

PENDEKATAN DEEP LEARNING MELALUI INTEGRASI GAME EDUKATIF BERBANTUAN NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 16 KOTA MALANG

Diyanah Azyan Azizah¹, Satti Wagistina², Ervina³

¹Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang

²Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang

³Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Malang, Malang

Alamat e-mail : [1diyanah.azyan.2531747@students.um.ac.id](mailto:diyanah.azyan.2531747@students.um.ac.id),
[2Satti.wagistina.fis@um.ac.id](mailto:Satti.wagistina.fis@um.ac.id), [3Ervina24@guru.smp.belajar.id](mailto:Ervina24@guru.smp.belajar.id)

ABSTRACT

Deep learning approaches in Social Studies (IPS) learning are urgently needed to counter the prevalent passive, teacher-centered instruction that hinders higher-order thinking and student participation. The purpose of this Classroom Action Research (PTK) is to examine if integrating educational games via Nearpod utilizing a deep learning technique improves student learning outcomes and engagement in IPS. 34 pupils in class VIII F at SMP Negeri 16 Malang participated in the study, which was carried out in two cycles. Pretest-posttest instruments and structured participation observation sheets were used to gather data. The results demonstrated that student engagement surpassed the 75% classical completeness criteria, rising from 11.8% (pre-cycle) to 61.2% (Cycle 1) and 80.6% (Cycle 2). With classical completeness reaching 85.3%, student learning outcomes increased from an average pretest score of 52.5 to 68.2 in Cycle 1 and 83.1 in Cycle 2. These findings confirm that Nearpod-based educational game integration is an effective best practice for increasing active participation and deep learning in IPS lessons.

Keywords: Nearpod, Educational Game, Learning Participation, Deep Learning, Social Studies

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk menganalisis peningkatan pembelajaran dan hasil belajar siswa IPS melalui integrasi permainan edukatif menggunakan Nearpod dengan pembelajaran mendalam. Pembelajaran mendalam sangat diperlukan dalam studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk menangkal dominasi pembelajaran pasif dan terpusat dari pihak guru yang menghambat kemampuan siswa untuk mencapai tingkat tinggi dan berpartisipasi di kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada 34 siswa kelas VIII F SMP Negeri 16 Malang. Data dikumpulkan melalui lembar observasi partisipasi terstruktur dan instrumen pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan partisipasi belajar aktif siswa meningkat signifikan dari 11,8% (pra-siklus) menjadi 61,2% (Siklus 1) dan 80,6% (Siklus 2), melampaui ambang ketuntasan klasikal 75%. Hasil belajar meningkat dari rerata pretest 52,5 menjadi 68,2 pada Siklus 1 dan 83,1 pada Siklus

2, dengan ketuntasan klasikal mencapai 85,3%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa integrasi game edukatif berbasis Nearpod merupakan praktik terbaik (best practice) yang efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan terbentuknya deep learning dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Nearpod, Game Edukatif, Partisipasi Belajar, Deep Learning, Ilmu Pengetahuan Sosial

A. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, metode pembelajaran mendalam menjadi semakin penting sebagai respons terhadap harapan siswa akan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Menurut Fullan, Quinn, dan McEachen (2018), pembelajaran mendalam adalah proses transformatif di mana siswa tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga mengubah cara berpikir, bekerja sama, dan berinteraksi dengan dunia luar. Dalam kerangka ini, partisipasi aktif siswa menjadi syarat utama terbentuknya pembelajaran yang bermakna dan mendalam.

Mata pelajaran IPS merupakan sebuah kumpulan topik pelajaran yang menggabungkan beberapa bidang ilmu sosial, termasuk geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi, sehingga pada mata pelajaran ini, tidak diragukan lagi memiliki kualitas pembelajaran interdisipliner dan kontekstual yang secara alami

menuntut partisipasi aktif siswa (Sapriya, 2020). IPS bukan sekedar kumpulan fakta, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kesadaran sosial, kewarganegaraan, dan kemampuan berpikir kritis terhadap isu-isu global. Oleh karena itu, untuk memungkinkan siswa menganalisis, berbagi, dan mengembangkan solusi terkait masalah sosial yang mereka hadapi, sangat penting untuk memasukkan pendekatan pembelajaran mendalam ke dalam pendidikan studi sosial.

Realita di sekolah memperlihatkan, materi pelajaran IPS di SMP masih didominasi dengan pendekatan *teacher-centered* dengan metode ceramah yang menjadikan siswa sebagai penerima informasi pasif (Susanto, 2019). Kondisi ini secara langsung tercermin dari rendahnya partisipasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VIII F SMP Negeri 16 Malang, diperoleh data pra-siklus yang menunjukkan

bahwa hanya 11,8% siswa (4 dari 34) yang tergolong aktif dalam pembelajaran. Secara rinci, tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat aktif (0%), 4 siswa tergolong dalam kategori aktif (11,8%), 18 siswa (52,9%) termasuk dalam kategori cukup aktif, dan 12 siswa (35,3%) termasuk kedalam golongan siswa kurang aktif. Indikator partisipasi yang paling rendah adalah frekuensi siswa mengajukan pertanyaan secara mandiri (rata-rata <2 kali per pertemuan), keterlibatan dalam diskusi kelompok yang didominasi 3-4 orang saja, serta respon siswa terhadap pertanyaan guru yang mayoritas menunggu ditunjuk. Data pra-siklus ini tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Observasi Partisipasi Belajar Pra-Siklus (n = 34)

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase	Ket
Sangat Aktif	0	0%	–
Aktif	4	11,8%	Belum memenuhi target
Cukup Aktif	18	52,9%	–
Kurang Aktif	12	35,3%	–

Total Aktif + Sangat Aktif	4	11,8%	< 75% (belum tuntas)
----------------------------	---	-------	----------------------

Partisipasi belajar merupakan indikator kunci pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Dimiyati dan Mudjiono (2020) menegaskan bahwa keterlibatan aktif siswa berkorelasi positif dengan kedalaman pemahaman konsep dan ketahanan hasil belajar jangka panjang. Dalam konteks IPS yang bersifat multidisiplin, partisipasi aktif tidak hanya berarti hadir secara fisik, tetapi mencakup keterlibatan kognitif (bertanya, menganalisis), afektif (peduli isu sosial, berempati), dan psikomotorik (berdiskusi, mempresentasikan gagasan). Historis pendekatan pembelajaran IPS telah mengalami berbagai transformasi: dari pendekatan content-based (hafalan fakta), inquiry-based (penyelidikan), hingga problem-based yang kini dipadukan dengan digital literasi. Setiap evolusi ini semakin menekankan pentingnya partisipasi siswa sebagai agen pembelajaran, bukan sekadar objek transfer pengetahuan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peran strategis dalam meningkatkan partisipasi belajar IPS. Media yang interaktif dan kontekstual mampu menjembatani karakteristik IPS yang abstrak dan multidisiplin dengan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi siswa. Hamid, Yunus, dan Zulkifli (2020) membuktikan bahwa media digital interaktif secara signifikan meningkatkan engagement dan hasil belajar siswa dibandingkan media konvensional. Dalam pembelajaran IPS khususnya, media yang memfasilitasi kompetisi sehat, kolaborasi, dan umpan balik langsung terbukti efektif mengaktifkan seluruh dimensi partisipasi siswa—kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Nearpod sebagai platform pembelajaran digital berbasis cloud menghadirkan ekosistem interaktif yang mengintegrasikan presentasi, kuis formatif, polling, dan game edukatif Time to Climb dalam satu antarmuka yang dapat diakses siswa secara real-time melalui perangkat masing-masing (Subandi et al., 2022).

Gamifikasi—integrasi elemen desain game dalam konteks non-game—telah terbukti secara empiris meningkatkan motivasi intrinsik dan

engagement siswa melalui mekanisme poin, leaderboard, dan tantangan kompetitif (Deterding et al., 2011; Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). Pratiwi dan Sari (2021) melaporkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan melalui media digital interaktif pada siswa SMP. Rahayu et al. (2022) secara khusus mengonfirmasi peningkatan engagement pada mata pelajaran IPS melalui gamifikasi berbasis kuis digital.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian terdahulu masih berfokus pada motivasi belajar secara umum dan belum mengkaji secara spesifik peningkatan partisipasi belajar dalam kerangka deep learning pada IPS jenjang SMP dengan desain PTK. Kesenjangan inilah yang menjadi urgensi penelitian ini. PTK dipilih sebagai desain penelitian karena memungkinkan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berbasis data nyata dari kelas, sehingga solusi yang ditemukan langsung dapat diterapkan dan diverifikasi efektivitasnya dalam konteks kelas yang diteliti (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015). Penelitian ini bertujuan: (1) menganalisis peningkatan partisipasi

belajar siswa melalui penerapan game edukatif berbantuan Nearpod; (2) menganalisis peningkatan hasil belajar IPS; dan (3) mengidentifikasi praktik terbaik (best practice) integrasi Nearpod dalam pembelajaran IPS berbasis deep learning di kelas VIII F SMP Negeri 16 Malang.

B. Metode Penelitian

Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi adalah empat fase dari setiap siklus dalam paradigma Kemmis dan McTaggart, yang digunakan dalam studi Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/CAR) ini (Kemmis & McTaggart, 1988). PTK dipilih karena merupakan metode yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara kolaboratif, partisipatif, dan berbasis kondisi nyata kelas (Arikunto et al., 2015). Secara teknis, setiap siklus dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut.

Membuat Rencana Implementasi Pembelajaran (RPP) berdasarkan pembelajaran mendalam merupakan bagian dari langkah perencanaan yang mengintegrasikan Nearpod; penyiapan sesi Nearpod beserta konten materi, game Time to Climb, polling, dan kuis formatif; penyusunan lembar observasi partisipasi belajar; serta koordinasi

dengan guru pamong selaku observer. Tahap Pelaksanaan mengikuti alur: (1) apersepsi dan pemberian akses kode sesi Nearpod; (2) eksplorasi materi melalui presentasi interaktif Nearpod; (3) diskusi kelompok kecil berbasis pertanyaan pemantik; (4) sesi game Time to Climb sebagai evaluasi formatif berbasis gamifikasi; dan (5) refleksi bersama. Tahap Refleksi mencakup analisis data observasi dan tes, identifikasi kendala, dan perumusan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Sebanyak 34 siswa kelas VIII F di SMP Negeri 16 Malang pada tahun ajaran 2025–2026 menjadi partisipan penelitian. Dari jumlah tersebut, 19 siswa adalah laki-laki (55,9%) dan 15 siswa adalah perempuan (44,1%). Kelas VIII F dipilih secara purposif berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan indikator partisipasi rendah: rata-rata hanya 2 siswa yang mengajukan pertanyaan per pertemuan, diskusi kelas didominasi 3–4 siswa, dan 70% siswa tidak merespons pertanyaan guru kecuali ditunjuk secara langsung. Penelitian dilaksanakan pada semester genap 2025/2026 selama ± 6 minggu efektif, materi Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Globalisasi (Kurikulum Merdeka kelas VIII).

Frasa "variabel terjamin" dan "variabel independen" tidak digunakan dalam PTK seperti dalam penelitian eksperimental. Variabel aksi dan dampak diakui oleh PTK (Mulyasa,

2011). Penggunaan permainan edukatif yang dibantu Nearpod lebih khusus lagi, fitur *Time to Climb* dalam pengajaran studi sosial berbasis pembelajaran mendalam berfungsi sebagai variabel aksi penelitian. Indikator efek berikut diukur: (1) keterlibatan siswa dalam pembelajaran, diukur menggunakan lembar observasi terstruktur dengan 8 indikator; dan (2) hasil belajar IPS, diukur menggunakan instrumen pretest-posttest.

Teknik pengumpulan data mencakup: (1) observasi terstruktur oleh guru pamong menggunakan lembar observasi partisipasi dengan 8 indikator yang telah disepakati; (2) tes tertulis pilihan ganda sebagai pretest dan posttest di setiap siklus; dan (3) catatan lapangan (field notes) untuk mendokumentasikan dinamika kelas secara kualitatif. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan dua indikator yang dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2 Indikator Partisipasi Belajar yang Diobservasi

No	Indikator Partisipasi Belajar	Instrumen
1	Siswa aktif mengajukan pertanyaan	Lembar Observasi
2	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru/teman	Lembar Observasi

3	Siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok	Lembar Observasi
4	Siswa mengikuti game Time to Climb di Nearpod dengan aktif	Lembar Observasi
5	Siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	Lembar Observasi
6	Siswa fokus dan tidak gaduh selama pembelajaran	Lembar Observasi
7	Siswa berinteraksi aktif dengan guru dan media pembelajaran	Lembar Observasi
8	Siswa menyelesaikan kuis formatif Nearpod tepat waktu	Lembar Observasi

Tabel 3 Kriteria Keberhasilan Tindakan PTK

Indikator Keberhasilan	Target	Instrumen Ukur
Partisipasi belajar aktif siswa	≥ 75% siswa kategori Aktif/Sangat Aktif	Lembar Observasi
Hasil belajar (nilai rata-rata kelas)	≥ 70 (KKM)	Pretest-Posttest
Ketuntasan belajar klasikal	≥ 75% siswa tuntas	Pretest-Posttest

Baik metode deskriptif kuantitatif maupun kualitatif digunakan dalam analisis data. Untuk menganalisis data partisipasi pembelajaran, persentase skor

observasi dihitung sebagai berikut: Persentase = (Skor yang Diperoleh / Skor Maksimum) × 100%. Rentang yang digunakan untuk kategorisasi adalah < 55% (Kurang Aktif), 55–69% (Cukup Aktif), 70–84% (Aktif), dan > 85% (Sangat Aktif). Jika setidaknya 75% siswa berada dalam kelompok Aktif atau Sangat Aktif, aktivitas tersebut dianggap berhasil. Persentase penyelesaian klasik (KKM = 70) dan nilai rata-rata kelas digunakan untuk menganalisis data hasil pembelajaran. Interpretasi data kuantitatif didukung oleh penjelasan naratif data kualitatif dari catatan lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Siklus 1

a. Perencanaan Siklus 1

Pada tahap perencanaan Siklus 1, peneliti bersama guru pamong menyusun RPP berbasis deep learning dengan Kompetensi Dasar "Kerja Sama Ekonomi Antarnegara" (Kurikulum Merdeka Kelas VIII). RPP dirancang dengan alur: eksplorasi konsep (Nearpod interaktif) → elaborasi (diskusi kelompok) → konfirmasi (game Time to Climb). Sesi Nearpod disiapkan dengan memuat 12 slide materi, 1 sesi polling ("Menurutmu, apa dampak terbesar globalisasi?"), dan 10 soal Time to Climb berkaitan dengan kerja sama ekonomi internasional. Lembar observasi partisipasi dengan 8 indikator disiapkan untuk diisi oleh guru pamong selaku observer independen. Instrumen pretest terdiri

atas 10 soal pilihan ganda yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan indikator pembelajaran, kemudian digunakan 6 soal yang paling representatif.

b. Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan Siklus 1 berlangsung dalam 2 pertemuan (2 × 40 menit). Pertemuan pertama: pretest dilaksanakan di awal, kemudian siswa diberi kode sesi Nearpod dan mengakses materi melalui smartphone. Eksplorasi konsep kerja sama ekonomi dilakukan melalui 12 slide interaktif. Dilanjutkan diskusi kelompok kecil (4–5 orang) selama 10 menit. Pertemuan kedua: sesi Time to Climb dilaksanakan selama 15 menit—siswa bersaing menjawab 10 soal secara real-time, leaderboard ditampilkan di proyektor untuk menstimulasi kompetisi sehat. Refleksi bersama dilakukan di 5 menit terakhir. Posttest Siklus 1 dilaksanakan di akhir pertemuan kedua.

Tabel 4 Hasil Pretest dan Posttest Siklus 1 (n = 34)

Keterangan	Pretest	Posttest	Selisih
	Siklus 1		
Nilai Rata-rata	52,5	68,2	+15,7
Nilai Tertinggi	83,3	100,0	+16,7
Nilai Terendah	16,7	33,3	+16,6
Siswa Tuntas (≥ 70)	8 (23,5%)	19 (55,9%)	+11

Siswa Belum Tuntas	26 (76,5%)	15 (44,1%)	-11
--------------------	---------------	---------------	-----

Tabel 5 Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siklus 1 (n = 34)

Kategori	Skor	Pert. 1	Pert. 2	Rata-rata	Ket
Sangat Aktif	85–100 %	3 (8,8%)	5 (14,7%)	4 (11,8%)	–
Aktif	70–84 %	14 (41,2%)	17 (50,0%)	16 (47,1%)	–
Cukup Aktif	55–69 %	12 (35,3%)	9 (26,5%)	11 (32,4%)	–
Kurang Aktif	<55 %	5 (14,7%)	3 (8,8%)	3 (8,8%)	–
Total Aktif+Sangat Aktif	≥70 %	50,0 %	64,7 %	61,2 %	Belum tuntas

c. Refleksi Siklus 1

Hasil Siklus 1 menunjukkan peningkatan nyata dibandingkan pra-siklus: partisipasi aktif meningkat dari 11,8% menjadi 61,2%, dan ketuntasan klasikal dari 23,5% menjadi 55,9%. Namun kedua indikator belum memenuhi target 75%. Berdasarkan analisis catatan lapangan dan diskusi reflektif dengan guru pamong, ditemukan tiga kendala utama: (1) sebagian siswa ($\pm 30\%$) belum familiar dengan antarmuka Nearpod sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk login dan

navigasi; (2) alokasi waktu diskusi kelompok hanya 10 menit, terlalu singkat untuk mendorong elaborasi konsep yang mendalam; dan (3) siswa yang berada di peringkat bawah leaderboard cenderung kehilangan motivasi di pertengahan sesi Time to Climb. Perbaikan yang direncanakan untuk Siklus 2: (a) menambahkan tutorial singkat Nearpod (5 menit) di awal pembelajaran; (b) memperpanjang waktu diskusi menjadi 15 menit dengan panduan pertanyaan terstruktur (Think-Pair-Share); dan (c) mengubah sistem reward Time to Climb dari individual ke tim untuk mendorong partisipasi merata.

2. Siklus 2

a. Perencanaan Siklus 2

Berdasarkan refleksi Siklus 1, RPP Siklus 2 direvisi dengan mengintegrasikan tiga perbaikan utama. Materi yang dibahas adalah "Globalisasi dan Dampaknya bagi Kehidupan". Sesi Nearpod Siklus 2 mencakup 10 slide materi, video pendek embedded (2 menit), 2 sesi polling reflektif, dan 10 soal Time to Climb dengan sistem skor tim. Alokasi waktu diatur ulang: tutorial Nearpod (5 menit), eksplorasi materi (15 menit), Think-Pair-Share (15 menit), Time to Climb tim (15 menit), dan refleksi bersama (5 menit). Pertanyaan panduan diskusi disiapkan dalam kartu diskusi yang dibagikan ke setiap kelompok.

b. Pelaksanaan Siklus 2

Pelaksanaan Siklus 2 berlangsung dalam 2 pertemuan ($2 \times$

40 menit). Pertemuan pertama: pretest Siklus 2 dilaksanakan, diikuti tutorial singkat antarmuka Nearpod yang terbukti mempersingkat waktu onboarding. Eksplorasi materi globalisasi dilakukan melalui kombinasi slide dan video pendek embedded di Nearpod. Sesi Think-Pair-Share dengan kartu diskusi mendorong seluruh siswa untuk merumuskan dan berbagi gagasan sebelum dipanggil menjawab. Pertemuan kedua: Time to Climb dilaksanakan dalam mode tim—setiap kelompok berdiskusi sebelum memilih jawaban, sehingga siswa yang sebelumnya pasif terlibat dalam proses diskusi tim. Refleksi dilakukan dengan metode "2 bintang 1 harapan" secara lisan.

Tabel 6 Hasil Pretest dan Posttest Siklus 2 (n = 34)

Keterangan	Pretest Siklus 2	Posttest Siklus 2	Selisih
Nilai Rata-rata	55,3	83,1	+27,8
Nilai Tertinggi	83,3	100,0	+16,7
Nilai Terendah	33,3	50,0	+16,7
Siswa Tuntas (≥ 70)	10 (29,4%)	29 (85,3%)	+19
Siswa Belum Tuntas	24 (70,6%)	5 (14,7%)	-19

Tabel 7 Hasil Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siklus 2 (n = 34)

Kategori	Skor	Pert. 1	Pert. 2	Rata-rata	Ket
Sangat Aktif	85–100 %	8 (23,5 %)	14 (41,2 %)	11 (32,4 %)	–
Aktif	70–84 %	17 (50,0 %)	16 (47,1 %)	17 (50,0 %)	–
Cukup Aktif	55–69 %	7 (20,6 %)	3 (8,8 %)	5 (14,7 %)	–
Kurang Aktif	< 55 %	2 (5,9 %)	1 (2,9 %)	1 (2,9 %)	–
Total Aktif+Sangat Aktif	≥ 70 %	73,5 %	88,2 %	80,6 %	Tuntas

c. Refleksi Siklus 2

Hasil Siklus 2 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Partisipasi aktif meningkat menjadi 80,6% (melampaui target 75%), dan ketuntasan klasikal mencapai 85,3% dengan nilai rata-rata posttest 83,1. Perubahan kualitatif yang tercatat dalam catatan lapangan: (1) frekuensi pertanyaan siswa meningkat dari rata-rata 2 menjadi 8 pertanyaan per pertemuan; (2) seluruh kelompok diskusi aktif berargumentasi; (3) siswa secara sukarela mempresentasikan temuan diskusi tanpa harus ditunjuk. Dengan tercapainya kedua indikator keberhasilan, penelitian dinyatakan tuntas dan tidak perlu dilanjutkan ke Siklus 3.

Tabel 8 Rekapitulasi Peningkatan antar Siklus

Indikator	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Target
Rata-rata Nilai Tes	52,5	68,2	83,1	≥ 70
Ketuntasan Klasikal (%)	23,5 %	55,9 %	85,3 %	≥ 75%
Partisipasi Aktif (%)	11,8 %	61,2 %	80,6 %	≥ 75%

3. Pembahasan

Peningkatan partisipasi belajar yang terjadi di setiap tahapan kedua siklus dapat dijelaskan melalui beberapa kerangka teori. Pada tahap perencanaan, desain RPP yang mengintegrasikan gamifikasi melalui Nearpod menciptakan kondisi prasyarat partisipasi aktif: materi tersaji secara multimodal (visual, interaktif, dan kompetitif) yang merespons keberagaman gaya belajar siswa. Menurut Tomlinson (2014), desain pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman (differentiated instruction) secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan partisipasi semua segmen siswa.

Pada tahap pelaksanaan, peningkatan partisipasi dari 11,8% (pra-siklus) ke 61,2% (Siklus 1) menunjukkan dampak langsung intervensi Nearpod. Mekanisme psikologis yang mendasarinya adalah Self-Determination Theory (Ryan & Deci, 2000): elemen kompetisi dalam

Time to Climb memenuhi kebutuhan kompetensi siswa, interaksi real-time memenuhi kebutuhan keterhubungan, dan otonomi memilih jawaban memenuhi kebutuhan otonomi—ketiga kebutuhan dasar yang mendorong motivasi intrinsik. Temuan ini konsisten dengan Pratiwi dan Sari (2021) yang melaporkan peningkatan keterlibatan signifikan melalui media digital interaktif, serta Rahayu et al. (2022) yang mengonfirmasi efek gamifikasi berbasis kuis pada engagement IPS SMP.

Lonjakan partisipasi dari 61,2% ke 80,6% antara Siklus 1 dan Siklus 2 terjadi karena perbaikan sistematis hasil refleksi: penambahan tutorial Nearpod mengurangi hambatan teknis, perpanjangan waktu Think-Pair-Share memberi ruang bagi elaborasi kognitif yang lebih dalam, dan penggantian kompetisi individual ke tim mendistribusikan partisipasi lebih merata. Peningkatan frekuensi pertanyaan siswa dari rata-rata 2 menjadi 8 per pertemuan merupakan bukti nyata terbentuknya deep learning: siswa tidak lagi sekadar menerima, melainkan memproses, mengevaluasi, dan mengkonstruksi pengetahuan secara aktif (Fullan et al., 2018).

Pada tahap refleksi kedua siklus, proses metakognitif yang difasilitasi melalui refleksi bersama ("2 bintang 1 harapan") dan catatan lapangan menunjukkan bahwa siswa mulai mengidentifikasi kelemahan pemahaman mereka sendiri—karakteristik utama deep learning.

Peningkatan hasil belajar dari 52,5 ke 83,1 dengan ketuntasan klasikal 85,3% memperkuat argumentasi bahwa partisipasi aktif merupakan mediator kunci antara penggunaan media digital dan pencapaian hasil belajar yang optimal, sebagaimana dikonfirmasi Subandi et al. (2022) yang menyatakan Nearpod efektif sebagai ekosistem pembelajaran interaktif di SMP.

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas ini menghasilkan tiga temuan utama dan best practice yang dapat diadopsi dalam pembelajaran IPS. Pertama, penerapan game edukatif Nearpod (Time to Climb) yang terintegrasi dalam siklus PTK terbukti secara empiris meningkatkan partisipasi aktif siswa dari kondisi awal yang sangat rendah (11,8%) ke tingkat yang memenuhi kriteria keberhasilan (80,6%), dengan lintasan peningkatan yang konsisten dan terukur di setiap tahapan siklus.

Kedua, transformasi dari pendekatan teacher-centered ke deep learning berbasis gamifikasi digital bukan terjadi secara instan, melainkan melalui siklus perbaikan reflektif yang sistematis: kendala teknis (keakraban antarmuka Nearpod) diatasi melalui tutorial, hambatan partisipasi merata diatasi melalui mode tim dan teknik Think-Pair-Share, serta ketidakcukupan waktu elaborasi diatasi melalui redesain alur pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa PTK sebagai metodologi menghasilkan solusi yang

kontekstual, adaptif, dan dapat langsung diterapkan oleh guru di kelas.

Ketiga, best practice yang dapat direkomendasikan dari penelitian ini adalah: (a) integrasikan Nearpod dengan mode Time to Climb tim (bukan individual) untuk memastikan partisipasi merata; (b) awali setiap sesi dengan tutorial singkat dan sesi Think-Pair-Share untuk mempersiapkan kesiapan kognitif siswa; (c) gunakan catatan lapangan dan refleksi bersama guru pamong sebagai mekanisme perbaikan antar-siklus yang berkelanjutan; dan (d) rancang konten Nearpod yang memuat pertanyaan pemantik berpikir tingkat tinggi (HOTS) agar game edukatif tidak berhenti pada level recall tetapi mendorong analisis dan evaluasi.

Penelitian lanjutan dengan desain quasi-eksperimental dan sampel yang lebih besar di berbagai konteks sekolah diperlukan untuk menguji generalisabilitas temuan ini, serta untuk mengukur dimensi deep learning secara lebih komprehensif melalui asesmen autentik berbasis portofolio dan proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to

- gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). Belajar dan pembelajaran (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). Deep learning: Engage the world change the world. Corwin Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamid, M. A., Yunus, M., & Zulkifli, A. (2020). The use of digital media in improving student engagement and learning outcomes. Journal of Educational Technology, 12(3), 145–158.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner (3rd ed.). Deakin University Press.
- Mulyasa, H. E. (2011). Praktik penelitian tindakan kelas. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H. E. (2021). Pengembangan dan implementasi kurikulum merdeka belajar. Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, R., & Sari, D. P. (2021). Efektivitas media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 112–124. <https://doi.org/10.22219/jpp.v8i2.1678>
- Rahayu, S., Kusuma, A., & Widodo, B. (2022). Penerapan gamifikasi berbasis kuis digital dalam meningkatkan engagement siswa pada pembelajaran IPS. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 11(1), 78–92. <https://doi.org/10.23887/jish.v11i1.3421>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sapriya. (2020). Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran (Edisi Kedua). Remaja Rosdakarya.
- Subandi, A., Nurhayati, E., & Pratama, R. (2022). Efektivitas Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah menengah

pertama. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 201–215.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v14i2.2891>

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi Revisi). Alfabeta.

Susanto, A. (2019). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Kencana Prenada Media Group.

Tomlinson, C. A. (2014). The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners (2nd ed.). ASCD.