EFTPI Volume 2 No. 1, Bulan 10 (2026)
E-ISSN: 3123-7991

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN NEARPOD TERHADAP MINAT BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII

Salsabilla Molia Rani[1*], Fauziah[2], Yogi Irdes Putra[3]
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo[123]
E-mail: moliaranis@gmail.com[1*], Fauziah.novel@gmail.com[2], yogiip28@gmail.com[3]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain true experimental. Populasi penelitian berjumlah 262 siswa dengan sampel sebanyak 60 siswa yang terdiri atas 29 siswa kelas eksperimen dan 31 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Nearpod, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Nearpod. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan angket keaktifan siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene's Test, uji Mann-Whitney U untuk pengujian secara parsial, dan uji MANOVA untuk pengujian secara simultan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi sebesar 0,491 > 0,05. Pada variabel keaktifan siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,317 > 0,05, sehingga Nearpod juga tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Secara simultan, hasil uji MANOVA berdasarkan Wilks' Lambda menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,715 > 0,05, sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan keaktifan siswa secara bersama-sama. Dengan demikian, penggunaan Nearpod tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar maupun keaktifan siswa, baik secara parsial maupun simultan pada kondisi penelitian ini.

Kata Kunci: Nearpod, Minat Belajar, Keaktifan Siswa, Informatika, Media Pembelajaran.

Abstract

This study aims to determine the effect of using Nearpod learning media on students' learning interest and activeness in the Informatics subject for eighth-grade students, both partially and simultaneously. This study used a quantitative approach with an experimental method and a true experimental design. The population consisted of 262 students, with a sample of 60 students consisting of 29 students in the experimental class and 31 students in the control class. The experimental class was treated using Nearpod learning media, while the control class participated in learning without using Nearpod. The research instruments were learning interest and student activeness questionnaires that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included the Shapiro-Wilk normality test, Levene's Test for homogeneity, the Mann-Whitney U test for partial analysis, and MANOVA for simultaneous analysis. The results showed that the use of Nearpod did not have a significant effect on students' learning interest, with a significance value of 0.491 > 0.05. For student activeness, the significance value was 0.317 > 0.05, indicating that Nearpod also did not have a significant effect on student activeness. Simultaneously, the MANOVA results based on Wilks' Lambda showed a significance value of 0.715 > 0.05, indicating that there was no significant effect of Nearpod on students' learning interest and activeness simultaneously.

Thus, the use of Nearpod did not have a significant effect on students' learning interest or activeness, either partially or simultaneously, under the conditions of this study.

Keywords: *Nearpod, Learning Interest, Student Activeness, Informatics, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kedudukan penting dalam pengembangan sumber daya manusia melalui pengembangan pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan berpikir kritis, serta tanggung jawab peserta didik. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui pembaruan kurikulum, penguatan kompetensi guru, penyediaan sarana dan prasarana, serta pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif siswa (Challenges et al., 2018). Penelitian pendidikan juga diperlukan untuk mengkaji permasalahan pembelajaran berdasarkan fakta dan data serta menjadi dasar dalam pengembangan solusi terhadap permasalahan yang ada (Puspita sari et al., 2022). Selain itu, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang agar peserta didik mampu berperan aktif dalam masyarakat dan menghadapi perkembangan zaman (Rahmadhani & Khairat, 2023).

Transformasi teknologi digital turut memberikan peluang dalam proses pembelajaran dengan mendukung kegiatan belajar yang lebih aktif dan bervariasi. Namun, pemanfaatan teknologi masih menghadapi tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi, rendahnya literasi digital, serta perlunya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara tepat (Reni et al., 2025). Pada mata pelajaran Informatika, pemanfaatan media digital memiliki peluang untuk mendukung keterlibatan siswa karena pembelajaran berkaitan dengan teknologi dan aktivitas praktik. Minat belajar berkaitan dengan ketertarikan siswa untuk mengikuti dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan keaktifan dapat terlihat melalui perhatian, rasa ingin tahu, bertanya, menyampaikan pendapat, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Penyajian materi yang lebih beragam melalui media pembelajaran dapat mendukung ketertarikan dan keterlibatan siswa (Amalia et al., 2024).

Berdasarkan observasi dan wawancara pada Februari 2026 bersama guru mata pelajaran Informatika dan sejumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Bungo, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah, pencatatan materi, dan PowerPoint. Interaksi dalam pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga kesempatan siswa untuk bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapat belum merata. Pemanfaatan media digital juga masih berfokus pada penyampaian materi, sedangkan penggunaan laboratorium komputer belum optimal karena keterbatasan waktu dan fasilitas. Kondisi tersebut menyebabkan aktivitas praktik siswa masih terbatas, terutama pada materi yang membutuhkan praktik seperti analisis data menggunakan Excel.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan kuis, video, dan aktivitas berbasis komputer karena dianggap lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran. Namun, media pembelajaran berbasis aplikasi seperti Nearpod belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Informatika. Nearpod menyediakan fitur kuis, polling, video, dan berbagai aktivitas yang dapat memberikan variasi dalam pembelajaran serta mendorong keterlibatan siswa (Raudah et al., 2024). Pemanfaatan

media yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung diharapkan dapat mendukung minat belajar dan keaktifan siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya manfaat penggunaan Nearpod dalam pembelajaran. (Farhana & Aulia Seftianingsih, 2023) menunjukkan peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan Nearpod, (Syofyan & Husni, 2023) menemukan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan (D et al., 2025) melaporkan peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh Nearpod terhadap minat belajar dan keaktifan siswa secara bersamaan masih terbatas, terutama pada mata pelajaran Informatika kelas VIII. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII, baik secara parsial maupun simultan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan True Experimental Design untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap minat belajar dan keaktifan siswa. Penelitian melibatkan kelompok eksperimen yang menggunakan Nearpod dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Menurut (Sugiyono, 2023), True Experimental Design digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Muara Bungo, Jl. Taman Siswa, Kecamatan Bathin III, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, pada Juni 2026. Populasi penelitian terdiri atas 262 siswa kelas VIII yang tersebar dalam sembilan kelas. Sampel ditentukan menggunakan probability sampling dengan teknik cluster sampling melalui pengundian menggunakan aplikasi Wheel of Names. (Syahrum & Salim, 2012) menjelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek penelitian, sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Hasil pengundian menetapkan kelas VIII C sebanyak 29 siswa sebagai kelompok eksperimen dan VIII D sebanyak 31 siswa sebagai kelompok kontrol.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII A	28
2	VIII B	29
3	VIII C	29
4	VIII D	31
5	VIII E	29
6	VIII F	28
7	VIII G	29
8	VIII H	30
9	VIII I	29
Total		262

Tabel 2. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah	Kelompok
1	VIII C	29	Eksperimen
2	VIII D	31	Kontrol
60 siswa			

Variabel penelitian terdiri atas penggunaan media pembelajaran Nearpod sebagai variabel independen (X), minat belajar sebagai variabel dependen (Y1), dan keaktifan siswa sebagai variabel dependen (Y2). Menurut (Elfrianto & Lesmana, 2022), variabel merupakan unsur yang ditetapkan untuk dipelajari dalam penelitian. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi dengan Skala Likert empat pilihan. Angket minat belajar terdiri atas indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan atau partisipasi aktif, dan motivasi (Yogyakarta, 2016), sedangkan angket keaktifan mencakup semangat mengikuti pembelajaran, keberanian bertanya dan menjawab, menyampaikan pemahaman, mengerjakan tugas, serta mengikuti diskusi kelompok (Puspita sari et al., 2022).

Instrumen diuji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. (Puspitaningtyas, 2016) menjelaskan bahwa validitas menunjukkan ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Dari 40 butir angket minat belajar diperoleh 28 butir valid, sedangkan angket keaktifan memperoleh 32 butir valid dari 40 butir. Nilai Cronbach's Alpha masing-masing sebesar 0,917 dan 0,925 sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk Test karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50 siswa. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi > 0,05 (Hery, 2020). Uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok, dengan kriteria Sig. > 0,05 menunjukkan varians homogen (Ghozali, 2018).

Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena sebagian data tidak berdistribusi normal, pengujian secara parsial menggunakan Mann-Whitney U, sedangkan pengujian secara simultan menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Sebelum MANOVA dilakukan Box's Test untuk menguji homogenitas matriks kovarians. Keputusan hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu Sig. < 0,05 menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan Sig. > 0,05 menunjukkan H_0 diterima dan H_a ditolak (Ghozali, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai data minat belajar dan keaktifan siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang dianalisis meliputi jumlah responden (N), nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi.

Tabel 3. Deskripsi Statistik Variabel Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
Total Minat Eksperimen	29	69	112	91.66	8.865
Total Minat Kontrol	31	80	105	91.32	8.400
Total Keaktifan Eksperimen	29	66	123	102.69	11.985
Total Keaktifan Kontrol	31	76	126	102.29	12.913

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata minat belajar kelompok eksperimen sebesar 91,66, sedangkan kelompok kontrol sebesar 91,32. Pada variabel keaktifan siswa, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 102,69 dan kelompok kontrol sebesar 102,29.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 40 butir pernyataan minat belajar terdapat 28 butir valid dan 12 butir tidak valid. Pada angket keaktifan siswa, terdapat 32 butir valid dan 8 butir tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,917 untuk minat belajar dengan 28 butir dan 0,925 untuk keaktifan siswa dengan 32 butir. Kedua instrumen dinyatakan reliabel.

Tabel 4. Rekapitulasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen

No.	**Variabel**	**Jumlah Item**	**Item Valid**	**Item Tidak Valid**
1.	Minat Belajar	40	28	12
2.	Keaktifan Siswa	40	32	8
Jumlah		80	60	20

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa minat belajar pada kelompok eksperimen memiliki nilai Sig. 0,045 dan kelompok kontrol 0,019. Keaktifan siswa pada kelompok eksperimen memiliki nilai Sig. 0,043, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,722. Berdasarkan taraf signifikansi 0,05, data minat belajar pada kedua kelompok dan

keaktifan siswa kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal, sedangkan keaktifan siswa kelompok kontrol berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Sig. (Shapiro-Wilk)
Minat Belajar Kelas Eksperimen	29	0,045
Minat Belajar Kelas Kontrol	31	0,019
Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	29	0,043
Keaktifan Siswa Kelas Kontrol	31	0,722

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Uji Homogenitas

Hasil uji Levene's Test menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,112 untuk minat belajar dan 0,327 untuk keaktifan siswa. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	**F**	**Sig.**
Minat Belajar	2,605	0,112
Keaktifan Siswa	0,978	0,327

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Uji Hipotesis

Hasil uji Mann-Whitney U pada variabel minat belajar memperoleh nilai sebesar 403,000 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,491. Pada variabel keaktifan siswa diperoleh nilai Mann-Whitney U sebesar 382,000 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,317. Kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney U

Variabel	**Mann-Whitney U**	**Sig. (2-tailed)**
Minat Belajar	403,000	0,491
Keaktifan Siswa	382,000	0,317

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Hasil uji MANOVA berdasarkan Wilks' Lambda menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,715. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05.

Tabel 8. Hasil Uji MANOVA

Variable	Nilai Sig. (Wilks'Lambda)
Minat Belajar dan Keaktifan Siswa	0,715

Sumber: IBM SPSS Statistics 25

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Nearpod belum menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,491 > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Secara teoritis, Nearpod menyediakan berbagai kegiatan seperti kuis, polling, video, dan aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan variasi dalam proses belajar. Namun, penggunaan media tidak menjadi satu-satunya faktor yang menentukan minat belajar siswa. Minat juga berkaitan dengan perhatian, ketertarikan, keterlibatan, karakteristik siswa, materi, strategi pembelajaran, serta kondisi selama pembelajaran.

Hasil tersebut dapat berkaitan dengan kondisi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Bungo yang memiliki respons belajar berbeda. Berdasarkan studi pendahuluan, sebagian besar siswa telah menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran, tetapi masih terdapat siswa yang cenderung pasif. Siswa yang telah memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dapat tetap menunjukkan minat meskipun mengikuti pembelajaran konvensional, sedangkan penggunaan Nearpod dalam waktu terbatas belum tentu langsung mengubah minat siswa yang sebelumnya kurang tertarik.

Hasil penelitian ini berbeda dengan (Mailatul Maftukhah & Lisa Virdinarti Putra, 2025) yang menunjukkan hasil positif terhadap minat belajar melalui Problem Based Learning berbantuan Nearpod. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Jestri dkk. menggabungkan Nearpod dengan Problem Based Learning, sedangkan penelitian ini menggunakan Nearpod sebagai media dalam pembelajaran Informatika. Hasil ini juga berbeda dengan (Tania & Sunarso, 2024) serta (Ulyanti & Helnanelis, 2023) yang melaporkan peningkatan aspek motivasi melalui penerapan atau pengembangan media berbasis Nearpod. Perbedaan metode, jenjang pendidikan, variabel, dan lama pelaksanaan penelitian dapat menyebabkan hasil yang berbeda.

Pada variabel keaktifan siswa, penggunaan Nearpod juga belum menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hasil uji Mann-Whitney U memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,317 > 0,05. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod belum menghasilkan perbedaan keaktifan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Nearpod menyediakan ruang bagi siswa untuk memberikan respons melalui berbagai aktivitas pembelajaran. Namun, tersedianya aktivitas tersebut tidak secara otomatis membuat seluruh siswa terlibat aktif. Keaktifan juga dipengaruhi oleh keberanian siswa, kesempatan untuk bertanya dan menjawab, penyampaian pendapat, strategi guru, serta kondisi kelas.

Apabila keterlibatan masih didominasi oleh siswa tertentu, perbedaan keaktifan antarkelompok dapat menjadi tidak terlalu besar.

Hasil penelitian ini berbeda dengan (Ichinaisha & Saino, 2026) serta (Hamdani et al., 2023). yang menunjukkan hasil positif terhadap keaktifan melalui penggunaan Nearpod. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan metode penelitian, jenjang pendidikan, karakteristik siswa, materi, dan proses pembelajaran yang digunakan. Sebaliknya, hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan (Yulhendri et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia tidak memberikan pengaruh langsung yang signifikan terhadap keterlibatan siswa, sedangkan interaksi pendidik dan peserta didik memberikan pengaruh yang lebih berarti. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media perlu disertai strategi pembelajaran dan interaksi yang mendorong keterlibatan siswa.

Secara simultan, hasil uji MANOVA berdasarkan Wilks' Lambda memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,715 > 0,05. Dengan demikian, penggunaan Nearpod belum menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan keaktifan siswa secara bersama-sama. Hasil tersebut dapat berkaitan dengan karakteristik materi Sistem Komputer, keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan respons siswa, serta kesempatan berpartisipasi yang belum sepenuhnya merata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar maupun keaktifan siswa, baik secara parsial maupun simultan pada kondisi penelitian ini. Temuan tersebut tidak berarti bahwa Nearpod tidak dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi menunjukkan bahwa penggunaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, strategi pembelajaran, waktu, fasilitas, dan kesempatan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Nearpod terhadap minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Informatika kelas VIII SMP Negeri 2 Muara Bungo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Nearpod belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Penggunaan Nearpod juga belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa. Selain itu, penggunaan Nearpod belum menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan keaktifan siswa secara simultan. Dengan demikian, penggunaan Nearpod dalam penelitian ini belum menghasilkan perbedaan yang signifikan pada ketiga aspek yang dianalisis, baik minat belajar, keaktifan siswa, maupun keduanya secara bersama-sama. Hasil tersebut tidak menunjukkan bahwa Nearpod tidak dapat digunakan dalam pembelajaran, tetapi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum tentu memberikan pengaruh yang signifikan apabila belum didukung oleh kesesuaian antara media dan karakteristik materi, kondisi peserta didik, strategi pembelajaran, kesempatan siswa untuk berpartisipasi, waktu pelaksanaan, serta kesiapan fasilitas. Oleh karena itu, pemanfaatan Nearpod perlu mempertimbangkan kondisi pembelajaran secara menyeluruh agar penggunaannya dapat mendukung minat belajar dan keaktifan siswa secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *4*(01), 39–47. https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689

Challenges, E., Journal, S. D., Education, S. D., & Vol, J. (2018). EDUCATIONAL CHALLENGES IN 21 ST CENTURY AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT Ranbir Singh Malik Abstract Keyword : Challenges to Education Systems in the Digital Era. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, *2*(1), 9–20.

D, F. A., Marlinda, S., & Hilaliyah, T. (2025). Nearpod sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Teks Resensi di Kelas VIII SMP Islam Nurul Fikri Serang. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, *11*(1), 1–9. https://doi.org/10.30653/003.2025111.351

Elfrianto, & Lesmana, G. (2022). *Metedoloogi Penelitian Pendidkan*.

Farhana, & Aulia Seftianingsih. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smkn 26 Jakarta. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(2), 119–135. https://doi.org/10.38153/almarhalah.v7i2.94

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit-Undip.

Hamdani, Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). JIPTEK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan). *JIPTEK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, *17*(2), 90–103.

Hery, 2017:306. (2020). Bab ii kajian pustaka bab ii kajian pustaka 2.1. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, *12*(2004), 6–25.

Ichinaisha, & Saino. (2026). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(2), 109–119.

Mailatul Maftukhah, & Lisa Virdinarti Putra. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Komik terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Janacitta*, *8*(1), 182–188. https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i1.3820

Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 3251–3265. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687

Puspitaningtyas, A. W. K. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Rahmadhani, S., & Khairat, A. (2023). Students' attitudes towards teachers: the importance of education as a means to address ethical challenges in schools. *Research Journal on Teacher Professional Development*, *2*(1), 25–37.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2092–2097. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559

Reni, Sulispala, N., Jannah, M., Putra, M. J., & Sari, M. (2025). Peran Guru Dalam Mengintegrasi Teknologi Pada Kurikulum Merdeka. *Kurikulum Merdeka, Adaptasi*

Guru, SD Teknologi Pekanbaru, *10*(1), 22–31.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (p. Bandung : Cipustaka Media).

Syofyan, R., & Husni, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ecogen*, *6*(3), 422. https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297

Tania, & Sunarso. (2024). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Nearpod Pada Siswa Kelas V Sdn Banyumanik 02 Semarang*. *13*(1), 1–8.

Ulyanti, A., & Helnanelis. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3886–3894. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Yogyakarta, D. (2016). *Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar pengantar pariwisata pada siswa kelas x program keahlian tata busana di smk negeri 1 wonosari tugas akhir skripsi*.

Yulhendri, Y., Mardhotillah, N. I., Alisha, W. P., & Susanti, N. (2022). Analysis of Media Use and Learning Interaction to Improving Student Engagement. *Dinamika Pendidikan*, *17*(1), 37–47. https://doi.org/10.15294/dp.v17i1.35304