



Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment Menggunakan Nearpod pada Materi Akuntansi Dasar Kelas X Layanan Perbankan

Sifaul Jannah^{1✉}, Han Tantri Hardini²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : sifauljannah.20046@mhs.unesa.ac.id¹, hardini@unesa.ac.id²

Abstrak

Perkembangan zaman yang sangat pesat, terutama dalam bidang teknologi, menuntut dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana memanfaatkan teknologi terbaru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, mengetahui kelayakan, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod pada materi akuntansi dasar kelas X layanan perbankan di SMK Negeri 1 Kemplagi Mojokerto. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas X layanan perbankan sebagai responden. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi menunjukkan kelayakan “sangat layak” dari ahli media (98%) dan materi (95%), “layak” dari ahli bahasa (77%), serta respon peserta didik “sangat baik” (99%). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod pada materi akuntansi dasar sangat layak digunakan serta dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah, memberikan dukungan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Edutainment, Nearpod, Akuntansi Dasar, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Abstract

The rapid development of the times, especially in the field of technology, requires the world of education to continue to adapt. One of the main challenges is how to utilize the latest technology to improve the quality of learning. This research aims to describe the development process, determine the feasibility, and students' responses to edutainment learning media using Nearpod in basic accounting material for class X banking services at SMK Negeri 1 Kemplagi Mojokerto. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research was only carried out until the development stage. A limited trial was carried out on 20 class X banking services students as respondents. The instruments used include validation sheets from media experts, material experts, language experts, and students' response questionnaires. The validation results showed that the feasibility was “very feasible” from media experts (98%) and materials (95%), “feasible” from language experts (77%), and students' responses were “very good” (99%). Hence, it can be concluded that Edutainment learning media using Nearpod for basic accounting subjects is highly feasible and can be effectively implemented in the school learning process, providing significant support in enhancing the quality of basic accounting education.

Keywords: Learning Media, Edutainment, Nearpod, Accounting Education, Vocational High School

Copyright (c) 2024 Sifaul Jannah, Han Tantri Hardini

✉ Corresponding author :

Email : sifauljannah.20046@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7230>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi *society 5.0* menjadi fokus untuk menciptakan keseimbangan dalam masyarakat. Internet tidak hanya menjadi sumber informasi, melainkan menjadi bagian dalam kebutuhan kehidupan sehari-hari. Era ini menandai integrasi teknologi ke dalam manusia itu sendiri, dengan tujuan mengurangi kesenjangan sosial dan mencegah masalah di masa depan. Inovasi ini tidak hanya menciptakan hal baru tetapi menjadi tantangan besar bagi para pendidik (Handayani & Muliastri, 2020). Implikasi menuju *society 5.0* adalah adanya perkembangan dimana pendidikan selalu diperbaharui pada setiap zaman. Untuk mencapai hal tersebut, maka semua pihak perlu bersiap dan melakukan peningkatan serta perubahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Karena pendidikan adalah sistem, perubahan harus dilakukan secara menyeluruh. Salah satu bentuk yang perlu dilakukan meliputi penyesuaian kurikulum, pengembangan para pendidik, peningkatan sarana prasarana, pengaturan pendanaan, dan manajemen pendidikan yang efektif. Untuk mengatasi tantangan pada era *society 5.0*, salah satu langkah yang diambil adalah pengenalan Konsep Merdeka Belajar seperti pendapat Nadiem Makarim dengan pengenalan teknologi pada pembelajaran di sekolah.

Era modern ini penggunaan teknologi sangat penting dalam menunjang dan meningkatkan hasil output dari pendidikan. Solusi yang ditawarkan melalui hal ini yakni penerapan pembelajaran edutainment sebagai media pembelajaran yang menggabungkan energi hiburan dan pengalaman belajar bagi peserta didik. Penerapan media ini ditekankan pada tingkat SMK dengan kuantitas terbatas dan fokus pada penggunaan aplikasi nearpod dalam pembelajaran akuntansi dasar. Inovasi diartikan sebagai suatu gagasan kreativitas atau penemuan baru dalam hal ini sesuatu yang benar-benar baru, atau hasil penggabungan dan pengembangan kreativitas menjadi lebih baik. Dalam konteks pendidikan khususnya pembelajaran, salah satu wujud kreativitas guru adalah transformasi pembelajaran yang tadinya monoton dan ortodoks menjadi desain dan pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, beragam, demokratis dan bermakna (Sutisna & Hesya, 2019). Dalam meningkatkan kualitas, dunia pendidikan mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat, dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam membantu pekerjaan maupun pendidikan (Maritsa *et al.*, 2021). Perkembangan teknologi dalam lingkup pendidikan tentunya membuat para guru saat ini dapat mempelajari berbagai macam media pembelajaran, tidak hanya guru tapi siswa lebih mudah dalam memahami apa yang dipelajarinya dan apa yang diajarkan gurunya. Media pembelajaran memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah membantu pendidik memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Baalwi & Aulia, 2022).

Media pembelajaran memiliki fungsi selain alat dan bahan, namun dapat membantu siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak yang memuat pesan, atau berupa perangkat keras yang dapat mengirimkan pesan (Sanjaya, 2017). Sedangkan Kristanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perangkat pembelajaran (bahan pembelajaran) untuk menyampaikan pesan, sehingga meningkatkan perhatian, pemikiran dan mental peserta didik yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Definisi tersebut jelas terlihat bahwa media pembelajaran mempunyai peranan yang relevan dalam memudahkan peserta didik mempelajari suatu topik atau materi. Media pembelajaran yang dimanfaatkan hendaknya bisa menarik atensi siswa terhadap kegiatan belajar mengajar serta memperlancar kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara terhadap guru pengampu materi akuntansi dasar di sekolah SMKN 1 Kemlagi Mojokerto, diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan pada siswa kelas X adalah kurikulum merdeka. Hasil wawancara menunjukkan terdapat variasi pemahaman siswa terutama pada Materi Akuntansi Dasar, khususnya di kelas X Layanan Perbankan. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menginternalisasi konsep-konsep akuntansi dasar, yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Meskipun penggunaan media pembelajaran di Kelas X Layanan Perbankan sudah memadai, namun perlu tambahan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi dan kurikulum merdeka belajar saat ini. Berdasarkan hasil observasi juga menunjukkan hasil belajar sudah baik, namun perlu meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam kurikulum merdeka diharapkan dari jumlah 70 siswa memenuhi kriteria ketercapaian tujuan

pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, SMK Negeri 1 Kemlagi perlu meningkatkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) karena rata-rata nilai tes sumatif harian dari dua kelas saat ini adalah 72, sedangkan standar nilai dalam kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) adalah 75.

Penelitian ini penting dilakukan karena pembelajaran akuntansi sering kali dianggap membosankan dan membuat peserta didik mengantuk di kelas, terutama pada materi akuntansi dasar. Proses pembelajaran akuntansi dasar dihadapkan pada tantangan tertentu, seperti kurangnya daya tarik materi, metode pengajaran yang kurang interaktif, dan keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Karenanya, harus adanya media yang menarik, interaktif, dan terbaru yang bisa menaikkan motivasi belajar serta membuat materi lebih mudah dipahami serta memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut Faradila & Aimah, (2018) penggunaan media pembelajaran menjadi beberapa faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran, yang mana salah satunya berbasis teknologi yakni nearpod. Nearpod adalah salah satu alat pendidikan digital yang memberikan dukungan bagi proses pembelajaran. Aplikasi nearpod merupakan salah satu media penunjang pembelajaran disertai banyak fitur interaktif yang bisa dimanfaatkan gratis oleh siswa dan guru di seluruh dunia secara bebas tanpa batas waktu. Selain itu faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran diperlukan proses pembelajaran yang berhasil, salah satu taktik yang dipakai dalam pembelajaran yaitu pembelajaran edutainment. Penggabungan pembelajaran edutainment yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi Akuntansi Dasar. Nearpod dipilih karena memiliki fitur interaktif seperti kuis, video, dan simulasi yang dapat diintegrasikan bersama materi pembelajaran, sehingga mampu membangun lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu yang umumnya hanya menyoroti penggunaan media pembelajaran konvensional atau digital tanpa elemen pembelajaran edutainment yang kuat. Seperti penelitian Hakami (2020) pada penelitian ini hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan nearpod tanpa mengeksplorasi potensi edutainment dalam meningkatkan pemahaman peserta didik Sedangkan penelitian Aghni (2018) dalam penelitian ini membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran akuntansi tanpa memanfaatkan teknologi nearpod. Dan pada penelitian Sitompul & Hayati (2019) penelitian ini mengeksplorasi model pembelajaran berbasis game, namun tidak secara spesifik menggunakan nearpod.

Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana edutainment, ketika digabungkan dengan teknologi nearpod, dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi akuntansi dasar. Pendekatan ini tidak hanya menggunakan nearpod sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan, cerita, dan interaktivitas yang membuat pembelajaran akuntansi lebih menarik serta memotivasi peserta didik. Oleh karenanya, penelitian ini diharapkan tidak terbatas menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan nearpod dalam pembelajaran akuntansi, tetapi juga menawarkan model pembelajaran yang inovatif dan aplikatif dalam konteks pendidikan. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

METODE

Menunjang penelitian maka peneliti pelaksanaan menggunakan pengembangan jenis *research and development* (R&D). Menurut Sugiono (2020) penelitian pengembangan menekankan hasil dan uji keefektifan dari media yang diproduksi. Hasil dari riset ini adalah *output* media pembelajaran dengan basis edutainment yang dibuat menggunakan aplikasi nearpod. Riset ini memakai model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto dengan total sampel 20 peserta didik. Waktu penelitian berlangsung selama satu semester ajaran, dimulai dari tahap analisis hingga tahap pengembangan.

Model ADDIE memiliki beberapa tahapan adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut : tahapan pertama analisis meliputi identifikasi dan mengkategorikan masalah yang dihadapi pada proses pembelajaran

dengan menemukan model masih konvensional belum efektif. Kemudian menganalisis kebutuhan peserta didik agar menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Analisis perumusan tujuan pembelajaran dilaksanakan untuk menentukan tujuan pembelajaran mengacu dari elemen serta capaian yang termuat dalam alur tujuan pembelajaran (ATP) pada kurikulum merdeka. Kedua tahap desain meliputi penyusunan materi yang dilakukan untuk menyusun materi pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Perancangan flowchart dalam perancangan ini menggunakan bantuan aplikasi flowchart untuk menggambarkan urutan langkah-langkah penelitian. Perancangan storyboard dilakukan untuk menyusun storyboard untuk menjelaskan bentuk produk yang akan dikembangkan, menampilkan menu atau fitur yang akan dimuat dalam produk. Ketiga tahap pengembangan meliputi pembuatan produk yang dilakukan dengan mengumpulkan komponen seperti video materi, gambar, dan desain tampilan untuk menyusun media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod. Sebelum media bisa digunakan terlebih dahulu harus ditelaah oleh ahli media, materi, serta bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli saat dilakukan telaah produk. Validasi dilakukan oleh para ahli media, bahasa, serta materi untuk mengevaluasi/menilai tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan secara terbatas. Selanjutnya untuk melihat keefektifan media maka diberikan peserta didik uji coba terbatas.

Penelitian ini nantinya akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berupa nearpod pada materi akuntansi dasar. Pemilihan ini didasarkan pada teknik *purposive sampling* dimana subjek penelitian yang memiliki kriteria tertentu yaitu siswa yang dapat menggunakan Smartphone dan memiliki ketertarikan belajar menggunakan media pembelajaran. Tahap uji coba terbatas peserta didik mengisi angket respon terhadap penggunaan produk yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian meliputi: lembar angket telaah serta validasi para ahli, angket respon peserta didik, observasi, wawancara dan dokumentasi. Telaah serta validasi ahli media, materi, juga bahasa menggunakan angket terbuka untuk mengumpulkan komentar dan saran serta angket tertutup untuk mengukur kelayakan produk. Angket respon peserta didik dipakai mengukur efektivitas serta kebermanfaatan produk yang dikembangkan menggunakan skala Guttman. Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi pembelajaran dan mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru akuntansi dasar dan peserta didik untuk memperoleh informasi lebih lanjut terkait permasalahan dan respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya dokumentasi proses mengumpulkan dokumen pembelajaran dari guru seperti alur tujuan pembelajaran (ATP), program semester (Promes), dan hasil belajar peserta didik.

Proses analisis data melalui 2 tahap yaitu pertama analisis deskriptif kualitatif untuk analisis hasil telaah ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi. Kedua analisis deskriptif kuantitatif dari hasil analisis validasi ahli media, bahasa, serta materi dengan memakai skala Likert. Dari hasil analisis akan diperoleh hasil validasi terkait media, bahasa dan materi berdasarkan pada:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Angket Validasi Ahli

Penilaian	Skala
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2019)

Mengacu dengan kriteria di atas, media pembelajaran dinilai berdasarkan hasil penilaian telaah para ahli dimana nilai sangat layak apabila $> 61\%$. Persentase ini diolah menggunakan skala Guttman sehingga bisa menjawab hipotesis yang diteliti oleh peneliti.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Angket Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Riduwan, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Output dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod pada pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Layanan Perbankan di SMKN 1 Kemlagi Mojokerto. Media ini dapat diakses melalui laptop maupun hadphone dengan koneksi internet yang lancar. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran nearpod adalah siklus akuntansi perusahaan jasa untuk kelas X tingkat SMK. Berikut hasil dari penelitian yang dipaparkan melalui pengembangan, kelayakan, serta respon peserta didik pada media pembelajaran Nearpod.

1. Analisis (Analysis)

Awal penerapan dikelas melalui analisis observasi serta wawancara bersama guru mata pelajaran Akuntansi dasar kelas X Layanan Perbankan. Hasil analisis kinerja diketahui: (1) pembelajaran akuntansi dasar kelas X Layanan Perbankan SMK Negeri 1 Kemlagi sudah dilengkapi fasilitas pembelajaran yang memadai berbasis teknologi, seperti lab komputer, fasilitas LCD di setiap kelas, jaringan wifi yang free untuk diakses. Namun pemanfaatan fasilitas tersebut maksimal dan juga perlu adanya pengembangan media yang lebih interaktif. (2) Guru masih mengalami kendala dalam mengintegrasikan teknologi saat proses pembelajaran. (3) Guru mengalami kesulitan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif, disebabkan dalam penyajian materi masih menggunakan metode konvensional. Selain itu rendahnya minat, motivasi dan kurang keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi dasar berlangsung. Hasil analisis kebutuhan diketahui: (1) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta interaktif, yang membantu saat pembelajaran akuntansi dasar, serta media pembelajaran yang dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia. (2) Guru membutuhkan media pembelajaran menarik, variatif serta mudah dipahami untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Guru juga memerlukan pembuatan rencana pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi secara efektif, guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengatasi kurangnya keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Tahap terakhir dalam analisis adalah tahap perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan acuan perumusan dan pemilihan pokok materi yang akan dipakai pada pengembangan media pembelajaran.

2. Desain (Design)

Dalam penelitian ini fase desain dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain: (1) penyusunan materi. Tahap penyusunan materi merupakan awal dari tahap desain yang akan ditampilkan pada aplikasi nearpod, isi materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Materi yang dipelajari merupakan siklus akuntansi perusahaan jasa secara lengkap mulai analisis transaksi sampai dengan jurnal pembalik. (2) pembuatan flowchart. Tahap pembuatan flowchart dilakukan sebagai panduan alur penggunaan aplikasi nearpod untuk memudahkan dalam proses pembuatan media. Flowchart disusun menggunakan software Visio. (3) pembuatan storyboard. Tahap ini merupakan gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan alur proses flowchart. Storyboard yang dibuat berupa tata letak dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pembuatan storyboard ini bertujuan untuk memudahkan pembuatan media dan sebagai acuan pembuatan media nantinya.

3. Pengembangan (Development)

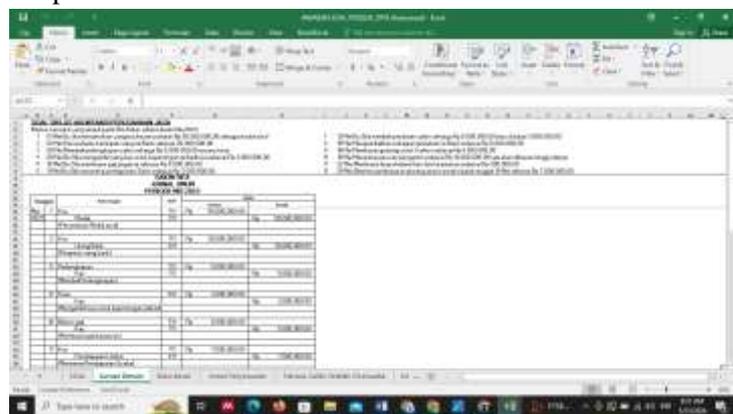
Tahap pengembangan adalah salah satu prosedur yang terlibat dalam pembuatan media pembelajaran. Berikut penjelasan tahap pengembangan dalam penelitian: (1) pembuatan media pembelajaran. Tahap ini

dilakukan membuat desain materi pembelajaran. Proses desain dan penyusunan materi menggunakan aplikasi canva. Terdapat 35 slide yang berisikan cover, motivasi, capaian pembelajaran, materi dan ucapan terima kasih.



Gambar 1. Desain Materi Canva

Setelah penyusunan materi, dilanjutkan dengan pembuatan soal dan jawaban siklus akuntansi perusahaan jasa dengan menggunakan aplikasi excel.



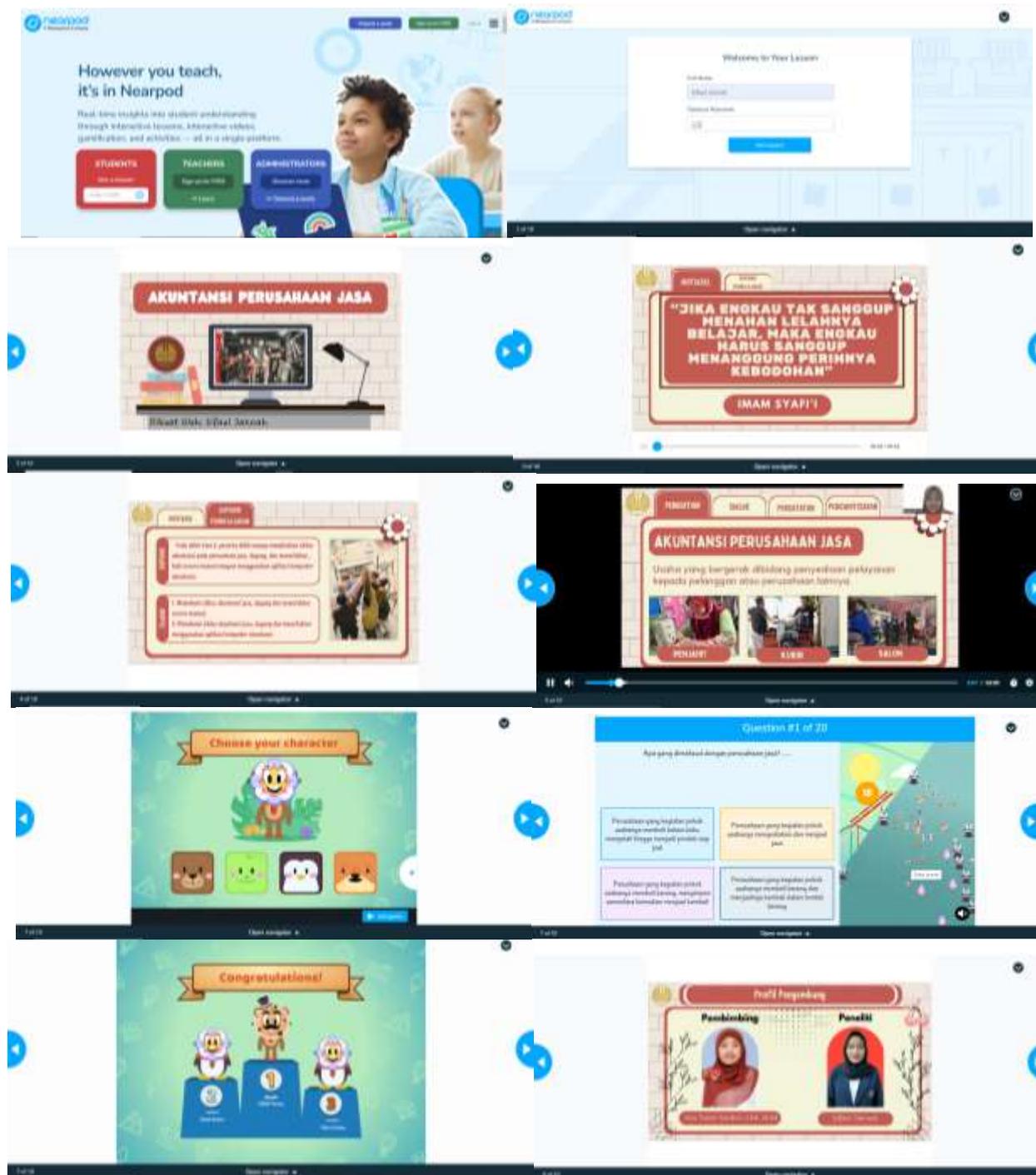
Gambar 2. Soal Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Excel

Kemudian setelah pembuatan materi dan soal serta jawaban untuk siklus akuntansi perusahaan jasa, dilanjutkan membuat video pembelajaran yang di record menggunakan bantuan aplikasi zoom meeting yang diklik record dan menggunakan tombol share screen untuk menampilkan materi pembelajaran yang dijelaskan. Selanjutnya video yang dihasilkan akan diedit menggunakan aplikasi capcut untuk menggabungkan dari beberapa video dan menghasilkan video yang lengkap, jelas dan mudah dipahami. Berikut hasil video penjelasan materi dan video tutorial pengerjaan siklus akuntansi perusahaan jasa.



Gambar 3. Proses video

Langkah berikutnya yaitu export video yang sudah diedit ke dalam folder download untuk selanjutnya dilakukan upload ke akun youtube peneliti agar memudahkan saat mentautkan ke dalam media pembelajaran yang dibuat. Berikut adalah tampilan desain dari media pembelajaran nearpod yang telah dibuat:



Gambar 4. Produk di Nearpod

4. Hasil Validasi dan Uji Coba Terbatas

a. Validasi para ahli

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan para ahli dalam bidang materi, media, dan bahasa diminta untuk mengevaluasi media pembelajaran Nierpod dengan mengisi angket tertutup. Hasil validasi tersebut akan dianalisis secara kuantitatif guna mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Para Ahli

Komponen Penilaian	Presentase Penilaian	Kriteria Kelayakan
--------------------	----------------------	--------------------

Ahli Media	98%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	77%	Layak
Ahli Materi	95%	Sangat Layak
Total presentase kelayakan	270%	
Rata-rata Presentase	90%	Sangat Layak

Sumber: Peneliti (2024)

Tabel tersebut mencerminkan kelayakan hasil ahli media oleh Dosen dari Program Studi Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya. Hasil temuan dari uji media ini rata-rata kelayakan menurut hasil validasi ahli media sebesar 98%. Persentase tersebut mencerminkan kategori sangat layak dalam penggunaan media nearpod di pembelajaran akuntansi.

Kemudian uji kelayakan ahli materi dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi FEB Universitas Negeri Surabaya sebagai Validator 1 serta Guru mata pelajaran akuntansi dasar sebagai Validator 2. Berdasarkan hasil data rekapitulasi tingkat rata-rata kelayakan menurut hasil ke 2 validasi ahli materi sebesar 95%. Persentase tersebut mencerminkan kategori sangat baik.

Hasil kelayakan ahli bahasa dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil data rekapitulasi tingkat rata-rata kelayakan menurut hasil validasi ahli bahasa sebesar 77%. Hasil tersebut mencerminkan kategori layak. Dengan demikian, rata-rata presentase sebesar 90% yang artinya media cocok dan layak untuk diterapkan.

b. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas peneliti lakukan guna mengetahui respon atau reaksi siswa pada media pembelajaran yang dipakai, Hal ini bisa diperuntukkan sebagai media refleksi serta referensi saat merancang/merencanakan pembelajaran selanjutnya (Humaidi *et al.*, 2021). Berikut hasil repon peserta didik.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

Komponen Penilaian	Persentase Penilaian	Kriteria Kelayakan
Kualitas isi dan tujuan	100%	Sangat Baik
Kualitas instruksional	99%	Sangat Baik
Kualitas teknik	98%	Sangat Baik
Total persentase kelayakan	297%	
Rata-rata Persentase	99%	Sangat Baik

Sumber: Peneliti (2024)

Melalui hasil tabel penelitian diketahui untuk mengukur respon peserta didik pada penggunaan media yang dikembangkan. Respon ini dilakukan oleh 20 siswa dari kelas X Layanan Perbankan SMK Negeri 1 Kemlagi yang mengikuti uji coba terbatas. Ditemukan hasil yang diperoleh yaitu respon rata-rata 99% yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran nearpod menyenangkan dan memfasilitasi peserta didik memahami materi. Oleh karena itu, hal tersebut mengungkapkan jika respon/tanggapan siswa pada penggunaan media nearpod Sangat Baik.

Berdasarkan riset peneliti, ditemukan hasil pengembangan media nearpod penting untuk dilakukan karena bisa menaikkan hasil belajar siswa. Seperti halnya riset Pramesti *et al.*, (2023) dengan judul “Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil riset tersebut diketahui mendapatkan hasil sangat layak melalui hasil angket respon guru sebesar 96% serta respon peserta didik sebesar 97%. Dengan demikian, disimpulkan aplikasi *nearpod* sangat layak digunakan.

Berdasarkan penelitian Susanto., (2021) dengan judul “Pengembangan *E-modul* Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil yang ditemukan menunjukkan bahwa nilai dari ahli materi mendapatkan 85% masuk kategori sangat layak, sedangkan nilai dari ahli media mendapatkan 84% masuk kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan modul Nearpod melalui Model Discovery pada pembelajaran efektif dan layak bagi peserta didik.

Sejalan dengan penelitian Sulastri., (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI SDN 010 Samarinda Seberang Tahun Pelajaran 2019/2020”. Temuan riset ini mengungkapkan jika implementasi model pembelajaran edutainment sangat membantu keaktifan peserta didik di kelas.

Selaras dengan penelitian Anikina & Yakimenko (2015) yang berjudul “*Edutainment As A Modern Technology of Education*” Pada penelitian ini menghasilkan penggabungan model pembelajaran edutainment dengan teknologi di dunia pendidikan, terbukti dengan ungkapan bantuan teknologi edutainment dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengetahuan lebih, sehingga dapat memperkuat pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dibanyak bidang, terutama di bidang bahasa asing.

Sejalan dengan penelitian Hastuti *et al.*, (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Berupa Android Mobile Game untuk Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Segi Empat”. Hasil yang ditemukan yaitu kualitas media yang digunakan mendapatkan kategori sangat baik dari rata-rata keseluruhan aspek 4.445. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat dikatakan sangat layak.

Sesuai dengan penelitian Hui *et al.*, (2022) yang berjudul “*Novel Edutainment Learning Concept Via Augmented Reality Approach*”. Riset ini bertujuan membuat Aplikasi edutainment berbasis AR memungkinkan siswa untuk mengamati eksperimen di lingkungan yang aman dan meningkatkan pemahaman melalui manipulasi dan pengamatan multi-sudut objek tiga dimensi (3D) virtual. Hasil yang ditemukan yaitu responden merasa bahwa aplikasi yang diusulkan mudah digunakan, ramah pengguna, dan konten pembelajarannya interaktif.

Selaras dengan penelitian Aslami, (2021) yang berjudul “Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod”. Hasil yang ditemukan menghasilkan produk aplikasi Nearpod yang memiliki pembelajaran lebih interaktif dan membuat peserta didik semangat belajar.

Tahap penelitian pengembangan media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod hanya dilakukan sampai tahap pengembangan. Karenanya, diperlukan riset lebih lanjut sampai tahap implementasi dan evaluasi. Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kemlagi menunjukkan bahwa nearpod dapat diterapkan secara praktis di sekolah sebagai media pembelajaran yang efektif. Guru bisa menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video penjelasan, video tutorial, dan quiz untuk membantu pembelajaran lebih menarik dan efektif. Hal ini memungkinkan pembelajaran di kelas dengan mandiri, di dalam maupun pada luar sekolah, serta mendorong pembelajaran mandiri dan fleksibel yang membantu peserta didik dapat mengembangkan keterampilan belajar yang baik. Media ini juga menyediakan data real-time untuk mengukur kinerja siswa yang menunjukkan efektivitas nearpod. Sekolah dapat menyesuaikan program pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi dan guru yang mahir dalam teknologi dapat mengejar dengan lebih efektif dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian penulis mengenai media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod pada materi akuntansi dasar kelas X Layanan Perbankan SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto, dapat ditemukan kesimpulan bahwa media ini mampu menunjang pembelajaran akuntansi dasar khususnya pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Penerapan media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod yang di dalamnya terdapat motivasi pembelajaran, capaian dan tujuan pembelajaran, video penjelasan materi dan video tutorial pengerjaan siklus akuntansi perusahaan jasa, serta kuis pembelajaran. Proses pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tiga tahap yakni analisis (Analysis), dan desain (Design), Pengembangan (Development). Berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran edutainment menggunakan nearpod pada materi akuntansi dasar kelas X Layanan Perbankan SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto dinyatakan “Sangat Layak” mengacu pada ahli media dan ahli materi, sedangkan dinyatakan “Layak” mengacu pada validasi bahasa yang dilihat dari beberapa aspek penilaian. Berdasarkan uji coba terbatas, hasil respon siswa

mengenai media pembelajaran edutainment memanfaatkan nearpod pada materi akuntansi dasar kelas X Layanan Perbankan SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto memperoleh respon “sangat baik” dari peserta didik, mengacu pada hasil angket respon penggunaan media. Melihat hal tersebut, media pembelajaran edutainment memakai nearpod yang dikembangkan sangat layak dipakai sebagai penunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil dari riset menunjukkan bahwa pengembangan media ini sangat memberikan manfaat bagi peserta didik. Oleh karena itu, penulis memberikan saran penggunaan media dapat lebih luas dengan materi tidak hanya akuntansi dasar namun bisa dikolaborasikan dengan materi lainnya. Selain itu, evaluasi lebih lanjut dapat meningkatkan hasil dari pengembangan media ini yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://Doi.Org/10.21831/Jpai.V16i1.20173>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment As A Modern Technology Of Education. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 166(January 2015), 475–479. <https://Doi.Org/10.1016/J.Sbspro.2014.12.558>
- Aslami, R. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran BAHASA Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi*. 6(2), 135–148. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.31943/Bi.V6i2.105>
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://Doi.Org/10.55732/Jmpd.V1i1.9>
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005)*, 508–512.
- Hakami, M. (2020). Using Nearpod As A Tool To Promote Active Learning In Higher Education In A BYOD Learning Environment. *Journal Of Education And Learning*, 9(1), 119. <https://Doi.Org/10.5539/Jel.V9n1p119>
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Pembelajaran Era Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020, 0*, 1–14. <https://Prosiding.Iahntp.Ac.Id>
- Hastuti, N. L., Waryanto, N. H., & Retnowati, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Berupa Android Mobile Game untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 67–75.
- Hui, W. G., Neo, H. F., & Teo, C. C. (2022). Novel Edutainment Learning Concept Via Augmented Reality Approach. *International Journal Of Information And Education Technology*, 12(8), 719–724. <https://Doi.Org/10.18178/Ijiet.2022.12.8.1676>
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://Doi.Org/10.25273/Jipm.V10i2.9108>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan P-ISSN*, 18(2), 91–100. <https://Doi.Org/10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://Doi.Org/10.31949/Educatio.V9i1.4578>

- 3662 *Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment Menggunakan Nearpod pada Materi Akuntansi Dasar Kelas X Layanan Perbankan - Sifaul Jannah, Han Tantri Hardini*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7230>
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian* (J. . Husdarta, Akdon, N. Mulyono, & Subandi (Eds.); Cetakan Ke). Alfabeta.
- Sanjaya, A. (2017). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(3), 243–253.
<https://Doi.Org/10.30596/Liabilities.V2i3.4023>
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI SDN 010 Samarinda Seberang Tahun Pelajaran 2019/2020. *MAKTABAH BORNEO: Jurnal Pengembangan*, 1(1), 61–73.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512.
<https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i5.1399> Copyright
- Sutisna, A., & Hesya, A. F. (2019). *Metode Pembelajaran Di Era Milenial*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.