

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN NEARPOD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN INFORMATIKA LANJUTAN KELAS XI KULINER DI SMK NEGERI 7 KOTA BENGKULU

P. Harianto¹⁾ – F. E. Perdima²⁾, Y. Fitria³⁾

Affiliation:

Universitas
Dehasen
Bengkulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding :

pebriharianto@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi-Experimental Design) menggunakan rancangan Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, dengan jumlah sampel sebanyak 54 siswa, yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas XI Industri Kuliner 1 (27 siswa) sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Nearpod dan kelas XI Kuliner 2 (27 siswa) sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, angket kuesioner respon siswa, tes objektif pilihan ganda (pretest dan posttest), serta dokumentasi. Instrumen tes telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji prasyarat analisis data meliputi uji normalitas dengan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians. Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik inferensial yaitu Paired Samples t-Test dengan bantuan program SPSS 21. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, hasil perbandingan menunjukkan nilai t-hitung sebesar 95,908 yang lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2,056 ($95,908 > 2,056$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.



Keyword: Media Pembelajaran Nearpod, Hasil Belajar Siswa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan dampak yang besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakter peserta didik generasi digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Menurut Sudjana (2016), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam

mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Suatu temuan baru sangat dibutuhkan dalam dunia pengajaran khusus nya dalam penerapan teknologi, karena dengan adanya temuan baru tersebut kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Inovasi baru yang bisa diwujudkan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk mengaplikasikannya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, terdapat bahwa proses pembelajaran di jurusan kuliner sering kali mengalami berbagai kendala seperti variasi kemampuan awal siswa

(Heterogenitas), waktu praktik yang sangat terbatas, alat yang digunakan juga masih terbatas apalagi ketersediaan alat teknologi, metode pengajaran yang dilakukan masih menggunakan pendekatan teacher – Centured (Berorientasi pada guru), selain itu pemakaian media yang diaplikasikan guru masih kurang untuk dipahami, sehingga banyak siswa yang sibuk sendiri dan juga metode yang digunakan menerapkan metode ceramah sehingga siswa sulit merespon apa yang dijelaskan oleh guru selama proses pembelajaran dan malah asik mengobrol dengan temannya.

Guru informatika yang mengajar di jurusan kuliner memiliki latar belakang keilmuan yang berbeda dari bidang informatika, sehingga dalam pelaksanaannya pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung kurang variatif dan belum sepenuhnya mendorong keaktifan siswa. Berbeda dengan jurusan lain yang didampingi oleh guru dengan latar belakang informatika, sehingga memiliki peluang lebih besar untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif. Hal ini yang membuat rendahnya nilai mata pelajaran kuliner. Faktor -faktor ini dapat menyebabkan rendahnya pencapaian belajar dalam pembelajaran yang memerlukan keterampilan praktis dan berpikir logis seperti Informatika lanjutan. Disamping itu, minat serta motivasi siswa terhadap materi pelajaran yang dianggap rumit atau teknis seringkali menurun jika tidak disampaikan dengan pendekatan yang kontekstual dan praktis.

Mata pelajaran Informatika lanjutan dalam program keahlian kuliner, membutuhkan keterampilan teknis dan kemampuan berpikir komputerisasi yang aktif, sehingga pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Nearpod merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menawarkan berbagai fitur interaktif seperti papan tulis digital, kolaborasi secara langsung, penyisihan multimedia (Gambar, Video, dan Audio), serta aktivitas interaktif yang mendukung pembelajaran praktis dan teoritis. Dengan ciri-ciri tersebut, Nearpod memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman konsep siswa, terutama pada materi yang membutuhkan virtualisasi, Langkah - Langkah prosedural serta

simulasi. pemanfaatan Nearpod dapat mendukung siswa dalam memahami konsep pemrograman, alur aplikasi, pengolahan data, serta implementasi perangkat lunak yang berkaitan dengan jurusan kuliner (seperti sistem informasi mengenai restoran, manajemen menu yang berbasis digital, sehingga mempermudah konsumen untuk mengetahui lebih dalam mengenai menu disuatu restoran , informasi tentang plating, agar mempermudah untuk melakukan modifikasi pada saat penataan tampilan suatu hidangan agar hidangan terlihat lebih cantik dan menarik perhatian konsumen dan aplikasi kasir sederhana.

Menurut peneliti terdahulu (Qosyim, 2017) Pembelajaran yang dilakukan sebaiknya merupakan pembelajaran interaktif karena dalam pembelajaran harus ada proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan sumber belajar, dan peserta didik dengan lingkungan belajar. Media yang menampilkan elemen visual dan interaktivitas mampu membantu siswa membangun representasi mental, melakukan latihan berulang (drill), serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Khusus untuk jurusan keahlian Kuliner, penggabungan konteks praktik kejuruan dengan teknologi informasi juga meningkatkan relevansi pembelajaran, karena siswa dapat melihat langsung bagaimana konsep Informatika diaplikasikan pada dunia kerja kuliner modern.

Menurut (Arman, 2024) Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam penyajian informasi, memungkinkan siswa untuk belajar melalui beragam format seperti gambar, audio, video, dan simulasi interaktif. Menurut (Gustini et al., 2023) dalam penggunaan Nearpod, Fitur ini memungkinkan para pendidik untuk segera mengawasi upaya pendidikan siswa mereka. Selain itu, guru memiliki pilihan untuk memanfaatkan alat konferensi video, Zoom, yang memfasilitasi komunikasi langsung antara guru dan siswa. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kenyamanan dan kecepatan mereka sendiri. Dengan mengadopsi pendekatan ini, siswa dapat meningkatkan fleksibilitas mereka untuk melihat kembali materi pelajaran yang diberikan.

Menurut (Mulyani et al., 2023) Nearpod hadir sebagai solusi aplikasi digital berbasis web yang menyediakan lingkungan belajar interaktif.

Platform ini mendukung pembelajaran aktif melalui integrasi materi, kuis, video pembelajaran, dan mekanisme evaluasi yang dapat diakses dengan mudah. Keunggulan Nearpod terletak pada fitur terstruktur yang memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai bahan pembelajaran tanpa harus menggunakan beberapa media pembelajaran terpisah. Hal ini membuat siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif, melainkan juga berkontribusi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dibandingkan dengan aplikasi seperti power point atau google slides, nearpod tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan dan interaksi timbal balik antara guru dan siswa.

Signifikansi penelitian ini tidak hanya berfokus pada dimensi akademis, tetapi juga pada dampak praktis terhadap metode pembelajaran di SMK. Hasil studi diharapkan dapat menjadi acuan bagi pihak sekolah (Guru, Kepala Sekolah, dan perancang Kurikulum) dalam merumuskan kebijakan penerapan media pembelajaran digital yang efektif. Dengan bukti empiris atau melalui proses Observasi. Sekolah mampu meningkatkan pembelajaran Informatika lanjutan sehingga lulusan jurusan Kuliner memiliki keterampilan TIK yang mendukung kebutuhan dunia kerja masa kini.

Terciptanya suatu suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah media Nearpod, harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media Nearpod, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran, sehingga hal itu akan mempengaruhi nilai atau hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata pelajaran Informatika Lanjutan Kelas XI Kuliner Di Smk Negeri 7 Kota Bengkulu”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (Quasi Experimental Design). Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yaitu desain

penelitian yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Nearpod, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Populasi di penelitian ini ialah kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu mengambil semua objek kelas XI Kuliner SMK Negeri 7 Kota Bengkulu yaitu sebanyak 27 orang XI Industri Kuliner dan 27 orang XI kuliner 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan validitas, reliabilitas, homogenitas dan uji t.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Uji validitas dilakukan pada setiap butir soal/pertanyaan di lakukan uji validitasnya. Hasil r hitung kita bandingkan dengan r tabel dimana $df=n-2$ dengan sig 5%. Jika r hitung $>$ r tabel maka instrument soal dinyatakan valid. Jumlah responden sebanyak 54, nilai r tabel dapat di peroleh melalui product momen pearson berbantu SPSS 21 dengan df (degree of freedom) $= n-2$, jadi $df = 54-2 = 52$, maka r tabel $= 0,273$. Berikut dibawah ini tabel kesimpulan dari hasil perhitungan uji validitas instrument penelitian.

Berdasarkan hasil dari uji validitas diatas dengan menggunakan SPSS 21 dapat diketahui dari 20 butir soal yang dilakukan uji validasi dari ke 20 butir soal tersebut dinyatakan valid dengan r hitung $>$ r tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa setiap butir soal tersebut valid dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis data berikutnya.

Uji reliabilitas instrument pada penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha dengan sampel 54 siswa. Perhitungan uji reliabilitas ini menggunakan SPSS 21. uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai Cronbach's Alpha $>$ 0,60 maka pertanyaan yang merupakan dimensi variabel adalah reliabel Cronbach's Alpha dari hasil perhitungan uji reliabilitas di peroleh 0,951 jadi $>$ 0,60 maka data reliabel, setelah data dinyatakan

reliabel maka instrument tersebut dapat dilanjutkan untuk pengolahan data dan penelitian.

Uji ini dilakukan untuk melihat apakah ada variabel independen secara individu berpengaruh terhadap variabel dependen. Pada pengujian ini peneliti menggunakan SPSS 21, adapun kriteria dalam pengujian parsial (uji t) jika nilai $\text{sig} > 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui hasil nilai sig. (2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan secara statistik dapat ditulis $0,000 < 0,05$, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05 dan dapat ditulis $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya diduga adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikan atau nilai probabilitas 0,05 adalah dengan membandingkan hasil t hitung pada table diatas dengan nilai t table. Maka pada kelas eksperimen diperoleh nilai t hitung 95.908 dan nilai t table 2.056, maka $t \text{ hitung} > t \text{ table}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya penerapan media pembelajaran berbasis Nearpod pada mata pelajaran Informatika lanjutan efektif terhadap hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Karena nilai signifikansi yang diperoleh $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data berupa lembar observasi, angket siswa dan hasil belajar siswa pretest posttest kelas eksperimen dan kontrol maka peneliti simpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu, hal ini di buktikan berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang di mana memperoleh nilai signifikansi (2-tailed)) 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya adanya pengaruh media berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Nearpod berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Septi et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga mendukung penelitian Mulyani et al. (2023) dan Nikmatu Sholikhah et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa Nearpod mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, Nearpod dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data observasi, kuesioner respon siswa, serta hasil belajar pretest dan posttest, terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi Nearpod dalam mata pelajaran Informatika lanjutan yang memengaruhi hasil belajar siswa XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Nearpod sebagai sarana pembelajaran yang efektif berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis nilai pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti diduga

terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Informatika Lanjutan kelas XI Kuliner di SMK Negeri 7 Kota Bengkulu

Daftar Pustaka

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Hadidi, H., & Setiawan, B. (2021). Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *JPiMat*, 3(2), 436-874. Sintang, Indonesia: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, STKIP Persada Khatulistiwa.
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51-62.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), 1.
- Lamaka, R. A. Y., Zakaria, P., & Isa, D. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat dan Segitiga. *MAJAMATH: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 87-95.
- Maulidyah, N., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 34-43.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites

pada Materi Listrik Statis. Webinar Pendidikan Fisika 2020, 5(1), 51–59.

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkipepro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Suci, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 14 Palembang (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Palembang).
- Sugiyono. (2019). Prof. Dr. Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In Bandung Alf (p. 143).
- Sugiyono, Metode Penelitian Bisnis, (Bandung, Alfabeta 2007 : H.329) Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Wulandari, A. W., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2022). Pengaruh multimedia interaktif berbasis google sites pada materi usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(2), 83-88.