

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD NEGERI LAMKUNYET

Adriansyah<sup>1\*</sup>, Intan Safiah<sup>2</sup>, Suci Fitriani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Syiah Kuala

[\\*Adriansyah010201@gmail.com](mailto:Adriansyah010201@gmail.com)

### Abstract

*The low student learning outcomes in science subjects, particularly in the topic of plant body parts, are caused by conventional teaching methods that are still teacher-centered and the use of less engaging media, such as blackboards and textbooks. This makes students quickly bored and less active in learning. This study aims to determine the effect of Nearpod-based learning media on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Lamkunyut. The research uses a quantitative approach with a Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group Design. The sample consists of 40 students divided into two groups: the experimental group (using Nearpod) and the control group (conventional learning), with 20 students in each group. Data were collected through pre-tests and post-tests using multiple-choice questions, then analyzed using the Mann-Whitney test. The results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant effect of using Nearpod on improving students' learning outcomes. Therefore, Nearpod has been proven effective in creating more interactive learning and enhancing students' achievement in science material.*

**Keywords :** Learning Media, Nearpod, Learning Outcomes, Plant Body Parts.

### Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi bagian tubuh tumbuhan, disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru dan penggunaan media yang kurang menarik, seperti papan tulis dan buku. Hal ini membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Lamkunyut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari 40 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen (menggunakan Nearpod) dan kontrol (pembelajaran konvensional), masing-masing 20 siswa. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal pilihan ganda, lalu dianalisis dengan uji *Mann-Whitney*. Hasil menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Nearpod terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, Nearpod terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Nearpod, Hasil Belajar, Bagian Tubuh Tumbuhan.

## **Pendahuluan**

Kemajuan teknologi telah berkembang sangat cepat dan membawa pengaruh besar terhadap berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga menjadi penunjang utama dalam proses belajar mengajar. Melalui pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik bagi siswa. Pendidikan dasar memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas. Di jenjang sekolah dasar, pembelajaran menjadi fondasi awal siswa dalam memahami berbagai konsep ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar sangat penting untuk menunjang proses tersebut (Pramesti et al., 2023).

Pembelajaran tidak hanya menekankan pada penyampaian materi, tetapi juga bagaimana guru mengomunikasikan pengetahuan secara efektif kepada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam proses belajar yang komunikatif dan interaktif. Proses belajar yang baik harus menggunakan pendekatan, strategi, dan metode yang relevan dengan tujuan pembelajaran. IPA sebagai salah satu mata pelajaran penting, tidak hanya mengenalkan teori, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses penemuan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran IPA agar tidak bersifat satu arah. Penyampaian materi yang monoton cenderung menurunkan minat dan semangat belajar siswa (Ami, 2021).

Media pembelajaran yang sesuai dapat menjembatani keterbatasan penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Guru yang kurang memanfaatkan media berbasis teknologi sering mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini terlihat pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN Lamkunyut yang masih terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis. Akibatnya, siswa menunjukkan minat rendah terhadap materi dan hasil belajar pun menurun. Guru perlu menerapkan media pembelajaran yang dapat mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Media yang sesuai akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dan aktif terlibat dalam proses belajar (Nurhadi & Sobri, 2017).

Materi IPA mengandung banyak konsep abstrak yang seringkali menimbulkan miskonsepsi bagi siswa. Guru harus memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi agar dapat menjelaskan konsep secara lebih visual dan interaktif. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi seperti bagian tubuh tumbuhan menunjukkan perlunya pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Media berbasis teknologi memberikan solusi dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Guru dapat memilih aplikasi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang terbukti efektif dalam membantu pemahaman siswa adalah Nearpod (Wicaksono et al., 2020).

Observasi awal menunjukkan bahwa guru di SD Negeri Lamkunyut masih mengajar dengan metode tradisional, yaitu meminta siswa membuka dan menyalin buku. Metode tersebut membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Penggunaan Nearpod dalam pembelajaran IPA dapat

menjadi solusi karena menyediakan fitur interaktif yang menarik bagi siswa. Aplikasi ini mendukung kegiatan belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik. Dengan demikian, Nearpod menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas belajar siswa (Minalti & Erita, 2021).

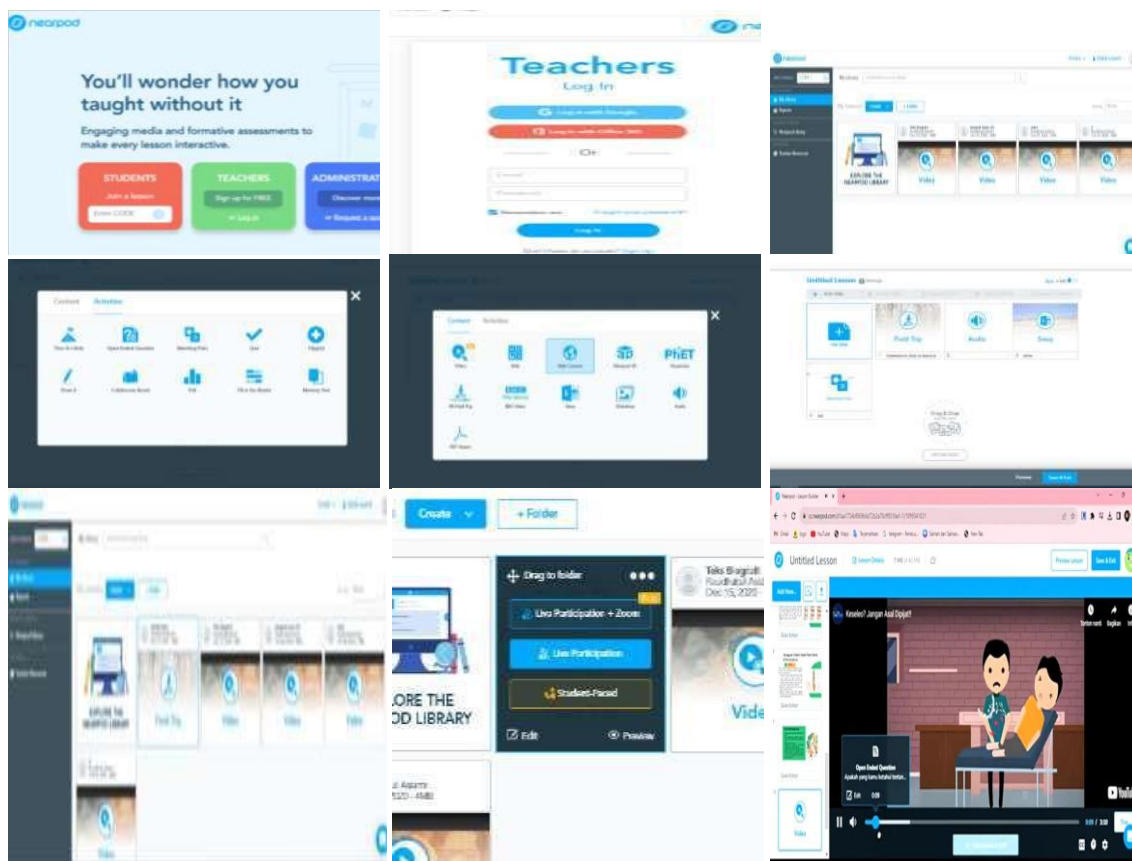
Nearpod tidak hanya menyediakan materi dalam bentuk presentasi, tetapi juga dilengkapi dengan kuis, tes memori, dan fitur lainnya yang menunjang pemahaman materi. Akses aplikasi ini cukup mudah melalui ponsel maupun komputer, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya kapan saja. Media ini telah digunakan dalam berbagai penelitian sebelumnya dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Nearpod juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi. Selain itu, guru dapat memanfaatkan fitur-fiturnya untuk meningkatkan keterampilan dalam mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Media ini terbukti meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA (Rahayu et al., 2022).

#### Media Pembelajaran Berbasis Nearpod

Aplikasi Nearpod menghadirkan pengalaman pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui internet dan diunduh lewat perangkat seperti ponsel maupun laptop. Guru dan siswa memiliki peran akses yang berbeda, di mana guru perlu membuat akun terlebih dahulu, sementara siswa cukup mengakses kelas melalui kode atau tautan dari guru. Dengan fitur yang telah terhubung ke akun Google dan Office, guru bisa lebih mudah mendaftarkan atau masuk ke platform ini. Guru dapat merancang presentasi dengan menggunakan konten seperti teks, gambar, video, dan kuis interaktif melalui fitur *content* dan *activities*. Setiap salindia yang dibuat bisa diedit kembali sesuai kebutuhan pembelajaran sebelum disimpan di pustaka akun pribadi guru. Kelebihan aplikasi Nearpod mencakup ketersediaan berbagai fitur edukatif, kemudahan akses melalui gawai, serta fitur pelaporan hasil belajar siswa. Namun, aplikasi ini masih memiliki kelemahan seperti konsumsi data internet yang tinggi dan keterbatasan akses di daerah dengan sinyal lemah (Oktaviani & Nurhamidah, 2023).

Pembuatan modul pembelajaran melalui Nearpod dilakukan sepenuhnya oleh guru melalui komputer, sementara siswa hanya berperan sebagai pengguna aktif berdasarkan arahan guru. Guru dapat menyusun salindia dengan berbagai aktivitas seperti kuis, pertanyaan terbuka, *polling*, atau permainan edukatif, yang dapat disesuaikan dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran. Setiap salindia bisa disimpan, diatur ulang, dan dimodifikasi kapan saja untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Setelah materi tersimpan, guru dapat mengelola kelas dan memantau partisipasi siswa melalui laporan pembelajaran yang tersedia. Nearpod memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena tampilannya menarik dan fitur-fiturnya mendorong interaksi dua arah. Meskipun belum mendukung banyak bahasa dan fitur pembuatan modul hanya tersedia melalui komputer, aplikasi ini tetap praktis dan efisien dalam menunjang pembelajaran daring.

Ketersediaan fitur-fitur tersebut menjadikan Nearpod sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk diterapkan di sekolah (Ami, 2021).



**Gambar 1.** Tampilan dan Fitur-Fitur pada Aplikasi Nearpod

### Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang tersusun atas bagian-bagian penting seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Setiap bagian tersebut menjalankan fungsi khusus yang mendukung pertumbuhan dan kelangsungan hidup tanaman. Akar yang terdiri atas rambut dan tudung akar, menyerap air dan mineral serta menopang tanaman agar berdiri kokoh. Tumbuhan memiliki dua jenis akar, yaitu akar serabut yang dimiliki tanaman seperti padi dan jagung, serta akar tunggang yang terdapat pada tanaman mangga dan durian. Selain itu, batang tumbuh ke arah cahaya dan menjadi jalur utama pengangkutan air serta mineral dari akar ke daun, bunga, dan buah. Terdapat berbagai jenis batang, seperti batang berkayu, batang rumput, dan batang basah, yang masing-masing memiliki struktur dan fungsi tersendiri. Batang juga menjadi tempat penyimpanan cadangan makanan pada tanaman tertentu seperti kentang dan tebu (Ghaniem et al., 2021).

Selain akar dan batang, daun serta bunga juga memainkan peranan penting dalam sistem kehidupan tumbuhan. Daun terdiri atas tangkai, helai, dan tulang daun, yang sebagian besar berwarna hijau karena kandungan klorofil. Zat hijau ini menyerap cahaya matahari dan memprosesnya melalui fotosintesis untuk menghasilkan makanan bagi tumbuhan. Proses ini juga menghasilkan oksigen yang dibutuhkan oleh makhluk hidup lainnya. Bunga sebagai alat reproduksi tumbuhan memiliki bagian-bagian seperti kelopak, mahkota, benang sari, dan putik. Setiap bagian tersebut memiliki peran penting, mulai dari melindungi bagian dalam bunga hingga membantu proses pembuahan. Fungsi utama bunga adalah menghasilkan biji agar tumbuhan bisa berkembang biak secara berkelanjutan (Ghaniem et al., 2021).

### Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan capaian akademik siswa yang diperoleh melalui keterlibatan mereka dalam tugas, aktivitas kelas, dan ujian yang dirancang untuk mengukur keberhasilan proses belajar. Guru melakukan evaluasi sebagai bentuk pengukuran terhadap interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Capaian siswa meliputi tiga aspek penting, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mengalami perubahan setelah proses pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut mencerminkan perkembangan kemampuan yang sebelumnya belum dimiliki oleh siswa. Hasil belajar tidak hanya menggambarkan penguasaan materi, tetapi juga menunjukkan perubahan perilaku dan peningkatan sikap. Guru dapat mengamati dan mengukur hasil belajar sebagai wujud nyata dari transformasi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pendidikan (Uripno et al., 2022)

Faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi selama proses pendidikan berlangsung. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Siswa dengan motivasi tinggi dan kebiasaan belajar yang baik cenderung meraih hasil belajar yang optimal. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga yang tidak harmonis atau kurang memberikan perhatian dapat menurunkan semangat dan kemampuan belajar anak. Dukungan sekolah melalui fasilitas belajar dan guru yang profesional juga turut menentukan keberhasilan siswa. Oleh karena itu, sinergi antara faktor internal dan eksternal menjadi kunci dalam meningkatkan hasil belajar (Narestuti et al., 2021).

### Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pre-test*, kemudian kelompok eksperimen menerima perlakuan pembelajaran menggunakan Nearpod, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua

kelompok diberikan *post-test* untuk mengukur perubahan hasil belajar. Penelitian ini berlangsung di SDN Lamkunyut, Aceh Besar, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Januari 2025. Penelitian dilakukan dalam dua pertemuan untuk masing-masing kelas. Lokasi ini dipilih karena adanya dukungan aktif dari pihak sekolah dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi (Sugiyono, 2019).

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV SDN Lamkunyut yang berjumlah 40 siswa. Peneliti menerapkan teknik total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 20 peserta didik. Untuk mengukur hasil belajar, peneliti menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk *pre-test* dan *post-test*. Setiap soal terdiri dari empat pilihan jawaban yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa secara objektif. Data dikumpulkan melalui teknik *assessment* menggunakan tes sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung. Peneliti memanfaatkan instrumen ini untuk memperoleh data yang valid dan relevan terhadap tujuan pembelajaran.

## Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, 2 pertemuan pada kelas kontrol dan 2 pertemuan pada kelas eksperimen.

**Tabel 1.** Partisipasi Siswa dalam Diskusi Kelompok

No	Nama	Kelas Eksperimen		No	Nama	Kelas Kontrol	
		Pre-test	Post-test			Pre-test	Post-test
1	Ahmad Rida	30	60	1	Abizar Al Gifari	40	70
2	Alia Fikri	30	80	2	Alifia Az Zahra	50	60
3	Alif	30	60	3	Aqila Balqis	30	40
4	Basyr	30	70	4	Aydis Humaira	20	60
5	Dian Anjalia Fitri	30	70	5	Dirasul Akra	60	100
6	Fattaiya Zikhra	20	60	6	Fatih	30	40
7	Fauzul Kabir	40	70	7	Hamda Sakhira	40	50
8	Khairu Sakohan	30	60	8	Humaira	20	30
9	Lubna Aurani	30	70	9	Indah	10	20
10	Maisha Ratu Kirana	30	100	10	M. Asyraf	30	40
11	Maula Syakira	50	100	11	M. Faiz	30	40
12	Mawarni	20	70	12	M. Faiz Al Kautsar	40	50
13	Muhammad Alkarim R	20	70	13	M. Hairul Rizal	20	40
14	Muhammad Zaki Z	20	60	14	M. Jasirul Alfi	30	30
15	Putri Nazila Balgis	30	70	15	M. Raihan	30	40
16	Rahmat Aufar	40	90	16	Munawwir	10	20
17	Tiara Maulidar	40	100	17	Nurul Iman	40	50
18	Waode Kayyis	40	100	18	Rifqah	20	30
19	Zaki	20	70	19	Sinta Maulidar	10	20
20	Zikra Annisa	20	90	20	Tursina	20	30
<b>Min</b>		<b>10</b>	<b>60</b>	<b>Min</b>		<b>10</b>	<b>20</b>
<b>Max</b>		<b>50</b>	<b>100</b>	<b>Max</b>		<b>60</b>	<b>100</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>28</b>	<b>74,5</b>	<b>Rata-Rata</b>		<b>32</b>	<b>47,5</b>

Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *post-test* sebesar 74,5, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 47,5. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Nearpod mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 28, sedikit lebih rendah dibandingkan kelas kontrol yang mencatat rata-rata 32. Namun, setelah perlakuan diberikan, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi. Seluruh peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai, bahkan beberapa di antaranya mencapai nilai maksimal 100. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan media digital interaktif seperti Nearpod dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi ajar peserta didik. Selanjutnya hasil dari penelitian di atas dapat kita olah menjadi data-data penelitian sebagai berikut:

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	20	10	50	28.00	9.515
Post-Test Eksperimen	20	60	100	74.50	14.318
Pre-Test Kontrol	20	10	60	32.00	13.992
Post-Test Kontrol	20	20	100	47.50	20.229
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel di atas, nilai minimum *pre-test* pada kedua kelas adalah 10, sedangkan nilai minimum *post-test* kelas eksperimen 60 dan kelas kontrol 20. Rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 74,50, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 47,50. Dengan demikian, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. selanjutnya dilanjutkan dengan melakukan uji N-Gain Score seperti yang terlampir pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Tabel N-Gain Score dan Kategori Peningkatan Hasil Belajar

Peserta Didik	Eksperimen		Kontrol	
	N-Gain Score	Kategori	N-Gain Score	Kategori
1	0,43	Sedang	0,50	Sedang
2	0,71	Tinggi	0,20	Rendah
3	0,43	Sedang	0,14	Rendah
4	0,50	Sedang	1,00	Tinggi
5	0,57	Sedang	0,13	Rendah
6	0,29	Rendah	0,17	Rendah
7	0,50	Sedang	0,29	Rendah
8	0,43	Sedang	0,11	Rendah
9	0,57	Sedang	0,17	Rendah
10	1,00	Tinggi	0,60	Sedang
11	1,00	Tinggi	0,14	Rendah
12	0,63	Sedang	0,17	Rendah
13	0,63	Sedang	0,00	Tidak Terjadi Peningkatan

Peserta Didik	Eksperimen		Kontrol	
	N-Gain Score	Kategori	N-Gain Score	Kategori
14	0,50	Sedang	0,40	Sedang
15	0,57	Tinggi	0,13	Rendah
16	0,71	Tinggi	0,29	Rendah
17	0,89	Tinggi	0,00	Tidak Terjadi Peningkatan
18	0,50	Sedang	0,13	Rendah
19	0,86	Tinggi	0,22	Rendah
20	0,88	Tinggi	0,38	Rendah
Rata-rata	0,654	Sedang	0,26	Rendah

Berdasarkan tabel 3, diperoleh rata-rata N-Gain Score pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 peserta didik sebesar 0,654, artinya pada kelas eksperimen terjadi peningkatan pemahaman pada kategori 'Sedang'. Rata-rata N-Gain Score pada kelas kontrol yang berjumlah 20 peserta didik sebesar 0,26, artinya pada kelas kontrol terjadi peningkatan pemahaman pada kategori 'Rendah'. Selanjutnya dilakukan uji Normalitas

**Tabel 4.** Tabel N-Gain Score dan Kategori Peningkatan Hasil Belajar

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Kolmogorov-Smirnov					
	kelas	statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Ngain_Score	Eksperimen	.207	20	.024	.868	20	.011
	Kontrol	.206	20	.026	.802	20	.001

Berdasarkan tabel 4, nilai Sig. N-Gain Score kelas eksperimen adalah 0,011 dan nilai Sig. N-Gain Score kelas kontrol adalah 0,001. Dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. dari kedua data  $< 0,05$ , yang berarti kedua data tidak berdistribusi secara normal. Kemudian terakhir dilakukan uji hipotesis menggunakan Mann-Whitne.

**Tabel 5.** Hasil uji Mann-Whitne

Ranks			
Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
N-Gain Score Eksperimen	20	28.83	576.50
Kontrol	20	12.18	243.50
Total	40		
Test Statistics			
		N-Gain Score	
Mann-Whitney U		33.500	
Wilcoxon W		243.500	
Z		-4.516	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000	
Exact Sig. 12* (1-tailed)		.000	
Grouping Variable: Kelas			

Berdasarkan output "Test Statistics" pada tabel 4.6, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan Nearpod dan hasil belajar secara

konvensional maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Nearpod terhadap hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang kelas V di SDN Lamkunyut.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Nearpod berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN Lamkunyut. Kelas eksperimen menggunakan Nearpod, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (74,5) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (47,5). Tes dilakukan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Media Nearpod membantu siswa memahami materi secara visual dan konkret, termasuk dengan menyentuh langsung bagian tumbuhan. Dengan demikian, Nearpod tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga daya ingat siswa terhadap materi.

Berdasarkan perhitungan N-Gain, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 0,654 dengan kategori peningkatan “sedang”, sedangkan kelas kontrol hanya 0,26 dengan kategori “rendah”. Pada kelas eksperimen terdapat 7 siswa dalam kategori tinggi dan 13 dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya 1 siswa dalam kategori tinggi, 4 sedang, dan sisanya rendah atau tidak meningkat. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih signifikan di kelas eksperimen. Uji hipotesis menggunakan SPSS menghasilkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Artinya, penggunaan Nearpod memiliki pengaruh nyata terhadap hasil belajar. Media ini terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Faradisa (2021) dan Ami (2021) yang juga menemukan bahwa Nearpod meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kedua penelitian tersebut mengakui bahwa tantangan dalam penggunaan Nearpod adalah keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam membimbing penggunaan aplikasi. Keterbatasan waktu bukanlah hal baru dalam pembelajaran berbasis teknologi dan perlu solusi. Penelitian ini pun memiliki keterbatasan, seperti waktu pelaksanaan yang singkat dan materi yang padat. Sebaiknya penelitian dilakukan dalam jangka waktu lebih lama agar siswa lebih terbiasa dengan media tersebut. Hal ini juga akan memungkinkan pengumpulan data yang lebih maksimal dan mendalam.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran Nearpod dengan peserta didik yang belajar secara konvensional tanpa bantuan media digital interaktif. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_o$ ) ditolak. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media

pembelajaran digital seperti Nearpod memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi bagian-bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SDN Lamkunyut. Penggunaan Nearpod, yang menawarkan fitur interaktif seperti kuis langsung, gambar visual, serta umpan balik secara *real-time*, mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi pendidikan melalui aplikasi Nearpod tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa. Hasil ini juga mendukung pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran di era digital, khususnya pada tingkat sekolah dasar, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, disarankan kepada guru-guru untuk mempertimbangkan pemanfaatan Nearpod atau media pembelajaran interaktif sejenis sebagai strategi alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

### Daftar Pustaka

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- 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*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktor, A. H., & Yasella, M. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- 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. <https://repository.unp.ac.id/id/eprint/35857/>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nurhadi, & Sobri, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 8(03), 137–144. <https://doi.org/10.36050/betrik.v8i03.74>
- Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1121>
- Pramessti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>

- Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 341–346. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2736>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Uripno, N., Irfan, M., & Lailiyah, S. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Secara Daring Di SD Geeta Kota Cirebon. *Pinisi Journal PGSD*, 2(2), 713–722. <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i2.29449>
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>