

Penerapan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Iga Cahyani Pramesti^{a,1*}, Camellia^{a,2}

^a Universitas Sriwijaya, Indonesia

¹ igacahyani82@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 15 Juli 2024;

Revised: 27 Juli 2024;

Accepted: 30 Juli 2024.

Katakata kunci:

Nearpod;

Media Pembelajaran;

Interaktif.

: ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas pemanfaatan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan pre-experimental design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII, dengan sampel penelitian kelas VIII-4 yang berjumlah 31 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini terjadi melalui pemanfaatan fitur-fitur Nearpod yang menarik seperti video, slide show, game interaktif, serta aktivitas berbasis waktu seperti "Time to Climb" dan "Fill in the Blank." Selain itu, media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Analisis data menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan Nearpod, yang memperkuat kesimpulan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Nearpod dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

ABSTRACT

The Implementation of Nearpod as an Interactive Learning Medium to Enhance Student Engagement and Motivation. This study examines the effectiveness of utilizing Nearpod as an interactive learning medium to enhance students' learning motivation. The research employs a quantitative method with a pre-experimental design approach. The study population consists of all 8th-grade students, with the sample being 31 students from class VIII-4, selected using purposive sampling. Data collection techniques include observation, questionnaires, and documentation to gather relevant data. The results indicate that the use of Nearpod as an interactive learning medium significantly enhances students' learning motivation. This increase is facilitated through the use of Nearpod's engaging features such as videos, slideshows, interactive games, and time-based activities like "Time to Climb" and "Fill in the Blank." Furthermore, this medium provides a more enjoyable learning experience and fosters greater student engagement in the learning process. Data analysis reveals significant differences in motivation before and after the implementation of Nearpod, reinforcing the conclusion that this medium is effective in boosting learning motivation. The implications of this research suggest that Nearpod can serve as an innovative alternative learning medium to encourage active student participation in the classroom. This study also offers valuable contributions to the development of technology-based learning media in the digital era.

Keywords:

Nearpod;

Learning Media;

Interactive.

Copyright © 2024 (Iga Cahyani Pramesti & Camellia) All Right Reserved

How to Cite : Pramesti, I. C., & Camellia, C. (2024). Penerapan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 90–94. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v5i2.2486>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi dan informasi secara cepat di seluruh aspek kehidupan, salah satu perubahannya terjadi dalam dunia pendidikan (Ghufron, G. (2018). Pendidikan pada abad 21 menuntut adanya penerapan *4C* yakni *collaboration*, *communication*, *critical thinking*, dan *creative*, yang menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu dalam masyarakat modern (Khalishah, N., & Mahmudah, U. (2022). Tantangan ini mengharuskan adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk dapat mengembangkan keterampilan tersebut. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan. Dengan demikian, pendidikan pada abad 21 menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar dapat memfasilitasi pencapaian tujuan tersebut. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif dianggap sebagai salah satu solusi efektif untuk mendukung tercapainya kualitas pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman (Ismaya dkk, 2024).

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar yang mampu merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan (Melati dkk, 2023). Rahmawati, dkk (2022) menambahkan bahwa media interaktif dalam pembelajaran merupakan media yang memberikan aksi dan reaksi dalam penyampaian materi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif. **Berdasarkan pendapat tersebut, media interaktif bukan hanya alat penyampaian informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar** (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Dengan adanya aksi dan reaksi dari media, siswa diharapkan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar secara mandiri dan aktif (Azkiya, 2017).

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah Nearpod. Nearpod merupakan aplikasi pembelajaran online dan offline yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai fasilitas pembelajaran, seperti papan interaktif, dinding diskusi, soal evaluasi, simulasi materi interaktif, serta media berbentuk 3D, VR, dan video (Minalti, dkk., 2021). Penggunaan Nearpod tidak hanya memungkinkan pengajaran yang lebih variatif, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, dengan tiga pilihan akses dalam penggunaannya, yaitu *live lesson*, *live lesson + Zoom*, dan tautan yang diberikan oleh guru. Kelebihan Nearpod terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi tanpa memerlukan perangkat tambahan seperti LCD dan proyektor, serta hemat kuota dan baterai. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang efektif, di mana guru dan siswa tidak perlu berada di satu tempat yang sama (Ramadhan, dkk., 2021).

Penelitian terdahulu yang relevan terkait media Nearpod menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian oleh Rocmah, dkk (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan Nearpod mampu meningkatkan minat belajar siswa sebesar 70,9%, berdasarkan hasil uji hipotesis. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Nearpod memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian lainnya oleh Oktafiani, dkk (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan Nearpod dengan peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan Nearpod dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diintegrasikan dengan metode *game-based learning*. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang,

sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media interaktif Nearpod berbasis *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Metode

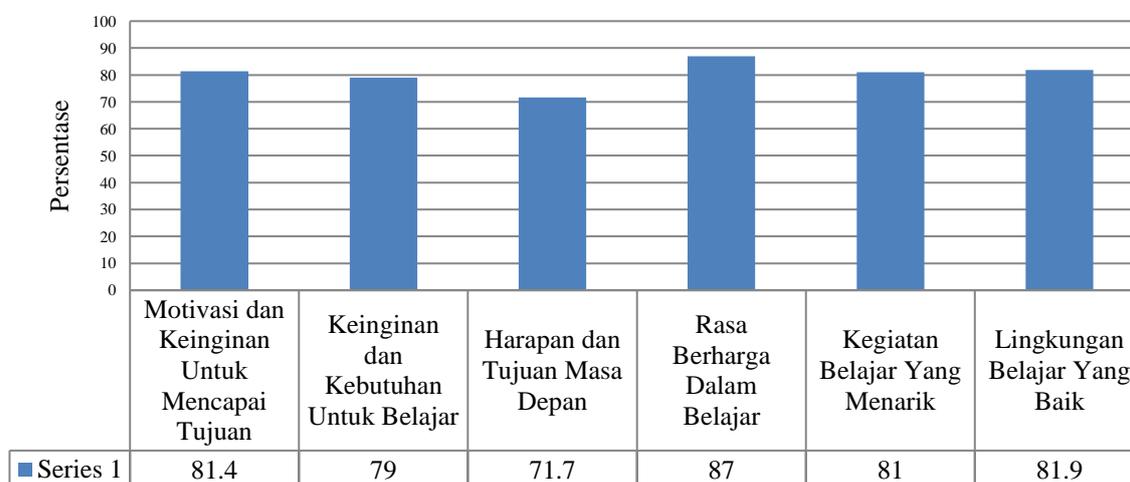
Metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain *pre-experimental*. Penelitian ini memiliki populasi sebanyak 341 peserta didik yang terdiri dari 11 kelas. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis *probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, sehingga diperoleh sampel kelas VII 4 yang berjumlah 31 peserta didik. Penelitian ini dalam pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, observasi, dan angket.

Hasil dan pembahasan

Pendidikan pada abad21 menuntut adanya 4C untuk mewujudkan tuntutan tersebut maka dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media interaktif (Hanipah, 2023). Media pembelajaran interaktif adalah segala alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dengan menarik yang memberikan aksi dan reaksi dalam proses belajar mengajar melalui gambar atau video bergerak, pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik (Putri dkk, 2022). Media pembelajaran interaktif terdapat banyak macamnya salah satunya yakni *nearpod*. Media pembelajaran *nearpod* ialah aplikasi pembelajaran perangkat lunak (*software*) yang dapat mendukung pembelajaran interaktif melalui fasilitas seperti papan interaktif, dinding diskusi, soal evaluasi, simulasi materi interaktif dan media berbentuk 3D, VR, video yang dapat diakses gratis tanpa terbatas ruang dan waktu. Tujuan dari media pembelajaran ini ialah untuk memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil analisis angket data deskriptif dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1: Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik



Berdasarkan tabel hasil kuisioner diatas dapat diketahui hasil akhir terhadap motivasi belajar peserta didik melalui angket diperoleh hasil untuk motivasi dan keinginan untuk mencapai tujuan (81,4%), keinginan dan kebutuhan untuk belajar (79%), harapan dan tujuan masa depan (71,7%), rasa berharga dalam belajar (87%), kegiatan belajar yang menarik (81), dan lingkungan belajar yang menarik (81,9%).

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media interaktif *nearpod* dapat meningkatkan motivasi belajar. Dalam pemanfaatan *nearpod* pada penelitian ini menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada media tersebut berupa video, *slide show*, *time to climb* dan *fill in the blank*. *Time to climb* adalah permainan semacam kuis yang dimainkan bersama dan terdapat ranking mulai dari teratas hingga

terbawah. Sedangkan *fill in the blank* adalah permainan mengisi bagian yang kosong pada bagian teks yang hilang. Adapun langkah-langkah pemanfaatan media interaktif *nearpod* pada penelitian ini menggabungkan pendapat Nispiah, dkk (2023) dan Aslami (2021), langkah-langkah tersebut sebagai berikut 1) guru menentukan media pembelajaran, membuat modul ajar, dan mempersiapkan materi pembelajaran; 2) guru melakukan pendaftaran pada aplikasi *nearpod* atau login pada aplikasi menggunakan email yang aktif; 3) guru membuat materi pembelajaran pada *nearpod* menggunakan fitur video, *slide show*, *time to climb*, dan *fill in the blank*; 4) guru mempersilahkan siswa untuk *login* menggunakan kode yang telah diberikan untuk mengikuti proses pembelajaran; 5) pada materi pertama guru akan menyajikan video yang terhubung langsung dengan youtube; 6) guru akan mulai pembelajaran dengan memanfaatkan konten *slide* yang dapat didesain langsung secara mandiri melalui aplikasi *nearpod*; dan 7) guru menggunakan permainan sebagai evaluasi, game yang digunakan yakni *time to climb* dan *fill in the blank*.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan tersebut terjadi melalui pemanfaatan media *nearpod* dengan fitur-fitur yang beragam berupa video, *slide show*, dan game dalam bentuk *time to climb*, dan *fill in the blank*. Games dalam bentuk *time to climb* dapat memberikan animasi yang beragam sehingga media yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik. Sedangkan games bentuk *fill in the blank* merupakan games mengisi bagian yang kosong dimana hal tersebut dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik yang dapat membuat siswa untuk termotivasi dalam belajar.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Aslami, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2): 135 – 148.
- Azkiya, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort dan Motivasi Belajar dalam Mata Kuliah Keterampilan Bersastra Ke SD-an Mahasiswa Prodi PGSD. *Jurnal Bahastra*, 37(1), 32-44.
- Ghufron, G. (2018, September). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. In *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018* (Vol. 1, No. 1).
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275.
- Ismaya, P., Aisyah, A., Sibuea, J. M., & Marini, A. (2024). Mengoptimalkan Manajemen Pendidikan SD yang Efektif dengan Teknologi dan Standar Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11-11.
- Khalishah, N., & Mahmudah, U. (2022, September). Analisis Perkembangan Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering, And Mathematics) pada Keterampilan Abad 21. In *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika* (Vol. 2, pp. 417-431).
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- 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.
- Nispiah, N., & Alwin. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Georafflesia*. 8(1): 9 -18.
- Oktafiani., & Mujazi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. 7(1): 124 – 134.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*

Dasar dan Sosial Humaniora, 2(2), 363-374.

- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/ 2016. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*. 5(4): 326 – 336.
- Ramadhan, N. B., Japar, M., & Raharjo. (2021). Perbedaan Hasil Belajar PPKn Dengan Menggunakan Aplikasi Zoom dan Nearpod Di Sman 61 Jakarta. *CIVICS: Jurnal Pendidikan & Pancasila*. 6(2): 204 – 212.
- Rocmah, M., Umalihatyati., & Daryuni, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan Nearpod Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Tik Di Sma Al – Mubarak Kota Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 3(4).
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163.