajaran REQOL berjalan sesuai langkah-langkah yang diterapkan di kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang penyampaian materi digunakan aplikasi seperti Nearpod untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan mendorong peningkatan kapasitas berpikir kreatif siswa, pernyataan ini sejalan dengan penelitian Banjarnahor & Tarigan [12] yang menyatakan penggunaan Nearpod dapat menjembatani pembelajaran di luar ruangan. Penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan nilai posttest yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti bahwa pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis Nearpod berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Perolehan hasil kelas eksperimen memiliki rata-rata 75,00 sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 64,06. Nilai tertinggi posttest yang didapatkan di kelas eksperimen sebesar 100 dengan terendahnya 50. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai tertinggi 90 dan terendah 30.

Berdasarkan pemaparan data yang telah dilakukan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen terdapat 16 siswa yang mendapatkan nilai A, 8 siswa nilai B, 5 siswa nilai C, dan 3 siswa dengan nilai D. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 8 siswa dengan nilai A, 7 siswa dengan nilai B, 8 siswa dengan nilai C, 8 siswa dengan nilai D, dan 1 siswa dengan nilai E. Setelah dilakukan *posttest* didapatkan hasil kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan perolehan nilai *posttest* kelas kontrol. Perbedaan perolehan nilai ini dipengaruhi oleh kesesuaian model pembelajaran yang digunakan dengan materi, serta media penunjang yang maksimal. Maka dari itu siswa kelas kontrol cenderung lebih cepat bosan dibandingkan dengan siswa kelas eksperimen.

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran REQOL berbasis Nearpod memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model dan media ini dapat memberikan suasana yang berbeda dari sebelumnya, dimana siswa lebih aktif dan interaktif terhadap pembelajaran sehingga antusias ini yang mendorong keingintahuan siswa. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa dapat lebih mudah dalam menyerap ilmu yang diberikan sehingga siswa lebih memahami konsep pembelajaran kontekstual. Dalam penelitian ini memiliki kendala seperti pada penggunaan media Nearpod yang memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya. Akan tetapi adanya kendala tersebut bukan menjadi masalah yang besar dikarenakan sekolah juga menyediakan internet gratis bagi siswanya. Adapun keunggulan yang dapat ditawarkan dalam penggunaan media pembelajaran ini, dimana siswa dapat mengakses dimana saja dengan memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru. Sehingga siswa yang tidak masuk kelas pun dapat mengikuti pembelajaran dengan menyimak materi yang telah di dibagikan guru.

Penelitian ini menggunakan nilai hasil belajar yang diperoleh dari *posttest* dengan menggunakan pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan menggunakan level kognitif berupa C4-C6 dimana soal tersebut berasal dari soal Ujian Nasional yang sudah valid. Soal HOTS yang digunakan meliputi kemampuan menganalisis, evaluasi dan membuat. Sehingga menumbuhkan tingkat pemahaman siswa serta membuat siswa belajar untuk dapat berpikir kreatif. Hasil penelitian menggunakan model pembelajaran REQOL berbasis Nearpod memiliki kelebihan seperti siswa dapat memberikan pendapatnya terkait hasil temuannya melalui peta konsep yang kemudian didiskusikan sehingga dapat membangun tingkat berpikir kreatif siswa. Selain itu dengan menggunakan media Nearpod yang memiliki berbagai fitur yang menarik siswa tidak merasa bosan dikarenakan dalam media Nearpod terdapat *ice breaking*. Proses pembelajaran ini berlangsung selama tiga pertemuan yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam mencapai tingkat berpikir kreatif.

Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari serangkaian tes yang dilakukan guna mengetahui keberhasilan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur. Nearpod dapat menjembatani REQOL dalam menyampaikan materi pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat Rahayu et al. [18] penggunaan nearpod dapat membangun minat belajar siswa. Perbedaan hasil yang diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat signifikan pada saat pengerjaan soal.

Akan tetapi pada kenyataan di lapangan penelitian ini memiliki kendala dalam proses pembelajaran dimana siswa belum terbiasa dengan pelaksanaan sintaks model pembelajaran REQOL. Hal ini diperlukan penyesuaian terlebih dahulu agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Selain itu diperlukan penyesuaian titik lokasi dan waktu pengamatan agar siswa dapat memaksimalkan waktu yang diberikan agar tidak molor.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis Nearpod memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang ditunjukkan dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test dengan nilai sig (2-tailed) 0,001. Nilai tertinggi di lapangan terdapat pada indikator kerincian. Model pembelajaran *Real Quest Outdoor Learning* (REQOL) berbasis Nearpod memiliki dampak yang signifikan dalam hasil belajar siswa dengan dibuktikan hasil uji hipotesis dengan independent sample t-test dengan menunjukkan sig (2-tailed) 0,003 dan dapat dinyatakan bahwasanya penelitian ini berpengaruh.

Referensi

- [1] F. P. Azis, I. W. Distrik, and V. Viyanti, "The Pengaruh Model Reqol (Real Quest Outdoor Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA," *Karst J. Pendidik. Fis. DAN Ter.*, vol. 6, no. 1, 2023, doi: 10.46918/karst.v6i1.1796.
- [2] B. Apriyanto, E. A. Nurdin, F. A. Ikhsan, and F. A. Kurniawan, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Lingkungan Hidup Pada Mata Pelajaran Ips Di SMP NEGERI 2 SUKODONO," *J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos.*, vol. 11, no. 2, 2017, doi: 10.19184/jpe.v11i2.5727.
- [3] M. E. Carrillo-Yalán, C. E. Vargas-Trujillo, Y. Villarreal-Montenegro, E. M. Carrillo-Yalán, J. A. Suyov-Vega, and H. N. Puican, "Use of Nearpod and Blum Modeling to Strengthen the Academic Performance of University Students in Mathematics," *Acad. J. Interdiscip. Stud.*, vol. 12, no. 5, 2023, doi: 10.36941/ajis-2023-0140.
- [4] E. A. Nurdin, B. Apriyanto, F. A. Ikhsan, and F. A. Kurniawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair And Share Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa," *J. Pendidik. Ekon. J. Ilm. Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekon. dan Ilmu Sos.*, vol. 11, no. 2, p. 1, Dec. 2017, doi: 10.19184/jpe.v11i2.5729.
- [5] K. M. Noviantoro, "Peranan Metode Tugas Terstruktur Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi," *J-PIPS (Jurnal Pendidik. Ilmu Pengetahuan. Sos.*, vol. 6, no. 2, 2020, doi: 10.18860/jpips.v6i2.8880.
- [6] A. Feri and Z. Zulherman, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod," *J. Ilmiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 3, 2021, doi: 10.23887/jipp.v5i3.33127.
- [7] E. I. Pangastuti, E. A. Nurdin, and F. A. Kurnianto, "Application of Project-Based Learning in Developing Environmental-Based Spatial Thinking Skills," *Soc. Humanit. Educ. Stud. Conf. Ser.*, vol. 5, no. 4, 2022, doi: 10.20961/shes.v5i4.68937.
- [8] M. A. Mujib and R. W. Daulay, "Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Untuk Identifikasi Perubahan Sempadan Sungai Musi Di Kota Palembang (1922 -2012)," *Semin. Nas. Pendidik.*, 2016.
- [9] I. D. A. A. I. Mayun, I. M. Yudana, and I. G. K. A. Sunu, "Pengaruh model pembelajaran arias dengan setting group investigation terhadap motivasi dan hasil belajar geografi siswa kelas xi ips sma negeri 2 kuta kabupaten badung," *J. Adm. Pendidikan. Indones.*, vol. 5, no. 1, 2014.
- [10] O. Oktafiani and M. Mujazi, "Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika," *JPGI (Jurnal Penelit. Guru Indones.*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.29210/022033jpgi0005.
- [11] H. Alicia, T. Fardisah, and D. Z. Muhtarisatul, "Efektivitas Penggunaan Nearpod Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Termodinamika," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, no. 4, 2021.
- [12] S. Chau, J. Banjarnahor, D. Irfansyah, S. Kumala, and J. Banjarnahor, "Analysis of Face Pattern Detection Using the Haar-Like Feature Method," *J. Inf. Technol. Educ. Res.*, vol. 2, no. 2, 2019, doi: 10.31289/jite.v2i2.2133.
- [13] Kurnianto, F. A. (2015). Pengaruh model pembelajaran group investigation terhadap motivasi belajar geografi siswa SMA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- [14] Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas*. Health Books Publishing.
- [15] Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511.
- [16] Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386-397.
- [17] Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(6), 767-778.
- [18] Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas media Nearpod terhadap minat belajar siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 341-346.

- [19] Taqwan, S. H. B. (2019). Pengaruh pembelajaran luar kelas (Outdoor learning) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas vii smp negeri 05 seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 10-18.
- [20] Mursyidi, W. 2020. Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam* 3(1):33–38. doi: 10.38153/alm.v3i1.30