

Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Anisa Dian Pramesti*, Siti Masfuah, Sekar Dwi Ardianti

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: anisadianpramesti0520@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of fifth grade students at SDN 2 Blimbing Kidul during online learning during the Covid-19 pandemic. One effort that can be done is to develop learning media that facilitate carrying out online learning. This research was conducted with the aim of developing Nearpod interactive media to improve the learning outcomes of fifth grade students at SDN 2 Blimbing Kidul. This research uses research and development (R&D) from Borg & Gall. The subjects of this study were all fifth grade students at SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus. The data in this study were obtained from observations, interviews, documentation, student needs questionnaires, material and media expert validation questionnaires (V-aiken), as well as teacher and student response questionnaires. In the results of the material expert validation questionnaire, the total average value was 0.88 in the "very feasible" category and in the media expert validation questionnaire results, the media expert obtained an average value of 0.77 in the "decent" category. In the results of the teacher's response questionnaire, a score of 96% was obtained and in the results of the student response questionnaire, a score of 97%. The effectiveness of the Nearpod application learning media is measured by the pretest score which gets a score of 50.57% and the posttest score which gets a score of 76%. The conclusion in this study is that the Nearpod application learning media is feasible to use and can be proven to improve the learning outcomes of fifth grade students at SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus.

Keywords: nearpod application; learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul selama pembelajaran *daring* di masa pandemi *Covid-19*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang memfasilitasi melaksanakan pembelajaran *daring*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media interaktif *Nearpod* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul. Penelitian ini menggunakan *research and development (R&D)* dari *Borg & Gall*. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dokumentasi, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi dan media (V-aiken), serta angket respon guru dan siswa. Pada hasil angket validasi ahli materi mendapat nilai rata-rata total sebesar 0,88 dengan kategori "sangat layak" dan pada hasil angket validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,77 dengan kategori "layak". Pada hasil angket respon guru mendapatkan skor sebesar 96% dan pada hasil angket respon siswa mendapat skor sebesar 97%. Pada keefektifan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* diukur dari nilai *pretest* yang mendapatkan skor sebesar 50,57% dan nilai *posttest* yang mendapatkan skor sebesar 76%. Kesimpulan pada penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi *Nearpod* layak digunakan dan dapat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus.

Kata Kunci: aplikasi *nearpod*; hasil belajar

Article History:

Received 2023-02-04

Revised 2023-03-17

Accepted 2023-03-30

DOI:

10.31949/educatio.v9i1.4578

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses transfer informasi berupa pengetahuan secara sistematis dari satu individu ke individu lain (Moses, 2012). Untuk melaksanakan proses transfer informasi atau pengetahuan dapat dilakukan dengan proses yang disebut belajar mengajar. Proses belajar di SDN 2 Blimbing Kidul tercatat sudah melaksanakan pembelajaran daring dari awal tahun 2020. Hal tersebut dikarenakan pada awal tahun 2020 dunia digoncang dengan adanya penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran daring diterapkan sesuai dengan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 sektor Pendidikan dengan nomor 36962/MPK.A/HK/2020 mengenai proses penyelenggaraan pendidikan di masa pandemi Covid-19 yang dilaksanakan dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring yaitu dimana siswa dan guru berada di lokasi terpisah dengan memanfaatkan teknologi jaringan sebagai sarana pembelajaran (Sidiq, Fakhriyah, & Masfuah, 2020). Pada pelaksanaan pembelajaran daring banyak sekali kendala yang terjadi. Salah satu kendala yang terjadi pada pembelajaran daring yaitu sulitnya komunikasi antara guru, siswa, dan wali siswa yang membuat adanya miskomunikasi yang menghambat penyampaian pembelajaran kepadasiswa dan berakibat menurunnya hasil belajar siswa. (Ardianti, Dewi, & Ahsin, 2021). Penurunan hasil belajar siswa terjadi karena tidak adanya motivasi atau minat belajar siswa terhadap pembelajaran daring. Kustiani & Hariani (2018) berpendapat bahwa, jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka hasil belajar siswa tersebut juga relative tinggi. Terdapat tiga faktor penyebab penurunan hasil belajar siswa yaitu (1) faktor internal atau faktor yang berasal dalam diri siswa yang meliputi; faktor fisiologi (adanya cacat fisik) dan faktor psikologi (intelegnsi, minat, bakat, motivasi dan kematangan kesiapan peserta didik), (2) faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar pelajaran yang meliputi; faktor guru, faktor kualitas pembelajaran, faktor instrumen dan fasilitas pembelajaran, serta faktor lingkungan (Pingge & Wangid, 2016).

Pada hasil observasi yang telah dilakukan pada Selasa 19 Juli 2022 di SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus mendapatkan hasil bahwa proses pembelajaran di SDN 2 Blimbing Kidul sudah dilaksanakan pembelajaran daring setelah keputusan pembelajaran daring diberlakukan. Pada hasil wawancara kepada siswa kelas V mendapati bahwa mereka mengaku tidak memiliki motivasi belajar setelah diberlakukannya pembelajaran daring. Mereka juga mengaku akibat penurunan motivasi belajar mereka yaitu karena ketidakterersediaan media pembelajaran yang membantu mereka dan memudahkan mereka memahami materi yang diajarkan. Akibat dari penurunan motivasi belajar siswa kelas V yaitu menurunnya hasil belajar siswa kelas V. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dari guru kelas V yang mengemukakan bahwa benar adanya penurunan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelumnya (sebelum pembelajaran daring) yang diakibatkan penurunan motivasi belajar dari siswa kelas V. Dari data kualitatif tersebut diperkuat lagi dengan data kuantitatif berupa data ketuntasan belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus. Dari hasil wawancara diketahui ketuntasan siswa di kelas tersebut hanya mencapai 36%, artinya ada 64% siswa yang tidak tuntas.

Permasalahan yang terjadi di SDN 2 Blimbing Kidul ini bisa diatasi dengan memberikan inovasi baru pada sistem pembelajaran yang dilaksanakan yaitu dapat dengan menyediakan media pembelajaran interaktif yang cocok digunakan pada pembelajaran daring serta dapat membantu dan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif selain membantu memudahkan siswa memahami isi materi juga dapat menarik kembali motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami kenaikan secara tidak langsung.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada pembelajaran daring ini adalah aplikasi Nearpod. Aplikasi Nearpod merupakan platform berbasis web yang diciptakan oleh perusahaan Nearpod.inc. Aplikasi Nearpod cocok digunakan pada pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi langsung (*offline*) maupun tidak (*online*) (Minalti & Erita, 2021). Dyer & Hunt (2015:3) menyebutkan nearpod dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung. Aplikasi *Nearpod* bisa dijadikan trobosan baru memberikan inovasi pada proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Di dalam aplikasi *Nearpod* terdapat banyak sekali fitur-fitur interaktif yang dapat digunakan guru/pendidik pada pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menarik perhatian siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang diajarkan. Fitur-fitur yang

didalam aplikasi *Nearpod* yaitu, (1) *Slide Beta*, (2) *Slide Clasic*, (3) *Web Content*, (4) *Sway*, (5) *PDF Viewer*, (6) *VR Field Trip*, (7) *Simulation* dan (8) *Media 3D*, Video, serta Audio. Terdapat tiga yang bias digunakan untuk mengakses aplikasi *Nearpod* yaitu; (1) *Live Lesson*, (2) *Live Lesson + Zoom*, dan (3) *Link* atau *Code*.

Media pembelajaran aplikasi *Nearpod* cocok menjadi trobosan baru dalam menginovasi pembelajaran daring. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Badriyah (2021) yang mendapati hasil bawa aplikasi *Nearpod* cocok dan layak digunakan pada pembelajaran daring karena dapat menciptakan proses belajar mengajar yang interaktif serta efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil validasi kepada validator ahli media (90,5%), validator ahli materi (96%), validator ahli RPP (82,6%) dan validator ahli LKPD (94,2%). Media aplikasi *Nearpod* juga terbukti efektif untuk melatih berpikir kritis siswa, hal tersebut dibuktikan dengan adanya nilai *pretest* dengan skor sebesar 81% dan mengalami kenaikan pada nilai *posttest* yang mendapatkan skor sebesar 82,86%.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Faradisa (2021) yang mendapati hasil bahwa aplikasi *Nearpod* menunjukkan hasil pemanfaatan media pembelajaran terlaksana dengan baik, hal tersebut dibuktikan dengan hasil presentase keterlaksanaan pemanfaatan media pembelajaran *Nearpod* yang mendapatkan skor sebesar 84,62%. Selain itu, media pembelajaran aplikasi *Nearpod* juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswayang dibuktikan dengan perolehan nilai *pretest* sebesar 55,85% dan mengalami kenaikan pada nilai *posttest* yang mendapatkan skor sebesar 73,52%. Dari data hasil penelitian terdahulu terdapat perbedaan subjek penelitian dan tujuan penelitian, akan tetapi kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan hasil yang menunjukkan bahwa media aplikasi *Nearpod* terbukti dapat melatih berpikir kritis siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penuturan tersebut maka dicetuskan tujuan penelitian ini dilakukan yaitu mengembangkan media interaktif aplikasi *Nearpod* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Desvianti (2020) mengemukakan bahwa metode penelitian R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan serta dapat berfungsi kepada masyarakat luas setelah diuji keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini model pengembangan *Borg & Gall* yang mengacu pada pendapat dari (Sugiyono, 2016) yang meliputi; (1) Potensi Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi Masal. Pada penelitian ini hanya menggunakan 6 tahap penelitian saja, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu serta keterbatasan kesempatan yang punya peneliti. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran aplikasi *Nearpod* dengan sasaran subjek penelitian siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus yang berjumlah 11 siswa.

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan pengujian keefektian dengan model desain *one-group pretest-posttest*. *One-gorup pretest-posttest* merupakan desain penelitian yang dilakukannya *pretest* sebelum penggunaan media (sebelum diberi perlakuan) dan dilakukannya *posttest* setelah penggunaan media (setelah diberi perlakuan), sehingga didapatkannya suatu hasil yang lebih akurat dengan membandingkan kedua keadaan (Muallifah & Widihastrini, 2020). *Pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini menggunakan soal uraian dengan jumlah 12 soal. Hasil *pretest* dan *posttest* nantinya dapat diujikan menggunakan SPSS untuk mengetahui tingkat keefektifan serta kevalidan produk atau media pembelajaran yang dikembangkan. Subjek uji coba produk atau media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul yang berjumlah 11 siswa. Subjek penelitian nantinya dilibatkan pada penelitian dari tahap awal (observasi) hingga pada tahap uji coba produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada tiga teknik pengumpulan data yaitu; (1) observasi, (2) wawancara, dan (3) tes. Dengan teknik pengumpulan data seperti yang dipaparkan, maka instrumen yang digunakan yaitu; (1) pedoman wawancara guru dan siswa, (2) angket kebutuhan siswa, (3)

angket validasi, serta (4) angket respon siswa. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru kelas V dan seluruh siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus. Hasil dari kegiatan wawancara nantinya dijadikan sebagai data kualitatif pada penelitian pengembangan media aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus. Angket kebutuhan siswa dilakukan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran siswa seperti apa serta untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android jika diterapkan.

Angket validasi dilakukan kepada validator ahli dimana pada penelitian ini terdapat 2 validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan masing-masing validator berjumlah 2 validator ahli. Angket validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media aplikasi *Nearpod*. Hasil validasi nantinya dijadikan landasan untuk merevisi media yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Angket respon terhadap media yang dikembangkan diberikan kepada dua subjek, yaitu; (1) guru SDN 2 Blimbing Kidul, dan (2) lima siswa kelas V diluar subjek penelitian utama (siswa SDN 2 Blimbing Kidul).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain produk akhir pada media aplikasi *Nearpod* memuat; (1) materi tematik yaitu Bahasa Indonesia dan IPA kelas V Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 2 (Manusia dan Lingkungan), (2) berisi video pembelajaran yang dibuat untuk menjelaskan lebih detail materi yang dimuat, serta (3) *game* yang berisi soal-soal latihan yang sesuai dengan materi yang dimuat. Setelah produk jadi dan divalidasi serta mendapatkan hasil layak, maka produk diujikan kepada siswa yang menunjukkan hasil angket respon siswa terhadap pengembangan media aplikasi *Nearpod* menunjukkan presentase sebesar 97,2%. Hasil dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Respon Tanggapan Siswa Terhadap Media

No	Aspek Tanggapan Siswa Terhadap Media	Skor	Presentase
1	Media pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan saya mengenai materi kelas V Tema 1 Subtema 2	22	88%
2	Media pembelajaran mudah digunakan	25	100%
3	Media pembelajaran yang dibuat interaktif dan menyenangkan	24	96%
4	Informasi didalam media mudah dipahami	25	100%
5	Gambar/animasi pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas	25	100%
6	Media pembelajaran menambah rasa ingin tahu untuk belajar	23	92%
7	Media pembelajaran memotivasi saya untuk belajar	25	100%
8	Media pembelajaran menarik minat belajar saya	25	100%
9	Media pembelajaran mempermudah saya untuk memahami materi pelajaran	25	100%
10	Media pembelajaran membuat saya lebih aktif dalam proses belajar mengajar	24	96%
Presentase			97,2%

Keefektifan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada penelitian ini diambil dari data *pretest* (sebelum dilakukan tindakan) dan *posttest* (setelah dilakukan tindakan) untuk selanjutnya diujikan menggunakan uji *N-Gain*. Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengukur keefektifan dari media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji *N-Gain*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	11	.44	.69	.5707	.07153
NGain_Persent	11	44.23	68.75	57.0732	7.15287
Valid N (listwise)	11				

Bersumber pada data yang terpapar diatas nilai rata-rata *N-Gain Skor* memperoleh skor sebesar 0,5707 dimana dapat dinyatakan media yang dikembangkan mempunyai keefektifan dengan kategori “sedang”, sedangkan nilai rata-rata *N-Gain Persent* memperoleh skor sebesar 57.07732 dimana dapat dinyatakan bahwa media yang dikembangkan menunjukkan keefektifan dengan kategori “Cukup Efektif”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif memberikan dampak peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Khoir et al. (2020) dan Qistina et al. (2019) yang menyatakan penerapan media atau metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini media interaktif yang digunakan adalah nearpod, yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi Nearpod cocok digunakan pada pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi langsung (*offline*) maupun tidak (*online*) (Minalti & Erita, 2021). Dyer & Hunt juga (2015) menyatakan nearpod dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung. Media ini dapat dioperasikan di ponsel maupun laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau digunakan secara bersama-sama dengan mahasiswa yang lainnya secara live (Nurhamidah, 2021). Penilaian berbasis nearpod memiliki fitur agar setiap soal tes dapat diatur berbatasan waktu.

Pada aplikasi ini, terdapat fitur-fitur interaktif yang memudahkan guru/pendidik dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik perhatian. Dalam fitur aktivitas Nearpod, aplikasi ini sudah dilengkapi kuis interaktif, memasukkan pertanyaan untuk jawaban panjang, tes memori, mengisi titik-titik, dan menjawab pertanyaan dengan gambar (Minalti & Erita, 2021; Permana & Nourmavita, 2017). Menurut Sutarno & Mukhidin (2013) dan Yuniarni et al. (2020) penggunaan multimedia interaktif dapat memberikan dampak terhadap keberhasilan pembelajaran serta mampu meningkatkan gairah belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Faradisa, 2021) mendapatkan hasil penelitian bahwa media aplikasi Nearpod layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di samping itu, penelitian ini juga mendukung penelitian yang menyatakan bahwa media Nearpod dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pada mata pelajaran IPS (Inanta et al., 2022), matematika (Biassari et al, 2021; Oktafiani & Mujazi, 2022).

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* untuk kelas V Tema 1(Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 2 (Manusia dan lingkungan) dinyatakan layak digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi kepada ahli materi (88%) dan ahli media (77%) yang menunjukkan hasil uji pengembangan media dan media dinyatakan layak. Hal tersebut diperkuat lagi dengan hasil angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan, dimana dari hasil angket tersebut menunjukkan skor sebesar 97,2% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran aplikasi *Nearpod* juga dinilai efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul. Hal tersebut dibuktikan dengan uji N-Gain yang mendapatkan skor rata-rata 0,5707 dan N-Gain persen dengan nilai rata-rata 57,0732. Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil uji *N-Gain* menunjukkan keefektifan media dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., Dewi, S. P., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Pembelajaran Online Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 127-132.
- Badriyah, L. (2021). *Pengembangan Model Online Learning Berbasis Nearpod dalam Melatih Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis di MI Nurul Huda 2 Kota Mojokerto*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Desvianti. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 1201–1211.

- Dyer, P., & Hunt, A. (2015, April). Using mobile technology for active learning in lectures-comparing interactive tools. In *apt2015*.
- Faradisa, F. (2021). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Inanta, R., Zulhaji, Z., & Indrayani, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418-424.
- Khoir, M. H., Murtinungraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>.
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. 12(1), 14–22.
- Melmambessy Moses. (2012). 52443-ID-analisis-pengaruh-pendidikan-pelatihan-d. In *Analisis Pengaruh pendidikan, Pelatihan dan Pengalaman Kerja: Vol. Volume 12* (pp. 18–36).
- 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
- Muallifah, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 4(2), 80-91.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124-134.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016, Desember). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 147-167.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., & Hermita, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v8i2.7649>
- Sidiq, D. A., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020, September 3). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, 1(3), 243-250.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV.
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa Smp di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 203–218. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i3.3258>.

Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.