



PENGARUH MEDIA *NEARPOD* BERBASIS *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 34 SEMARANG

Istianah, Khoirul Anwar✉

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit: Januari 2026
Direvisi: Maret 2026
Diterima: April 2026

Keywords:
Nearpod, Game-Based Learning, Social Studies, Interactive Learning Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan potensi penggunaan media *Nearpod* berbasis *game-based learning* dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 34 Semarang. Hasil belajar siswa masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran. IPS sering dianggap membosankan karena hanya berisi hafalan. *Nearpod* menawarkan fitur interaktif seperti kuis, polling, video, *Draw It*, dan *Time to Climb*. Fitur ini bisa membuat siswa lebih aktif dan tertarik belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Guru IPS bersikap terbuka dan antusias terhadap *Nearpod*. Siswa juga sudah terbiasa dengan gawai, sehingga mudah beradaptasi. Namun, masih ada kendala teknis. Misalnya, koneksi internet, ketersediaan LCD proyektor, dan pelatihan guru. Jika didukung dengan baik, *Nearpod* bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Media ini sesuai dengan karakter siswa masa kini. Proses belajar bisa lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Abstract

This study aims to describe the potential use of Nearpod media based on game-based learning in social studies learning for Grade VIII students at SMP Negeri 34 Semarang. Student learning outcomes are still low. One of the causes is the lack of variety in learning media. Social studies is often considered boring because it only involves memorisation. Nearpod offers interactive features such as quizzes, polls, videos, Draw It, and Time to Climb. These features can make students more active and interested in learning. This study employs a qualitative descriptive method. Data was collected through interviews, observations, and documentation. Social studies teachers were open and enthusiastic about Nearpod. Students are already familiar with gadgets, so they can adapt easily. However, there are still technical challenges. For example, internet connectivity, availability of LCD projectors, and teacher training. If supported properly, Nearpod can be an effective learning medium. This medium aligns with the characteristics of today's students. The learning process can be more active, enjoyable, and meaningful.

© 2026 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: jurnalsosiolumpips@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Nabillah dan Abadi (2019), hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi pelajaran dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari rendahnya motivasi, kurangnya variasi media pembelajaran, hingga metode pengajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa sering merasa bahwa materi terlalu teoritis dan membosankan. Rendahnya keterlibatan aktif siswa serta dominasi metode ceramah turut memperburuk situasi. Astini dan Purwati (2020) menyebutkan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, menciptakan suasana kelas yang aktif, dan mendorong keberanian siswa dalam berpendapat. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Salah satu inovasi yang potensial adalah pemanfaatan media digital interaktif seperti *Nearpod* berbasis *game-based learning*. *Nearpod* memungkinkan guru menyajikan materi melalui berbagai fitur menarik seperti kuis, polling, video, *Time to Climb*, dan *Draw It*, yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa (Biassari & Putri, 2021). Menurut Nahampun et al. (2024), *game-based learning* adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menantang dan menyenangkan. Media ini memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membantu guru dalam memberikan umpan balik secara real-time.

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas *Nearpod* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pramesti et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan *Nearpod*

dalam pembelajaran SD terbukti efektif berdasarkan peningkatan skor pretest dan posttest serta respons positif dari siswa dan guru. Simanjuntak & Panjaitan (2023) juga menunjukkan bahwa *Nearpod* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SD melalui uji-t yang valid. Hal serupa ditemukan oleh Qur'aninda et al. (2025) yang melaporkan peningkatan nilai rata-rata dari 82,63 menjadi 92,63 setelah penggunaan *Nearpod*.

Tabel 1.1 Nilai Asessmen Terstruktur Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 34 Semarang TP.2025/2026.

No	Kelas	Nilai rata-rata
		IPS
1.	VIII A	43
2.	VIII B	54
3.	VIII C	56
4.	VIII D	65
5.	VIII E	44
6.	VIII F	59
7.	VIII G	38
8.	VIII H	36
9.	VIII I	43
Jumlah		438
Rata-rata		49

Di SMPN 34 Semarang, hasil asessmen IPS kelas VIII menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya sebesar 49, jauh di bawah KKM. Observasi peneliti saat kegiatan PPL juga menemukan rendahnya motivasi belajar dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun sekolah telah terakreditasi A, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan penggunaan media seperti *PowerPoint*.

Melihat kondisi tersebut, *Nearpod* dengan pendekatan *game-based learning* menjadi alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Namun, keberhasilan implementasi media ini tidak hanya ditentukan oleh efektivitas fiturnya, tetapi juga oleh

keberterimaan guru dan kesiapan siswa dalam mengadopsi teknologi pembelajaran digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi dan keberterimaan media *Nearpod* berbasis *game-based learning* dalam pembelajaran IPS dari perspektif guru dan ahli media di SMP Negeri 34 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan keberterimaan implementasi media *Nearpod* berbasis *game-based learning* dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 34 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama, data dikumpulkan melalui teknik gabungan, dianalisis secara induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran IPS menggunakan *Nearpod*, sementara wawancara dilakukan dengan guru IPS dan ahli media pembelajaran untuk menggali pengalaman serta penilaian mereka terhadap media tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen pembelajaran seperti silabus, modul ajar, dan perangkat evaluasi.

Keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data yang berbeda (Sugiyono, 2013). Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari guru IPS dan ahli media pembelajaran melalui wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh melalui studi literatur, jurnal, dan dokumen pendukung lainnya (Abu bakar, 2021). Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan

pemahaman yang utuh mengenai proyeksi keberterimaan media *Nearpod* dalam pembelajaran IPS, dengan fokus pada respons guru, relevansi media, serta kesiapan teknis dan pedagogis dalam mengintegrasikan *Nearpod* di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa guru memiliki pengalaman menggunakan media digital seperti *Wordwall* dan *Kahoot*, serta menyambut positif penggunaan *Nearpod* selama tersedia pelatihan dan dukungan teknis. Guru menilai fitur-fitur *Nearpod* sangat relevan untuk pembelajaran IPS, terutama karena memungkinkan visualisasi konsep abstrak dan penguatan pemahaman melalui aktivitas interaktif. Kendala yang dihadapi lebih bersifat teknis seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, serta kurangnya pelatihan formal. Namun demikian, guru menunjukkan kesiapan pedagogis untuk mengadopsi media baru yang lebih adaptif dan mendorong *student engagement* dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa guru memiliki pengalaman menggunakan media digital seperti *Wordwall* dan *Kahoot*, serta menyambut positif penggunaan *Nearpod* selama tersedia pelatihan dan dukungan teknis. Guru menilai fitur-fitur *Nearpod* sangat relevan untuk pembelajaran IPS, terutama karena memungkinkan visualisasi konsep abstrak dan penguatan pemahaman melalui aktivitas interaktif. Kendala yang dihadapi lebih bersifat teknis seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, serta kurangnya pelatihan formal. Namun demikian, guru menunjukkan kesiapan pedagogis untuk mengadopsi media baru yang lebih adaptif dan mendorong *student engagement* dalam pembelajaran.

Dukungan dari ahli media pembelajaran turut memperkuat temuan tersebut. Menurut ahli, *Nearpod* merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS karena mendukung kegiatan *student-centered learning*, memperkuat asesmen formatif, serta memberikan ruang bagi refleksi dan eksplorasi siswa. Selain

itu, tampilan visual yang menarik dan fleksibilitas akses menjadikan *Nearpod* sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP. Keberhasilan implementasi *Nearpod* juga dipandang sangat tergantung pada kesiapan lingkungan belajar, mulai dari infrastruktur, pelatihan guru, hingga kebijakan sekolah yang mendukung.

Secara teoritis, penggunaan *Nearpod* dalam pembelajaran IPS sangat sesuai dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, yang menekankan pentingnya proses asimilasi dan akomodasi dalam membentuk pemahaman baru. Melalui aktivitas interaktif seperti menggambar peta, menjawab kuis, dan berdiskusi, siswa diajak mengintegrasikan pengalaman baru ke dalam struktur kognitif mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi membentuk ruang interaktif yang memungkinkan siswa berpikir kritis, menyampaikan pendapat, dan membangun pengetahuannya sendiri.

Dari keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa media *Nearpod* memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 34 Semarang. Baik dari sisi kesiapan guru maupun tinjauan ahli, *Nearpod* dinilai mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi, partisipasi aktif siswa, serta fleksibilitas akses digital. Dengan dukungan pelatihan teknis dan kebijakan sekolah yang adaptif, *Nearpod* berpeluang menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mewujudkan pembelajaran IPS yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Lebih lanjut, penerapan *Nearpod* sebagai media pembelajaran berbasis digital menandai pergeseran penting dari model pembelajaran konvensional ke arah pembelajaran yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran IPS, media ini mampu menghidupkan materi-materi abstrak menjadi lebih nyata dan kontekstual melalui visualisasi, simulasi, serta keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran. Misalnya, fitur *Draw It* memberikan ruang bagi siswa untuk menggambar atau menandai peta Indonesia,

sehingga konsep tentang wilayah, iklim, dan persebaran flora-fauna tidak lagi hanya dipahami secara teoritis, melainkan juga secara visual dan kreatif. Begitu pula dengan fitur *Time to Climb* yang dikemas seperti permainan, mendorong siswa berkompetisi sehat dalam memahami materi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang selama ini dianggap membosankan menjadi lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, temuan penelitian ini menegaskan bahwa kesiapan guru menjadi faktor krusial dalam keberhasilan implementasi media digital seperti *Nearpod*. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan teknologis yang memadai untuk mengoperasikan *platform* pembelajaran interaktif. Berdasarkan wawancara, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi, namun juga menyampaikan kebutuhan akan pelatihan teknis, terutama dalam mengelola fitur-fitur *Nearpod* seperti *student-paced mode*, *Collaborate Board*, serta integrasi dengan perangkat siswa. Ini menjadi catatan penting bagi sekolah maupun pemangku kebijakan pendidikan untuk memberikan dukungan nyata dalam bentuk pelatihan profesional berkelanjutan. Tanpa pelatihan yang memadai, guru berpotensi mengalami kebingungan teknis yang dapat menghambat penggunaan media, bahkan menurunkan semangat inovasi pembelajaran.

Dari sisi peserta didik, keberterimaan penggunaan *Nearpod* sangat mungkin tinggi mengingat siswa generasi saat ini merupakan *digital natives* yang akrab dengan perangkat elektronik dan aktivitas daring. Meskipun penelitian ini belum melibatkan siswa secara langsung dalam pengujian media, pengalaman guru menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias ketika pembelajaran disampaikan dengan media yang interaktif dan visual. Kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan media baru juga relatif baik, asalkan perangkat dan koneksi internet tersedia. Oleh karena itu, sekolah perlu memastikan bahwa infrastruktur pendukung seperti proyektor, koneksi *Wi-Fi*, serta dukungan teknis tersedia dan dapat diakses

oleh guru maupun siswa. Jika tidak, ketimpangan akses terhadap teknologi akan menciptakan kesenjangan dalam pembelajaran, terutama bagi siswa yang memiliki keterbatasan perangkat atau kuota internet.

Secara kelembagaan, implementasi media *Nearpod* juga memerlukan dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk kebijakan yang berpihak pada inovasi pembelajaran. Hal ini mencakup penyusunan SOP penggunaan media digital, pemberian akun premium institusi agar tidak terbatas dalam jumlah slide atau aktivitas, serta pengalokasian anggaran khusus untuk pengadaan sarana penunjang. Pihak sekolah juga dapat menugaskan tenaga teknis atau tim IT untuk mendampingi guru saat masa awal penerapan, sehingga kendala teknis dapat diatasi dengan cepat. Jika dukungan sistemik ini tidak tersedia, inovasi pembelajaran sering kali hanya berhenti pada tataran perencanaan tanpa bisa terealisasi secara optimal di kelas. Oleh karena itu, keberhasilan integrasi media *Nearpod* dalam pembelajaran IPS tidak hanya bergantung pada kesiapan guru secara individual, tetapi juga pada sinergi antara guru, siswa, dan manajemen sekolah dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang sehat dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Nearpod* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 34 Semarang menunjukkan potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Fitur-fitur seperti kuis, polling, video, dan *Time to Climb* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman konsep, serta memberi ruang bagi asesmen formatif secara real-time. Guru dapat mengamati partisipasi siswa secara langsung dan memberikan umpan balik instan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Selain itu, proyeksi keberterimaan implementasi *Nearpod* tergolong positif, ditunjukkan oleh sikap terbuka dari guru serta penilaian ahli media yang menyoroti kesesuaian *Nearpod* dengan

pendekatan pembelajaran berbasis siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan minimnya pelatihan teknis, hal tersebut bukanlah hambatan mutlak. Dengan dukungan infrastruktur yang memadai, pelatihan berkelanjutan, dan kebijakan sekolah yang mendukung, *Nearpod* sangat memungkinkan untuk diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Astini, N. W., & Rini Purwati, N. K. (2020). Strategi pembelajaran matematika berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, Volume IX Nomor 1*, 1-8.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar*, 62-74.
- Icha, B., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar*, 62-74.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659-663.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., R. N., Zalukhu, Y. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 63-68.

- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media interaktif Nearpod guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 379-385.
- Qur'aninda, S., & Sukitman, T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Parsanga I. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 199-209.
- Simanjuntak, E. B., & Panjaitan, N. Y. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Research*, 2023.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.