
Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Carousel Feedback* Berbantuan *Nearpod*

Anisa Alya Rahmawati^{1*}, Madziatul Churiyah², Imam Bukhori³, Yuli Agustina⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran,
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang, No. 5 Malang, Jawa Timur Indonesia

Email: anisa.alya.1804126@students.um.ac.id; madziatul.churiyah.fe@um.ac.id;
imam.bukhori.fe@um.ac.id; yuli.agustina.fe@um.ac.id

Abstract

The passive condition of students results in low activity and learning outcomes. As an effort to improve this condition, this research was carried out with the aim of knowing the application of the carousel feedback model, increasing students' activities and learning outcomes, and knowing the differences in activities and learning outcomes obtained by the experimental class and control class in OTK Finance subjects. This type of research is classroom action research. Obtaining research data obtained through initial observations, interviews with teachers, tests at the end of the cycle, documentation, and field notes. Data analysis is done by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. The results showed that the learning process carried out was in accordance with the syntax of the learning model, there was an increase in the activity and learning outcomes of the experimental class students in each cycle and it was higher than the control class.

Keyword: *Carousel feedback; Learning activity; Learning outcomes; Nearpod*

Abstrak

Kondisi peserta didik yang pasif mengakibatkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar. Sebagai usaha untuk memperbaiki kondisi itu dilaksanakanlah penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model *carousel feedback*, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, serta mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran OTK Keuangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Perolehan data penelitian didapat melalui observasi awal, wawancara dengan guru, tes di akhir siklus, dokumentasi, serta catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah sesuai dengan sintaks model pembelajaran, serta terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen disetiap siklusnya dan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata kunci: *Aktivitas Belajar; Carousel Feedback; Hasil Belajar; Nearpod*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam sekolah telah berubah dan berkembang begitu pesat, begitu juga pada sekolah menengah kejuruan. Perkembangan tersebut dikarenakan telah adanya perubahan dan pembaharuan dalam komponen pendidikan (Ermita, 2021). Pembaharuan ini salah satunya ditujukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang kemudian akan berdampak pada kepercayaan diri peserta didik ketika menghadapi persaingan dimasa yang akan datang (Mooney & Miller-Young, 2021).

Kondisi tersebut mengharuskan guru untuk dapat menyajikan kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga dapat menambah semangat dan keaktifan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sunilawati et al., 2013). Namun pada kenyataannya, seringkali dijumpai bahwa kegiatan pembelajaran di kelas tidak seperti yang diharapkan. Peserta didik bersikap pasif dan pembelajaran yang terjadi hanya berpusat pada penjelasan guru (*teacher centered*) (Ermita, 2021).

Penelitian yang membahas mengenai penerapan model pembelajaran *carousel feedback* pernah dilakukan oleh Laidin (2020) yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat disetiap siklusnya. Hasil tersebut sejalan dengan tanggapan positif dari peserta didik akan model pembelajaran *carousel feedback* yang menjadikan peserta didik aktif dalam bertanya, dan diskusi kelas. Sejalan dengan itu, penelitian Martha (2014) menunjukkan hasil yang positif setelah diberikan tindakan karena hasil

belajar, keaktifan, dan efikasi diri peserta didik meningkat disetiap siklusnya. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang dipakai telah menitikberatkan pembelajaran yang bertumpu pada kegiatan peserta didik (*student centered*) (Muhammedi, 2016).

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat bisa berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik. Ini disebabkan pada model pembelajaran terdapat berbagai unsur yang berguna sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Afandi et al., 2013). Sebelum diberikan tindakan, model pembelajaran di kelas XI OTKP adalah model kontekstual dengan metode ceramah dan tanya jawab serta penugasan serta memakai media berupa powerpoint. Masalah yang dihadapi dalam penerapan model, metode, dan media pembelajaran tersebut adalah tingkat partisipasi peserta didik yang rendah. Sebagai upaya perbaikan atas kondisi tersebut, dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod*.

Penggunaan media *nearpod* menjadi salah satu keterbaruan dan pembeda penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Dimana penggunaan *nearpod* dapat menghasilkan media yang lebih menarik dan lebih interaktif (Hakami, 2020). Selain itu peneliti memilih subjek penelitian siswa kelas XI OTKP SMKN 2 Kediri. Sebagian penelitian terdahulu sering mengukur hasil belajar pada aspek afektif dan kognitif, belum banyak yang mengukur hasil belajar pada aspek psikomotorik. Untuk itu sebagai unsur

keterbaruan penelitian, hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar aspek psikomotorik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* pada matapelajaran OTK Keuangan kelas XI OTKP SMKN 2 Kediri. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

TINJAUAN PUSTAKA

Carousel Feedback

Carousel feedback ialah bagian dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Dr. Spencer Kagan. Model pembelajaran ini membuat peserta didik bekerja kelompok guna mendiskusikan topik yang ditentukan, mengingat informasi, serta mengambil keputusan (Yusmanto et al., 2017). Ciri utama model pembelajaran *carousel feedback* adalah setiap kelompok berotasi dari satu kelompok ke kelompok lainnya dan meninggalkan *feedback* untuk kelompok yang dikunjungi (Effendi et al., 2016).

Kagan and Kagan dalam Arif et al. (2016) menyebutkan tahapan model pembelajaran *carousel feedback* sebagai berikut: (1) membentuk kelompok sesuai dengan jumlah topik yang akan didiskusikan, (2) setiap kelompok mengerjakan tugas sesuai dengan topik masing-masing, (3) setiap kelompok berputar searah jarum jam dalam waktu yang telah ditentukan untuk berdiskusi mengenai tanggapan mereka atas hasil

kerja kelompok lainnya, (4) perwakilan kelompok menuliskan tanggapan pada lembar *feedback* yang telah dibagikan, (5) guru membunyikan alarm ketika waktu yang diberikan telah selesai, (6) setelah semua kelompok kembali ke stasin awal (kelompok sendiri), kelompok meninjau tanggapan yang mereka terima dari kelompok lain untuk kemudian dipresentasikan, (7) guru menyampaikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang dipelajari. Implementasi model pembelajaran ini berdampak pada meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, memberikan tanggapan terhadap kelompok lain, serta dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan peserta didik (Laidin, 2020).

Nearpod

Nearpod merupakan *platform* pembelajaran yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran menjadi interaktif baik didalam kelas maupun secara virtual (Hakami, 2020). Fitur-fitur yang ada pada *nearpod* memungkinkan guru untuk dapat membuat presentasi yang berisikan kuis, video, gambar, maupun konten web (Nearpod, 2012). Peserta didik dapat mengakses media pembelajaran yang dibuat oleh guru melalui kode kelas yang telah diberikan oleh guru. Guru juga dapat memilih mode *Student-Pace* dimana peserta didik dapat mengontrol alur pembelajaran. Aplikasi berbasis web ini berfungsi pada perangkat apapun dengan koneksi internet. Minalti & Erita (2021) menjelaskan bahwa penggunaan *nearpod* dapat menjadikan pembelajaran aktif di

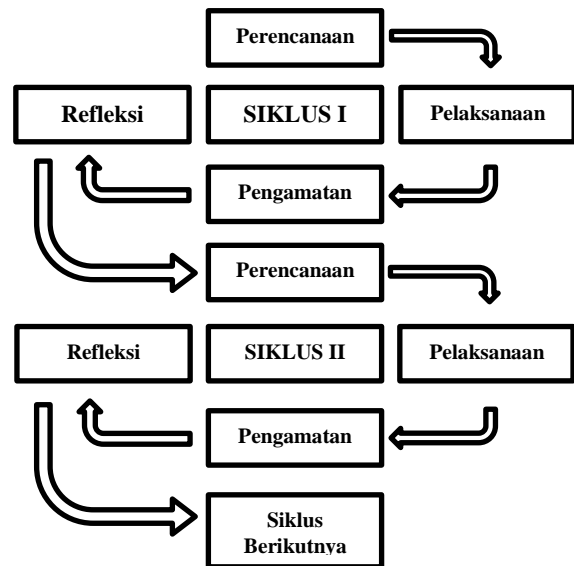
kelas serta meningkatkan kepuasan peserta didik karena pembelajaran lebih terarah dan terintegrasi. Penggunaan *nearpod* juga bisa menumbuhkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan melalui aplikasi serta bisa mengasah kemampuan peserta didik dalam *men-transfer* pengetahuan yang didapatkan ke dalam pekerjaan mandiri mereka (Delacruz, 2014).

Aktivitas dan Hasil Belajar

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mencapai peningkatan wawasan, nilai, sikap, dan kompetensi peserta didik yang dilakukan dengan kesengajaan (Hasmia et al., 2017). Kegiatan belajar terdiri dari beberapa jenis, yaitu kegiatan visualkegiatan lisan dan kegiatan emosional. Menurut Erwinsyah (2017) hasil belajar yaitu perubahan sikap, nilai-nilai peserta didik sebagai *output* dari proses pembelajaran. Hasil belajar berupa nilai atau angka yang dapat menimbulkan perubahan yang baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Churiyah & Sakdiyyah, 2020).

METODOLOGI

Penelitian ini memakai jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto dengan pelaksanaan selama dua siklus, pada setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus penelitian tindakan kelas

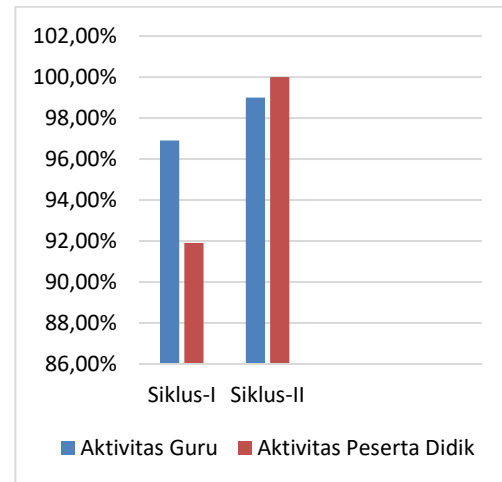
Sumber: Arikunto et al. (2012)

Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Kediri yang beralamat di Jl. Veteran No. 5 Kota Kediri. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas XI OTKP1 yang merupakan kelas eksperimen berjumlah 36 peserta didik, 2 diantaranya laki-laki dan 34 perempuan dan kelas XI OTKP-2 sebagai kelas kontrol sebanyak 36 peserta didik yang semuanya perempuan. Terdapat dua macam data pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berisi angka yang menunjukkan hasil belajar peserta didik, sedangkan data kualitatif berisikan deskripsi penjelasan proses pembelajaran. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi yang dibantu oleh 3 observer, wawancara yang dilaksanakan bersama guru mata pelajaran, tes yang dilaksanakan pada akhir siklus dengan membagikan soal praktik, dokumentasi pada saat pelaksanaan tindakan, dan catatan

lapangan yang berisi masukan untuk perbaikan. Analisis data yang didapatkan selama penelitian dilakukan melakukan reduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* pada KD 4.6 Mendokumentasikan bukti-bukti penggunaan anggaran dan KD 4.7 Membuat laporan pertanggungjawaban keuangan, kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik terus mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* menjadi perantara peserta didik supaya bisa aktif dan berani dalam menyampaikan tanggapannya (Arif et al., 2016). Keberhasilan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* diukur dari persentase keterlaksanaan pembelajaran dilihat dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik (Wibowo, 2016). Mengacu pada hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diketahui persentase keberhasilan tindakan sebesar 96,9% dan persentase keberhasilan tindakan siklus II sebesar 99%. Sedangkan berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I persentase keberhasilan tindakan sebesar 91,9% dan persentase keberhasilan tindakan siklus II sebesar 100%. Perbandingan keberhasilan tindakan disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Keberhasilan Tindakan Siklus I dan Siklus II

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Berdasarkan Gambar 2 bisa diketahui bahwa terdapat kenaikan keberhasilan tindakan baik dilihat dari aktivitas/kegiatan guru maupun aktivitas/kegiatan peserta didik. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa dalam meenerapkan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* guru bisa menerapkan model pembelajaran tersebut sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada, dan peserta didik dapat mengikuti semua tahapan-tahapan pembelajaran tersebut. Hasil tersebut sesuai penelitian Hamid et al. (2020) yang menunjukkan peningkatan keberhasilan tindakan didukung dengan respon peserta didik yang positif dalam menerima arahan guru sehingga suasana belajar menjadi kondusif.

Ketika proses pembelajaran berlangsung aktivitas peserta didik dinilai dengan aspek penilaian keaktifan, keberanian, kedisiplinan, kerjasama, dan kemampuan bertanya serta menilai hasil

belajar pada ranah psikomotorik. Mengacu pada hasil penilaian aktivitas belajar peserta didik, data peningkatannya dapat dilihat pada Tabel 1.

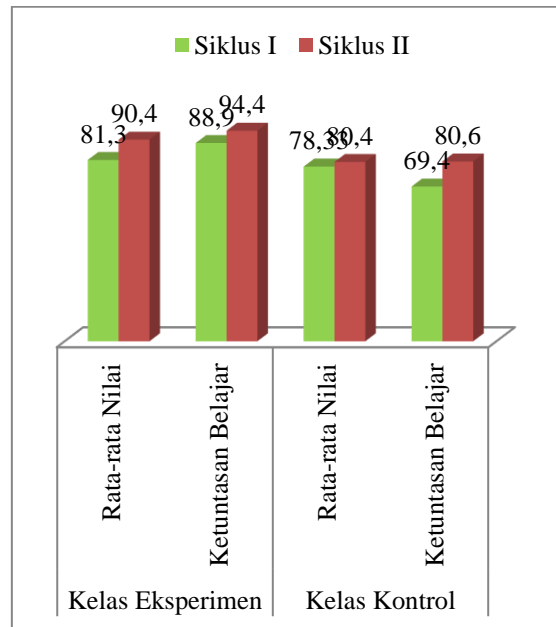
Tabel 1. Perbandingan Nilai Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Siklus I dan II

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	SiklusI	SiklusII	SiklusI	SiklusII
Jumlah Nilai	2891	3186	2709	2874
Rata-rata	80.3	93.7	77.4	80

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Berdasarkan Tabel 1 bisa dilihat rata-rata aktivitas peserta didik kelas eksperimen yaitu 80,3 pada siklus I dan membaik di siklus II menjadi 93,7. Sedangkan rata-rata aktivitas peserta didik di kelas kontrol siklus I sebesar 77,4 dan mengalami peningkatan disiklus II sehingga menjadi 80. Ini diartikan bahwa aktivitas pesertadidik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penilaian aspek psikomotorik dilakukan di setiap siklus dengan aspek penilaian berupa persiapan kerja, proses mengerjakan, hasil akhir kerja, sikap selama mengerjakan, dan waktu pengumpulan, data peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Siklus I dan Siklus II

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Berdasarkan Gambar 3 bisa diketahui rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I kelas kontrol adalah 78,33 serta ketuntasan belajar 69,4% sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 81,43 dan ketuntasan belajar sebesar 88,9%. Meskipun hasil belajar dan tingkat ketuntasan belajar di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, tetapi hasil tersebut belum memenuhi harapan. Oleh sebab itu, peneliti merefleksikan hal-hal yang perlu diperbaiki untuk meneruskan penelitian pada siklus II. Pada siklus II, hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen meningkat dengan rata-rata 90,40 dan ketuntasan sebesar 94,4%. Hasil tersebut sesuai dengan yang peneliti

harapkan yaitu nilai rata-rata diatas 90 diiringi ketuntasan diatas 90%. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar siklus II yaitu 80,40 diiringi ketuntasan 80,6% yang berarti kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar.

Implementasi model pembelajaran *carousel feedback* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas peserta didik melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Hasil yang didapatkan adalah model pembelajaran *carousel feedback* efektif digunakan dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* mampu meningkatkan aktivitas peserta didik dan bisa merangsang keaktifan, kemampuan mengidentifikasi masalah dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan tanggapan (Arafat, 2021). Pada siklus I didapatkan temuan yaitu sebagian peserta didik telah mampu memberikan tanggapan, bertanya, dan menyanggah jawaban yang dirasa kurang tepat, namun pada siklus ini masih terdapat peserta didik yang kurang tertib dan kurang aktif. Hal ini dikarenakan model *carousel feedback* baru pertama kali diterapkan sehingga masih ada peserta didik yang masih memerlukan pemahaman lebih lanjut mengenai pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, pada siklus II didapatkan temuan yaitu sebagian besar peserta didik lebih tertib dan lebih aktif memberikan tanggapan, bertanya, dan mengkritisi jawaban temannya.

Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* terdiri dari tujuh tahapan yaitu pembagian kelompok, setiap kelompok mengerjakan tugas sesuai topik yang telah dibagi, setiap kelompok berputar meninggalkan ketua kelompok (fasilitator) menuju kelompok lainnya, kelompok pendatang memberi tanggapan atas hasil kerja kelompok yang dikunjungi, guru menetapkan waktu untuk diskusi, fasilitator menyampaikan dan memberi penjelasan kepada anggotanya, guru menyampaikan hasil akhir atau kesimpulan materi yang telah dipelajari (Arif et al., 2016).

Model pembelajaran *carousel feedback* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat peserta didik belajar menyumbangkan ide, membantu anggota kelompok yang kesulitan, dan belajar menyamakan pandangan ketika mengambil keputusan (Martha, 2014). Model ini dapat menumbuhkan ketergantungan positif antar peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan. Ketergantungan tersebut menjadi pendorong utama dalam pembelajaran (Vivian Ma et al., 2022). Melalui tahapan penjelasan yang dilakukan oleh fasilitator kepada kelompok pendatang, dan kelompok pendatang mengkritisi, mendiskusikan, dan memberikan tanggapannya, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Laidin, 2020).

Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran OTK Keuangan yang telah dibuat sebelumnya. Tahap pertama, dilakukan pembagian

kelompok sesuai dengan jumlah topik. Pembagian kelompok siklus I dilakukan secara heterogen dengan topik yang dibahas jenis bukti transaksi. Pembagian kelompok secara heterogen dapat membantu peserta didik yang tertinggal, karena kondisi setiap peserta didik membutuhkan penanganan yang berbeda (Tyas, 2017). Sebagai salah satu langkah perbaikan, pada siklus II, peserta didik dapat memilih anggota kelompok secara mandiri dengan topik yang dibahas yaitu jenis-jenis laporan keuangan.

Tahap kedua, setiap kelompok mengerjakan tugas sesuai topik yang telah dibagi. Proses pengerjaan ini membuat peserta didik menjadi mandiri dalam pembelajaran (Yulianto et al., 2014). Tahap ketiga, setiap kelompok berputar ke kelompok lainnya. Melalui tahap ini aktivitas peserta didik dapat meningkat sejalan dengan kegiatan yang dilakukan di kelompok yang dikunjungi (Ambarli et al., 2020). Tahap keempat kelompok memberikan tanggapan atas hasil kerja kelompok yang dikunjungi. Tahap ini melatih peserta didik untuk dapat berpikir kritis, dan berani menyampaikan tanggapannya (Laidin, 2020).

Tahap kelima, guru menetapkan waktu untuk diskusi dan pemberian *feedback* kemudian membunyikan alarm ketika waktu yang diberikan telah selesai. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengelolaan waktu sehingga dapat mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (Xu et al., 2020). Tahap keenam, setelah semua kelompok kembali ke kelompoknya sendiri,

fasilitator memberi penjelasan kepada anggota kelompok apa saja yang telah dilakukan kelompok pendatang, menganalisis kembali hasil keseluruhan, membuat kesimpulan dan kemudian mempresentasikannya. Tahap ini melatih peserta didik untuk dapat menerima masukan, dan menghargai kelompok lainnya, dan menanamkan pada peserta didik bahwa menerima masukan tidak selalu menunjukkan kesalahan (Dewi, 2013). Tahap terakhir guru menyampaikan hasil akhir atau kesimpulan materi yang telah dipelajari. Jika perlu guru bisa memberikan penjelasan tambahan untuk menegaskan kembali materi yang dipelajari menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik (Sari, 2013).

Berdasarkan pembahasan tahapan implementasi model pembelajaran *carousel feedback* di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *carousel feedback* bisa meningkatkan aktivitas peserta didik dan bisa merangsang keaktifan, kemampuan mengidentifikasi masalah dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan tanggapan (Arafat, 2021; Heriyanto et al. 2017). Hal ini disebabkan model *carousel feedback* merupakan model pembelajaran yang bertumpu pada kegiatan peserta didik (Martha, 2014). Pemanfaatan media *nearpod* dalam pembelajaran *carousel feedback* dapat merangsang kemandirian peserta didik dalam mempelajari materi (Delacruz, 2014). Peserta didik bisa mengakses fitur-fitur *nearpod* melalui semua perangkat dan sewaktu-waktu mereka dapat membuka kembali materi tersebut (Minalti & Erita, 2021).

Implementasi model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* bisa menambah aktivitas dan hasil belajar. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Laidin (2020), Lestari et al. (2019), Heriyanto et al. (2017), Martha (2014). Dari semua penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa model *carousel feedback* bisa mempertinggi hasil belajar peserta didik.

Peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dapat diartikan bahwa model pembelajaran *carousel feedback* terbukti mampu memperbaiki aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru, diketahui bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran sesuai dengan siktaks yang ada dan berdasarkan lembar observasi aktiivitas peserta didik, diketahui bahwa peserta didik telah mampu mengikuti tahapan pembelajaran tersebut dengan baik. Hal ini didukung dengan adanya kenaikan persentase hasilbelajar peserta didik yang meningkat pada setiap siklusnya. Sesuai dengan penelitian Lestari et al. (2019) model pembelajaran *carousel feedback* dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik dengan memberikan peluang kepada peserta didik supaya dapat membangun pengetahuan secara mandiri, dan memperkuat daya ingat melalui diskusi kelompok.

Ada lima aspek aktivitas peserta didik yang diamati, yaitu (1) keaktifan, (2) keberanian, (3) kedisiplinan, (4) kerjasama, dan (5) kemampuan bertanya. Kelima aspek tersebut diukur dengan

lembar pedoman observasi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik disetiap siklusnya. Hal ini selaras dengan penelitian Syafitri & Lisdiantini (2018) yang menyatakan bahwa model *carousel feedback* dapat menumbuhkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama dalam tim dan disiplin dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan diskusi kelompok dapat menolong peserta didik untuk saling mendukung, membantu teman yang mengalami kesulitan belajar (Anwar, 2016). Kondisi ini berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik. Ketuntasan klasikal siklus I adalah 88,9% bertambah baik menjadi 94,4% pada siklus ke II. Terjadinya peningkatan ini karena guru telah merubah kekurangan dalam pembelajaran siklus I. Hal ini selaras dengan penelitian Nurhaniyah et al. (2015) yang menyebutkan peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh lamanya pengalaman belajar serta suasana pembelajaran yang santai namun serius dan menitikberatkan pada kegiatan peserta didik.

Implementasi model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* pada *research* ini diterapkan sesuai dengan tahapan pelaksanaan model pembelajaran dan menjadikan pembelajaran di kelas berpusat pada kegiatan peserta didik. Terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sesudah dilakukan tindakan dengan model pembelajaran tersebut. Usaha memperbaiki aktivitas dan hasil belajar peserta didik, guru melakukan pengelolaan kelas dengan membagi kelompok secara heterogen. Hal ini

membiasakan peserta didik untuk bekerjasama, lebih menghargai satu sama lain, dan dapat mendorong peserta didik dengan kemampuan rendah untuk lebih mudah memahami topik yang telah ditentukan. Penggunaan *Nearpod* sebagai media pembelajaran telah membuat peserta didik dapat belajar mandiri melalui materi yang telah disiapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod* selama ini berpusat pada aktivitas peserta didik dan sesuai tahapan pelaksanaan model pembelajaran tersebut. Hasil belajar peserta didik meningkat setiap siklusnya dengan penerapan model pembelajaran *carousel feedback* berbantuan *nearpod*. Penerapan model ini juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik yang terdiri dari lima aspek yaitu keaktifan, keberanian, kedisiplinan, kerjasama, dan kemampuan bertanya. Hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas peserta didik. Melalui penerapan model ini aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Saran untuk penelitian dimasa depan adalah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog*

Dalam Terbitan (KDT) (Vol. 392, Issue 2). Unissula Press. <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>

Ambarli, S., Syahrial, Z., & Sukardjo, M. (2020). Pengaruh model blended learning rotasi dan kecerdasan intrapersonal terhadap hasil belajar ipa di smp. *Visipena Journal*, 11(1), 16–32. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1089>

Anwar, S. (2016). The use of carousel feedback in order to improve student personal relationships taking part a village vocational programme concerned with starfruit farming in depok (s district of west java). *EDUKA Jurnal Pendidikan, Hukum Dan Bisnis*, 2(2), 1–9. <http://eprints.unpam.ac.id/1406/1/EDUKA%2C%20jurnal%20pendidikan%20hukum%20dan%20bisnis%20Vol.2%20No.2%20Agustus%202016.pdf>

Arafat, S. (2021). Implementasi model pembelajaran carousel feedback untuk hasil belajar siswa. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 2(3), 109–114.

Arif, N. M., Soetjipto, B. E., & Degeng, I. N. S. (2016). The implementation of carousel feedback and two stay two stray learning models to enhance students' self efficacy and social studies learning outcome. *Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 21(5), 99–104. <https://doi.org/10.9790/0837->

- 21050399104
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2020). P-Cash app based on microsoft office access to improve learning outcomes of vocational high school students. *Sys Rev Pharm, 11*(7), 499–506.
- Delacruz, S. (2014). Using Nearpod in elementary guided reading groups. *TechTrends, 58*(5), 62–69. <https://doi.org/10.1007/s11528-014-0787-9>
- Dewi, P. S. (2013). Efektivitas pmr ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif dan disposisimatematis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika, 355–365*.
- Effendi, A., Soetjipto, B. E., & Widiati, U. (2016). The implementation of cooperative learning model tsts and carousel feedback to enhance motivation and learning outcome for social studies. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME), 6*(3), 131–136. <https://doi.org/10.9790/7388-060304131136>
- Ermita. (2021). Make a-match : sebuah metode untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 4*(2), 429–436.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5*(2), 88–105.
- 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>
- Hamid, M. G. Al, Gunatama, G., & Darmayanti, I. A. M. (2020). Penerapan model pembelajaran carousel feedback untuk meningkatkan keterampilan berdiskusi siswa kelas viii SMP Negeri 7 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Undiaksha, 20–28*.
- Hasmiati, Jamilah, & Mustami, M. K. (2017). Aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pertumbuhan dan perkembangan dengan metode praktikum. *Jurnal Biotek, 5*(1), 21–35. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/3444>
- Heriyanto, Amirudin, A., & Sunaryanto. (2017). *Penerapan model carousel feedback untuk meningkatkan hasil belajar IPS*. 1–8.
- Laidin. (2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan

- model pembelajaran carousel feedback. *Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 8–15.
- Lestari, E. F., Zainuddin, M., & Soetjipto, B. E. (2019). Peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif roundtable dan carousel feedback. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(10), 1304–1308. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i10.12807>
- Martha, J. A. (2014). Penerapan pembelajaran model carousel feedback dan showdown pada mata pelajaran entrepreneurship untuk meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan efikasi diri. *Jurnal Entrepreneur Dan Entrepreneurship*, 3(1 & 2), 95–104.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan aplikasi nearpod untuk bahan ajar pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246. Google Scholar
- Mooney, J. A., & Miller-Young, J. (2021). The Educational Development Interview: a guided conversation supporting professional learning about teaching practice in higher education. *International Journal for Academic Development*, 26(3), 224–236.
- <https://doi.org/10.1080/1360144X.2021.1934687>
- Muhammedi. (2016). Perubahan kurikulum di indonesia : studi kritis tentang upaya menemukan kurikulum pendidikan islam yang ideal. *Raudhah*, IV(1), 49–70.
- Nearpod. (2012). *Nearpod*. <https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>
- Nurhaniyah, B., Soetjipto, B. E., & Hanurawan, F. (2015). The implementation of collaborative learning model “find someone who and flashcard game” to enhance social studies learning motivation for the fifth grade students. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 166–171. <http://search.proquest.com/docview/1773221217?accountid=8330>
- Sari, N. W. E. (2013). Pelaksanaan Prinsip Kerja Sama Dalam Percakapan Guru Dan Siswa Serta Dampaknya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Xi Sman I Kediri. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 3(2), 178–188. <https://doi.org/10.36733/jsp.v3i2.493>
- Sunilawati, N. M., Dantes, N., & Candiasa, I. M. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad kemampuan numerik siswa kelas IV sd. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas*

- Pendidikan Ganesha*, 3, 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Syafitri, E. M., & Lisdiantini, N. (2018). Peningkatan self esteem mahasiswa dalam mata kuliah pelayanan prima melalui model pembelajaran carousel feedback. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/26/20>
- Vivian Ma, H., Liu, S., Klein, G., Wayne Huang, W., & Jiang, J. (2022). Social interdependencies as facilitators of cooperative learning in new product development: The moderating effect of technological novelty. *Expert Systems with Applications*, 195, 116619. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.eswa.2022.116619>
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
- Xu, J., Du, J., Wang, C., Liu, F., Huang, B., Zhang, M., & Xie, J. (2020). Intrinsic motivation, favorability, time management, and achievement: A cross-lagged panel analysis. *Learning and Motivation*, 72, 101677. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101677>
- Yulianto, E., A.Sopyan, & Yulianto, A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran POE (Predict-Observe-Explain) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kognitif Fisika SMP. *UPEJ (Unnes Physics Education Journal)*, 3(3), 1–6.
- Yusmanto, H., Soetjipto, B. E., & Djatmika, E. T. (2017). The application of carousel feedback and round table cooperative learning models to improve student's higher order thinking skills (HOTS) and social studies learning outcomes. *International Education Studies*, 10(10), 39–49. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n10p39>