

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media Nearpod Terhadap Capaian Pembelajaran Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 33 Surabaya

**Nandita Adhys Nur Fadhilah¹⁾, Agus Suprijono²⁾, Ali Imron³⁾,
Dian Ayu Larasati⁴⁾**

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dilandasi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran konvensional yang berimplikasi pada capaian pembelajaran pengetahuan pengetahuan siswa yang kurang optimal. Model GBL dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sedangkan Nearpod digun sebagai media digital interaktif yang mendukung pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media Nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 33 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi experiment, melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada capaian pembelajaran pengetahuan siswa antara kelompok yang menggunakan model GBL berbasis Nearpod dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL berbasis Nearpod mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Dengan demikian, model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan di era digital.

Kata Kunci: Game Based Learning, Nearpod, Inovasi Pembelajaran

Abstract

This study aims to analyze the effect of the Game Based Learning (GBL) learning model using Nearpod media on student learning outcomes in Social Sciences (IPS) subjects at SMPN 33 Surabaya. The background of this study is based on the low involvement of students in the conventional learning process which has implications for less than optimal learning outcomes. The GBL model was chosen because it is able to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, while Nearpod is used as an interactive digital media that supports game-based learning. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design, involving two groups, namely the experimental class and the control class. Data were collected through pretest and posttest tests to determine differences in learning outcomes before and after treatment. The results showed that there were significant differences in student learning outcomes between the group using the Nearpod-based GBL model and the group using conventional learning methods. These findings indicate that the application of the Nearpod-based GBL learning model can increase student motivation, involvement, and learning outcomes in IPS subjects. Thus, this model can be used as an alternative relevant learning strategy to improve learning outcomes in the digital era.

Keywords: Game Based Learning, Nearpod, Learning Innovation

How to Cite: Fadhilah, N. dkk. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media Nearpod Terhadap Capaian Pembelajaran Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 33 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol. 5 (03): 193-208

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu aspek yang penting dalam membentuk generasi masa depan yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya menjadi instrumen dalam memberantas kebodohan dan memerangi kemiskinan, tetapi juga berperan krusial dalam meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan masyarakat serta memperkuat fondasi pembangunan nasional yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pemerintah memberikan perhatian yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai persoalan pendidikan, mulai dari jenjang dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Bentuk perhatian tersebut terlihat melalui kebijakan afirmatif yang disertai alokasi anggaran yang signifikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pemerintah terus mendorong transformasi sistem pendidikan melalui inovasi kurikulum, pengembangan profesional pendidik, serta integrasi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Pendidikan nasional didorong untuk menjadi adaptif terhadap dinamika global, sehingga transformasi pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek akademik semata, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kompetensi abad 21 yang mencakup literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis (Rahayu & Suprijono, 2019). Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi cukup dengan pendekatan konvensional, melainkan harus dirancang secara kreatif dan inovatif agar mampu menumbuhkan semangat belajar, kemandirian, dan partisipasi aktif siswa di era digital yang terus berkembang.

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi mendalam dalam pendekatan pembelajaran, seiring dengan semakin kompleksnya tuntutan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam konteks ini, penguasaan pengetahuan tidak cukup hanya melalui metode konvensional yang berfokus pada transfer informasi dari guru ke siswa. Berbagai studi internasional menekankan perlunya pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif, seperti Game-Based Learning (GBL), yang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pencapaian kognitif siswa di berbagai bidang (Plass et al., 2015; Qian & Clark, 2016; Boyle et al., 2016). GBL menyediakan ruang belajar yang interaktif dan kontekstual, di mana siswa berperan aktif dalam memecahkan masalah dan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas permainan edukatif. Namun demikian, penerapan GBL di dalam kelas memerlukan dukungan teknologi yang mampu memfasilitasi interaktivitas dan keterlibatan siswa secara optimal. Nearpod sebagai platform pembelajaran interaktif menawarkan solusi digital yang memungkinkan guru menyusun pembelajaran berbasis game yang terstruktur, menarik, dan real-time.

Masalah yang banyak dihadapi oleh para pengajar, cenderung siswa mengalami kesulitan dalam belajar, khususnya dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Secara garis besar kesulitan belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok, yaitu kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan (*developmental learning disabilities*) dan kesulitan belajar akademik (*academic learning disabilities*), kondisi ini terjadi dalam mata pelajaran IPS, yang cenderung memiliki materi luas dan hal tersebut membuat siswa menjadi jenuh serta kesulitan guru dalam menyampaikan materi. Mata pelajaran ini menuntut konsentrasi tinggi dari siswa untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep lain sehingga muncul kebingungan dari konsep tersebut. (Pendidikan et al., 2016) selain masalah tersebut hambatan dan tantangan lain yang dihadapi oleh guru dan siswa yaitu banyak guru yang masih kesulitan dalam mencoba berbagai model pembelajaran, namun hasil dari model pembelajaran tersebut kurang maksimal sehingga pembelajaran kurang berjalan dengan baik dan menimbulkan masalah kepada siswa namun jika siswa dalam pembelajaran aktif maka proses pembelajaran tersebut dapat berhasil.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang pesat, mendorong pendidik untuk mencari model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Gaming-Based Learning (GBL) yang memasukkan aspek permainan ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mulai banyak digunakan. Meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Media digital seperti Nearpod menjadi salah satu platform yang dapat mendukung penerapan GBL dengan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun,

efektivitas Masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran ini dapat digun untuk meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) telah banyak dikaji sebagai pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan. GBL menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Hwang dan Chang (2021), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam melalui eksplorasi dan tantangan yang disajikan dalam permainan edukatif. Sejalan dengan temuan dari Zhang dan Yu (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan GBL dalam pembelajaran IPS secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap isu-isu sosial. Media pembelajaran *game based learning* menggunakan media *nearpod*, *nearpod* merupakan media yang menggunakan perangkat *smartphone* atau *laptop* atau *tablet* yang telah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi. Media pembelajaran ini membutuhkan koneksi internet untuk dapat diakses dan melakukan aktivitas-aktivitas di dalamnya yang disedi oleh guru. Media ini dapat diterapkan dalam berbagai model pembelajaran yang telah ada (Inanta et al., 2022) Media pembelajaran ini dapat melibatkan siswa dalam aktivitas belajar. Pembelajaran ini menunjukkan bahwa menggunakan media ini membuat siswa lebih aktif.

Pembelajaran dengan menggunakan media *nearpod* dapat digunakan pada ruang virtual pertemuan maupun pembelajaran didalam kelas atau tatap muka, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video dan, bahkan kuis untuk dimainkan bersama. *Nearpod* merupakan suatu aplikasi dengan design yang menarik yang memiliki diantaranya 20 fitur dalam 1 aplikasi. Beberapa fitur yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran seperti *Virtual Field Trip* Yang dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap suatu tempat dan dapat dilihat hingga 360°, tak hanya tempat wisata atau negara, tetapi fitur *Virtual Field Trip* Ini juga menawarkan sensai *field trip* hingga ke planet Mars dan Bulan. Fitur selanjutnya yaitu ada *Time to Climb* Yang siap mengajak siswa untuk mengerj *quizse* dengan cara unik dan menarik yaitu dengan memilih karakter mereka terlebih dahulu, dan jika menjawab dengan benar maka karakter yang dipilih dapat memanjat lebih tinggi, hal tersebut mampu menarik rasa kompetitif siswa dan secara otomatis meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan maupun minat belajar siswa.(Inanta et al., 2022)

Hasil penelitian oleh Alenezi (2021) dan Abdullah et al. (2022) menunjukkan bahwa integrasi *Nearpod* dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan atensi, partisipasi, dan pemahaman siswa, terutama saat dipadukan dengan unsur gamifikasi. Di sisi lain, sebagian besar guru masih terbatas dalam pemanfaatan model pembelajaran inovatif ini, terutama pada mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang cenderung dianggap teoritis dan membosankan oleh siswa (Zhang & Yu, 2022). Penelitian internasional telah menunjukkan bahwa penggunaan model GBL di bidang sosial memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Kim et al., 2018; Tsai et al., 2020). Namun, terdapat kesenjangan dalam literatur terkait pemanfaatan GBL yang secara eksplisit mengintegrasikan fitur-fitur interaktif dari *Nearpod* dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah pertama. Dalam konteks Indonesia, penelitian semacam ini masih terbatas, sehingga diperlukan studi yang mampu menjawab pertanyaan apakah kombinasi GBL dan *Nearpod* benar-benar mampu meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa secara signifikan.

Capaian pembelajaran pengetahuan merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan, khususnya dalam aspek kognitif siswa. Capaian ini mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep dalam konteks kehidupan nyata (Widodo & Mustofa, 2021). Pada pembelajaran IPS, capaian ini sering kali terhambat oleh kurangnya minat dan partisipasi aktif siswa, sebagaimana dilaporkan dalam studi oleh Rahma et al. (2023) dan Fadila (2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak

hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar.

Observasi awal di SMPN 33 Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dengan minimnya pemanfaatan media interaktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan menunjukkan keterlibatan yang rendah, yang berdampak pada rendahnya capaian pembelajaran pengetahuan. Model pembelajaran GBL yang dikombinasikan dengan media Nearpod diyakini dapat mengatasi permasalahan ini, karena menyediakan lingkungan belajar yang dinamis, kompetitif, dan kolaboratif (Hwang & Chang, 2021; Wise et al., 2024). Dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif, "Time to Climb", dan simulasi virtual, Nearpod memungkinkan pembelajaran IPS menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 33 Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game-Based Learning berbasis media Nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPN 33 Surabaya. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Game-Based Learning menggunakan media Nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan mampu mengisi celah dalam literatur ilmiah sekaligus memberikan alternatif solusi pedagogis yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad 21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 33 Surabaya selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan peserta didik kelas VII sebagai subjek penelitian. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap penempatan subjek dalam kelompok. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model Game Based Learning berbasis media Nearpod, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Jumlah siswa pada setiap kelas di kedua kelompok diasumsikan sama, yaitu sekitar 31 siswa per kelas. Dengan demikian, total sampel penelitian ini adalah 62 siswa (31 siswa kelompok eksperimen dan 31 siswa kelompok kontrol). Pemilihan kelas VII F dipilih sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VII G sebagai kelompok kontrol, dilakukan karena mempertimbangkan homogenitas karakteristik siswa yang relatif setara, serta kemudahan pelaksanaan penelitian dengan adanya ketersediaan fasilitas pendukung. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan data penelitian yang valid dan dapat diandalkan.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur capaian pembelajaran pengetahuan mereka terhadap materi yang akan diajarkan. Setelah itu, perlakuan dilakukan dalam beberapa pertemuan yang terstruktur sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang. Kelompok eksperimen mengikuti kegiatan pembelajaran dengan integrasi media Nearpod dan model GBL yang mencakup fitur-fitur seperti *Time to Climb*, kuis interaktif, polling, dan *virtual field trip*, yang memungkinkan keterlibatan aktif dan kompetitif siswa. Di sisi lain, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan pencatatan tanpa bantuan media interaktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian pembelajaran pengetahuan dalam mata pelajaran IPS. Tes diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) untuk mengukur perubahan capaian pengetahuan siswa. Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji sebelum digunakan pada penelitian ini. Seluruh

data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif. Analisis statistik dilakukan dengan uji-t independen (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol secara signifikan. Selain itu, analisis *gain score* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik guna memastikan akurasi dan keandalan pengolahan data. Angket respon model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang bagaimana pembelajaran ini dapat mempengaruhi pemahaman materi, keterlibatan dalam pembelajaran, serta kemampuan bertanya siswa selama menggunakan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod. Instrumen angket menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Instrumen angket diberikan kepada 31 peserta didik yang tergabung pada kelas eksperimen. Pengisian angket dilakukan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod. Sehingga jawaban yang diperoleh merupakan tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMPN 33 Surabaya. Penelitian ini berorientasi untuk menjelaskan pengaruh pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod pada materi kegiatan ekonomi dengan melibatkan total 62 peserta didik yang terbagi menjadi dua kelas yakni kelas VII F menjadi kelompok eksperimen yang menerapkan Pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod terdiri dari 31 peserta didik. Sementara pada kelas VII G berperan sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan 31 peserta didik. Tes awal (pre-test) dilakukan sebelum perlakuan untuk menilai kemampuan awal peserta didik terhadap capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik sedangkan untuk tes akhir (post-test) dilaksanakan setelah perlakuan untuk mengevaluasi capaian pembelajaran peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini merupakan menguji peserta didik dari kedua kelas dengan tes awal (pre-test) yang mengukur capaian pembelajaran pengetahuan peserta didik sebelum perlakuan, dan tes akhir (post-test) sebagai evaluasi pengaruh.

Berdasarkan hasil nilai pre-test yang dilakukan pada kelas eksperimen, didapatkan nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 30, sedangkan nilai tertinggi mencapai 80. Pada hasil pre-test tercatat terdapat 1 peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu lebih dari 75. Data hasil Pre-test yang diperoleh kelas VII F. hasil pre-test yang dilakukan pada kelas kontrol, nilai terendah diperoleh peserta didik adalah 40, sedangkan nilai tertinggi yang dicapai yaitu 75. Data hasil pre-test dari kelas VII F sebagai kelas kontrol. Berdasarkan tabel nilai rata-rata data yang diperoleh dari nilai pre-test sebelum penerapan pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 57,90, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 60,96.

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata – Rata Nilai
1.	VII F (Kelas Eksperimen)	31	60,96
2.	VII G (Kelas Kontrol)	31	57.90
Total Nilai Rata – Rata			

Berdasarkan hasil post test yang telah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen setelah penggunaan media nearpod dalam pembelajaran game based learning, diperoleh hasil nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 75, dan nilai tertinggi mencapai 100. Hasil post test yang telah dilakukan pada kelas kontrol, diperoleh hasil nilai terendah yang diperoleh anak didik adalah 45, dan nilai tertinggi mencapai 85 data hasil post test. Berdasarkan tabel rata-rata nilai post test setelah penerapan

model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod memiliki kelas eksperimen rata – rata 88,54 sedangkan kelompok kelas kontrol memperoleh rata-rata 66,12.

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata – Rata Nilai
1.	VIIF (Kelas Eksperimen)	31	88.54
2.	VIIG (Kelas Kontrol)	31	66.12
Total Nilai Rata - Rata			

Instrumen angket diberikan kepada 31 peserta didik yang tergabung pada kelas eksperimen. Pengisian angket dilakukan setelah kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod. Sehingga jawaban yang diperoleh merupakan tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mereka. Hasil analisis data pengisian angket disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 13 Angket Responden Siswa

No.	Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
1	Penggunaan game dengan media Nearpod membuat saya lebih tertarik belajar materi kegiatan ekonomi	95,00	Sangat Baik
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran kegiatan ekonomi IPS setelah menggunakan media game nearpod	96,85	Sangat Baik
3	Menggun game dalam pembelajaran IPS membuat saya sulit fokus memahami materi	95,60	Sangat Baik
4	Pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi mendorong saya untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar	95,63	Sangat Baik
5	Saya merasa lebih percaya diri menyampaikan pendapat tentang kegiatan ekonomi setelah mengikuti pembelajaran dengan game Nearpod	98,75	Sangat Baik
6	Saya merasa bosan saat guru menggunakan media Nearpod dalam pembelajaran IPS	93,00	Sangat Baik
7	Media digital seperti Nearpod tidak membantu saya dalam memahami konsep kegiatan ekonomi	93,00	Sangat Baik

8	Saya lebih suka pembelajaran IPS tanpa menggun permainan atau media interaktif	97,50	Sangat Baik
9	Penggunaan Nearpod membuat saya lebih fokus selama pembelajaran IPS berlangsung	98,50	Sangat Baik
10	Saya merasa waktu belajar terbangun saat guru menggunakan game dalam pembelajaran IPS	92,00	Sangat Baik
Rata-Rata		95,63	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis angket respon pada kelas eksperimen VII F SMPN 33 Surabaya dengan sampel 31 peserta didik menunjukkan bahwa tanggapan mereka terhadap kemampuan capaian pembelajaran pengetahuan siswa berada dalam kategori sangat baik. Data ini diperoleh dari hasil rekapitulasi seluruh responden yang berpartisipasi dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis persentase menggunakan Microsoft Excel diketahui bahwa rata-rata tanggapan atau respon peserta didik 95,63% yang menunjukkan pada kategori sangat baik

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menganalisis sebaran data yang digun dalam penelitian. Uji Normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel pengganggu atau residual dalam suatu regresi berdistribusi normal. Seperti yang diketahui bahwa uji t dan uji f berasumsi bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika hasil signifikansi Uji Normalitas nilainya lebih besar dari 0,05 artinya data tersebut berdistrubsi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan pada data pre-test dan post-test dari dua kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan Shapiro-Wilk. Penggunaan metode ini dikaren jumlah sampel yang digun dalam penelitian ini pada setiap kelasnya kurang dari 50. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Hasil uji normalitas pada data pre test dan post test dari kelas eksperimen disajikan pada table berikut :

Table normalitas pre test dan pos test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	pre test kelas control	.183	31	.010	.945	31	.111
	pos test kelas control	.150	31	.073	.968	31	.463
	pre tes kelas eksperimen	.139	31	.130	.947	31	.130
	pos tes kelas eksperimen	.163	31	.034	.941	31	.088

Berdasarkan hasil analysis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil nilai signifikansi pada data pre-test kelas kontrol $0,111 > 0,05$ dan post-test kelas kontrol sebesar $0,463 > 0,05$ sedangkan data pre-test kelas eksperimen $0,130 > 0,05$ dan pos-test kelas eksperimen $0,088 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada penelitian ini telah memenuhi kriteria normalitas.

Uji Homegenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berasal dari sampel yang bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk uji homogenitas adalah uji Levene. Data yang dianalisis berasal dari hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Distribusi data dianggap homogen apabila nilai probabilitas lebih dari 0,05, sedangkan jika nilai probabilitas kurang dari 0,05, maka distribusi data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas yang diperoleh dalam penelitian ini

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	.412	1	60	.523
Based on Median	.217	1	60	.643
Based on Median and with adjusted df	.217	1	59.823	.643
Based on trimmed mean	.414	1	60	.522

Tabel Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	3.058	1	60	.085
Based on Median	2.875	1	60	.095
Based on Median and with adjusted df	2.875	1	49.072	.096
Based on trimmed mean	3.206	1	60	.078

Tabel Rekap Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Kelas Kontrol	0,523	Homogen
Kelas Eksperimen	0,085	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi yang diperoleh untuk kelas kontrol sebesar 0,523 yang lebih besar dari 0,05. Sementara itu, hasil signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,085 juga melebihi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varian antara kelompok kedua kelas menunjukkan kesamaan atau bersifat homogen, karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05.

Hasil Uji Hipotesis

Uji t dilakukan setelah data memenuhi syarat pada dua uji sebelumnya yaitu data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sampel T-Test untuk mengetahui perbedaan mean (rata-rata) nilai post-test pada kedua kelas yang menjadi sampel. Uji t dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 23. Hasil uji t disajikan pada tabel berikut

Tabel 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		
								Lower	Upper	
HASIL Equal variances assumed	3.668	.060	-11.324	60	.000	-22.419	1.980	-26.380	-18.459	
Equal variances not assumed			-11.324	53.904	.000	-22.419	1.980	-26.389	-18.450	

Hasil uji-t pada hasil *posttest* mendapatkan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,55 lebih besar dari rata-rata kelas kontrol sebesar 66,13.

Tabel Group Statistics

KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL Kelompok Kontrol	31	66.13	9.010	1.618
Kelompok Eksperimen	31	88.55	6.350	1.140

Hasil Uji N-Gain Score

Uji N-Gain Score dalam penelitian ini digun untuk mengukur pengaruh pembelajaran dengan melihat peningkatan kemampuan peserta didik dari pre-test ke post-test dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	31	.25	1.00	.7021	.16903

NGain_persen	31	25.00	100.00	70.2147	16.90251
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil analisis analisis diperoleh nilai N-Gain score sebesar 0,7021 dan nilai N-Gain percent sebesar 70.2147. Pada nilai N-Gain score sebesar 0,7021 termasuk pada kategori N-Gain score sedang, sedangkan berdasarkan nilai N-Gain percent sebesar 70.2147 pada tafsiran efektivitas termasuk pada kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod cukup efektif dalam meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disajikan pemaparan hasil untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Temuan dari hasil uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa dan siswa yang menggunakan media konvensional. Hasil uji independent sample t-test memperoleh nilai p-value sebesar 0,000, jauh di bawah tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa hipotesis (H_0), yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan antara kedua kelompok, ditolak.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa dalam memahami kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran berbasis game based learning menggunakan media nearpod lebih efektif dibanding dengan media pembelajaran konvensional.

Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa secara tidak langsung ditantang untuk memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan skenario ekonomi yang disimulasikan dalam media nearpod. Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan ekonomi, dan menciptakan solusi alternatif terhadap permasalahan ekonomi sehari-hari. Interaksi yang terjadi dalam aktivitas GBL juga memberikan ruang kolaboratif bagi siswa untuk bertukar ide dan mendiskusikan strategi, yang turut memperkuat konstruksi pengetahuan melalui pendekatan sosial-konstruktivis. Capaian pembelajaran pengetahuan, penggunaan GBL berbasis Nearpod terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, memperbaiki hasil belajar siswa, serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran IPS yang seringkali dianggap teoritis dan membosankan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti proses pembelajaran karena materi disampaikan melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran GBL menggunakan media Nearpod tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih reflektif, aktif, dan bermakna sesuai tuntutan kurikulum merdeka yang berorientasi pada kompetensi dan profil pelajar Pancasila.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod memiliki kemampuan lebih tinggi dibanding dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Terdapat peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelas setelah diterapkan masing-masing metode pembelajaran, yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod pada kelas eksperimen dan pembelajaran pada kelas kontrol. Namun, jika dilihat dari peningkatan nilai rata-rata terdapat perbedaan yang signifikan dari kedua kelas tersebut. Dimana pada kelas kontrol peningkatan nilai rata-rata sebesar 8,22 dengan nilai rata-rata pre test 57.90 dan nilai post-test 66.12 Sedangkan pada

kelas eksperimen peningkatan nilai rata-rata sebesar 27,58 dengan nilai rata-rata pre-test 60,96 dan nilai post-test 88.54.

Hasil analisis uji beda rata-rata menggunakan uji independent sampel t-test pada nilai post-test memperoleh nilai P-Value Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sedangkan dari hasil uji N-Gain diperoleh nilai N-Gain score sebesar 70.21 atau pada kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai post-test yang signifikan dari kedua kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 0 (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Selain itu jika dilihat dari hasil analisis pada uji N-gain score diperoleh nilai 70,21. Sehingga dari kedua analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima, yakni terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod terhadap capaian pembelajaran pengetahuan pengetahuan siswa SMPN 33 Surabaya terhadap nilai rata-rata. Kemudian dikuatkan dengan tanggapan dari instrumen angket respon peserta didik yang dibagikan setelah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai persentase sebesar 95,63% atau pada kategori sangat baik.

Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning menggunakan media nearpod mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdampak pada peningkatan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan siswa. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan desain pembelajaran yang relevan dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, terutama dalam aspek berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital (Trilling & Fadel, 2009). Kemampuan berpikir kritis sendiri merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Rahardhian, 2022), karena dapat membantu individu dalam menyelesaikan masalah kompleks serta mengambil keputusan yang tepat. Penggunaan model pembelajaran game based learning mampu mengintegrasikan ketiga aspek tersebut secara terpadu.

Penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) menggun media Nearpod pada kelas eksperimen terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa di kelas eksperimen menunjukkan pemahaman yang lebih baik dan mendalam dalam mengenali bentuk-bentuk kegiatan ekonomi, seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Mereka juga mampu menjelaskan secara rinci peran pelaku ekonomi dalam kehidupan masyarakat, memahami bentuk, tujuan, dan pelaku kegiatan ekonomi, serta menganalisis aktivitas ekonomi sebagai upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Hasil ini mencerminkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan yang didukung oleh fitur-fitur digital nearpod mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman konseptual mereka.

Berdasarkan hasil nilai LKPD pada lampiran di kelas kontrol tersebut dapat diambil rata rata nilai adalah 77. Sehingga nilai tersebut masih dibawah nilai rata-rata LKPD yang terdapat di kelas eksperimen sebesar 80. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran yang masih kurang interaktif apabila hanya mengandalkan pembelaan konvensional saja. Sehingga terlihat adanya perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol salah satunya yakni kelas eksperimen lebih menunjukkan tercapai nya capaian pembelajaran pengetahuan siswa lebih rendah dari kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata pre-test peserta didik kelas kontrol yakni 60,96 dan setelah sesi pembelajaran, nilai post-test yang diperoleh rata-rata 66.12. Dengan selisih peningkatan sebesar 8,22. Terjadinya peningkatan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa pembelajaran

konvensional dapat memahami konsep-konsep dasar dalam pelajaran IPS. Meskipun pembelajaran menggunakan metode dan media ini cenderung berpusat pada penyampaian materi oleh pendidik.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, capaian pembelajaran pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS telah menunjukkan adanya peningkatan, meskipun hasilnya belum optimal jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Siswa secara umum sudah mampu mengenali bentuk-bentuk kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi. Mereka juga dapat menjelaskan peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi masyarakat, serta memahami bentuk, tujuan, dan pelaku kegiatan ekonomi secara dasar. Selain itu, siswa juga telah menunjukkan pemahaman terhadap aktivitas ekonomi yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun, pencapaian tersebut sebagian besar masih terbatas pada penguasaan konsep secara teoritis dan kurang menggambarkan pemahaman yang mendalam. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan minim interaksi, di mana guru lebih dominan dalam penyampaian materi sementara siswa cenderung pasif. Dengan demikian, meskipun capaian pembelajaran pengetahuan sudah tercapai, pencapaiannya belum mencapai tingkat optimal seperti yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen yang menerapkan model Game Based Learning berbasis Nearpod, yang mampu memfasilitasi pembelajaran aktif, menyenangkan, serta mendorong pemahaman yang lebih analitis dan kritis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan media Nearpod memberikan dampak positif terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa. Hal ini membawa sejumlah implikasi terhadap praktik pembelajaran IPS berbasis Kompetensi Abad 21. Pertama, dalam ranah pedagogis, pembelajaran IPS tidak lagi sekadar menekankan hafalan, melainkan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui permainan interaktif dan simulasi digital di Nearpod, siswa diajak untuk menganalisis skenario ekonomi, mengambil keputusan, dan mempertanggungjawabkan pilihannya secara kolaboratif. Aktivitas seperti kuis kelompok, diskusi kolaboratif, dan presentasi digital juga mengasah kemampuan komunikasi serta kreativitas siswa, sesuai dengan tuntutan 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity). Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses berpikir siswa secara aktif, bukan sekadar pemberi informasi. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang selaras dengan tuntutan kompetensi abad 21. Kompetensi abad 21 menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C), yang seluruhnya sangat relevan dalam menghadapi dinamika sosial, ekonomi, dan budaya yang terus berkembang. Model pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan media Nearpod yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa sekaligus membangun keterampilan esensial tersebut secara terpadu dalam proses pembelajaran IPS.

Melalui penggunaan GBL berbasis Nearpod, siswa dilatih untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan kuis maupun simulasi, serta berpikir kritis dalam menganalisis persoalan ekonomi yang disajikan dalam bentuk game edukatif. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyerapan informasi, melainkan juga menumbuhkan kemampuan literasi digital, kemampuan mengambil keputusan, dan pemecahan masalah yang kontekstual semua merupakan elemen utama dalam pendidikan abad 21. Implikasi lainnya adalah perlunya guru IPS untuk terus berinovasi dalam memilih dan mengembangkan model serta media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik zaman sekarang. Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi seperti Nearpod tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan personalisasi materi sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini mendorong pentingnya transformasi pendekatan pembelajaran IPS dari yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran aktif, digital,

dan kompetensi-orientatif. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan dapat mengambil langkah konkret untuk mengimplementasikan model pembelajaran inovatif berbasis kompetensi abad 21 demi mewujudkan pembelajaran IPS yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga memberdaya peserta didik untuk menjadi warga negara yang reflektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis media Nearpod memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa IPS. Temuan ini dapat dikaitkan dengan konsep asimilasi dalam teori konstruktivisme Jean Piaget, di mana siswa mampu memasukkan informasi baru (materi IPS) ke dalam struktur pengetahuan mereka yang sudah ada melalui kegiatan permainan interaktif. Dalam hal ini, fitur kuis dan simulasi dalam Nearpod membantu siswa memahami dan mengaitkan materi baru dengan pengalaman belajar sebelumnya, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Melalui penggunaan GBL berbasis Nearpod, siswa dilatih untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan kuis maupun simulasi, serta berpikir kritis dalam menganalisis persoalan ekonomi yang disajikan dalam bentuk game edukatif. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyerapan informasi, melainkan juga menumbuhkan kemampuan literasi digital, kemampuan mengambil keputusan, dan pemecahan masalah yang kontekstual semua merupakan elemen utama dalam pendidikan abad 21. Implikasi lainnya adalah perlunya guru IPS untuk terus berinovasi dalam memilih dan mengembangkan model serta media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik zaman sekarang. Pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi seperti Nearpod tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan personalisasi materi sesuai kebutuhan siswa. Dengan demikian, penelitian ini mendorong pentingnya transformasi pendekatan pembelajaran IPS dari yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran aktif, digital, dan kompetensi-orientatif. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan dapat mengambil langkah konkret untuk mengimplementasikan model pembelajaran inovatif berbasis kompetensi abad 21 demi mewujudkan pembelajaran IPS yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga memberdaya peserta didik untuk menjadi warga negara yang reflektif, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbasis media Nearpod memberikan pengaruh signifikan terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa IPS. Temuan ini dapat dikaitkan dengan konsep asimilasi dalam teori konstruktivisme Jean Piaget, di mana siswa mampu memasukkan informasi baru (materi IPS) ke dalam struktur pengetahuan mereka yang sudah ada melalui kegiatan permainan interaktif. Dalam hal ini, fitur kuis dan simulasi dalam Nearpod membantu siswa memahami dan mengaitkan materi baru dengan pengalaman belajar sebelumnya, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selanjutnya, teori akomodasi juga tampak dalam proses pembelajaran siswa. Ketika mereka menghadapi soal-soal atau situasi baru yang menantang selama aktivitas Nearpod, mereka menyesuaikan struktur kognitifnya agar dapat memahami materi IPS secara lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya menambah informasi, tetapi juga mereorganisasi cara berpikir siswa agar sesuai dengan konteks dan konsep baru yang diberikan melalui media digital. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Hal ini selaras dengan pandangan Piaget bahwa anak adalah pembelajar aktif yang secara mandiri membangun pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, Nearpod menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan langsung, di mana siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi aktif dalam mencari, menguji, dan menyimpulkan pengetahuan melalui tantangan-tantangan permainan.

Dari sisi tahapan perkembangan kognitif, siswa SMP yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, dan interaktif. Penggunaan GBL dengan Nearpod memenuhi kebutuhan ini melalui visualisasi, simulasi, dan aktivitas yang membantu siswa berpikir logis terhadap objek atau konsep konkret. Ini memperkuat kemampuan mereka dalam memahami keterkaitan antar konsep dalam IPS, seperti ekonomi, sosial, dan geografi, dengan kehidupan sehari-hari. Akhirnya, pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini mencerminkan prinsip equilibration atau proses mencapai keseimbangan kognitif. Melalui rangsangan-rangsangan baru dari media Nearpod dan model GBL, siswa mengalami ketidakseimbangan kognitif (disequilibrium) yang mendorong mereka untuk berpikir, mengolah informasi, dan menyesuaikan pemahaman mereka. Proses inilah yang menurut Piaget menjadi inti dari pembelajaran bermakna, dan terbukti dalam penelitian ini dapat meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa IPS secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) menggunakan media Nearpod secara signifikan meningkatkan capaian pembelajaran pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan pokok teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan dasar utama dalam membangun pengetahuan. Dalam pembelajaran berbasis Nearpod, terdapat aktivitas kuis bersama, diskusi interaktif, dan fitur permainan yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berdialog dengan teman sebayanya, yang merupakan inti dari proses belajar menurut Vygotsky.

Selain itu, peningkatan capaian pembelajaran pengetahuan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran telah berjalan dalam Zona Proksimal Perkembangan (ZPD) siswa, yaitu jarak antara apa yang bisa dilakukan siswa secara mandiri dan apa yang bisa dicapai dengan bantuan. Dalam hal ini, fitur-fitur Nearpod seperti *Time to Climb* dan *Virtual Field Trip* yang dipandu oleh guru berperan sebagai scaffolding atau bantuan belajar yang memfasilitasi siswa untuk memahami materi yang semula sulit secara lebih mudah dan menyenangkan. Proses ini mencerminkan bagaimana ZPD dapat dijangkau melalui dukungan teknologi dan keterlibatan guru. Media Nearpod juga mendorong proses pembelajaran yang lebih partisipatif dan sosial. Hal ini relevan dengan pemikiran Vygotsky yang menekankan bahwa bahasa adalah alat utama berpikir dan membangun konsep. Melalui aktivitas interaktif seperti kuis kelompok, polling, dan penugasan reflektif, siswa tidak hanya memahami materi secara individu, tetapi juga mengungkapkan pendapat dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui komunikasi aktif. Komunikasi inilah yang membentuk dan memperkuat struktur pengetahuan siswa secara sosial dan kognitif.

Dalam konteks implementasi di SMPN 33 Surabaya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model GBL berbasis Nearpod dapat membangun motivasi dan minat belajar siswa. Ini menguatkan prinsip Vygotsky bahwa lingkungan belajar yang kaya akan interaksi sosial dan dukungan budaya akan mempercepat perkembangan kognitif siswa. Nearpod menyediakan lingkungan digital yang interaktif, visual, dan kontekstual yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP, serta mendorong mereka untuk belajar secara kolaboratif dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan era digital. Akhirnya, keberhasilan penerapan model pembelajaran ini mencerminkan bahwa guru berperan aktif sebagai mediator sosial dalam pembelajaran, sebagaimana yang ditekankan oleh Vygotsky. Guru tidak lagi hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing siswa menjelajahi materi melalui dukungan teknologi dan interaksi sosial. Dengan demikian, hasil penelitian ini secara kuat mendukung teori konstruktivisme Vygotsky bahwa pengetahuan terbentuk melalui konteks sosial, bahasa, bimbingan, dan interaksi aktif antara siswa, guru, dan media pembelajaran yang mendukung.

KESIMPULAN

Penerapan model Game Based Learning (GBL) berbantuan Nearpod terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap capaian pembelajaran pengetahuan pengetahuan pengetahuan siswa SMPN 33 Surabaya pada mata pelajaran IPS. Analisis pre-test dan post-test menggunakan uji

Independent Samples T-Test menunjukkan tingkat signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Nilai N-Gain sebesar 70.2147 (kategori sedang) semakin menegaskan bahwa GBL-Nearpod secara nyata meningkatkan rata-rata hasil belajar IPS. Respon siswa terhadap pembelajaran ini sangat positif. Hasil angket yang dibagikan setelah perlakuan mencatat persentase 95,63 %, termasuk kategori sangat baik. Secara teoritis, temuan ini memperkuat bukti efektivitas Nearpod; secara praktis, pendekatan ini terbukti menumbuhkan kerja sama, rasa tanggung jawab, dan keterampilan komunikasi antar peserta didik. Nearpod tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji materi, tetapi juga menjadi fasilitator pembelajaran interaktif. Inovasi ini relevan dengan tuntutan masyarakat 5.0 dan dapat direplikasi sebagai model pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif serta adaptif, menggantikan metode konvensional menuju proses belajar yang lebih interaktif, imersif, dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. H., Hussin, Z., & Kamaruddin, K. (2022). The impact of Nearpod on students' engagement and academic achievement: A quasi-experimental study. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(3), 134–147. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.3.8>
- Alenezi, A. (2021). The effectiveness of Nearpod on students' achievement and motivation in online learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(10), 45–58. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i10.22003>
- Boyle, E. A., Hailey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178–192. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003>
- Fadila, L. N. (2022). Pengaruh Game Based Learning tipe Wordwall terhadap pemahaman konsep IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 11(2), 88–97.
- Hwang, G. J., & Chang, S. C. (2021). Effects of a peer assessment-based game development approach on students' learning achievements, motivations, and attitudes in programming courses. *Computers & Education*, 160, 104001. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104001>
- Inanta, D. R., Isnaini, M., & Afandi, M. (2022). Penggunaan media Nearpod dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 33–42.
- Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2018). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computers & Education*, 127, 705–716. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.019>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st-century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

- Rahma, I., Lestari, H., & Nurhayati, T. (2023). Strategi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 7(1), 21–29.
- Rahayu, D., & Suprijono, A. (2019). Pendidikan dan tantangan globalisasi di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 14(1), 22–30.
- Tsai, C. C., Yu, F. Y., & Hsiao, H. S. (2020). Interactive game-based learning in social studies: Effects on students' motivation and learning performance. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(3), 109–121.
- Widodo, H., & Mustofa, A. (2021). Capaian pembelajaran pengetahuan dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(2), 99–108.
- Wise, A. F., Zhao, Y., & Hausknecht, S. (2024). Designing meaningful interactions in educational technologies: A synthesis of recent findings. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 1–19. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10204-z>
- Zhang, Y., & Yu, H. (2022). Integrating game-based learning in secondary social studies: A mixed-method study on student engagement. *Journal of Social Studies Education Research*, 13(1), 67–84.