

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI NEARPOD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS XI DI MA DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Selvia¹, Jasiah², Istiyati Mahmudah³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email : selvia.app22@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id², istiyati.mahmudah@uin-palangkaraya.ac.id³

Received: September 2025

Accepted: October 2025

Published: October 2025

Abstract :

This study focuses on the influence of interactive media based on the Nearpod application on student learning outcomes in the Fiqh subject of class XI at MA Darul Amin Palangka Raya, especially on the material of murder in Islamic law (jinayah). The approach used is quantitative with the type of Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design with a sample of 26 students. Data were obtained through multiple choice tests, observation, and documentation. The results of observations from the application of the Nearpod application media showed an increase from 84,8% in the first meeting (good category) to 97,8% in the second meeting (very good category), this increase reflects the increasing involvement and enthusiasm of students in participating in learning. The average student score also increased from 58,31 in the Pretest to 80,92 in the Posttest. The Shapiro-Wilk normality test showed that the data were normally distributed (significance of 0,090 in the Pretest and 0,059 in the Posttest > 0.05), while the paired sample t-test results obtained a significance value of 0,000 < 0,05, so that the alternative hypothesis (Ha) was accepted and the null hypothesis (H0) was rejected. Thus, it can be concluded that the interactive media based on the Nearpod application has an influence on student learning outcomes in the Fiqh subject of class XI at MA Darul Amin Palangka Raya..

Keywords : Interactive Media; Nearpod; Learning Outcomes; Fiqh

Abstrak :

Penelitian ini berfokus pada pengaruh media interaktif berbasis aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya, khususnya pada materi pembunuhan dalam hukum Islam (jinayah). Penelitian ini berfokus pada pengaruh media interaktif berbasis aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya, khususnya pada materi pembunuhan dalam hukum Islam (jinayah). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design dengan sampel sebanyak 26 siswa. Data diperoleh melalui tes pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi. Hasil observasi dari penerapan media aplikasi Nearpod menunjukkan adanya peningkatan dari 84,8% pada pertemuan pertama (kategori baik) menjadi 97,8% pada pertemuan kedua (kategori sangat baik), peningkatan ini mencerminkan meningkatnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan dari 58,31 pada Pretest menjadi 80,92 pada Posttest. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (signifikansi 0,090 pada Pretest dan 0,059 pada Posttest > 0,05), sedangkan hasil uji t sampel berpasangan memperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis aplikasi Nearpod berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Fiqh kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya.

Kata Kunci: Media Interaktif; *Nearpod*; Hasil Belajar; Fiqih

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas psikis yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sehingga menimbulkan perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mahmudah dkk., 2024). Aktivitas ini juga melibatkan upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif dari berbagai sumber belajar (Dahlia dkk., 2025). Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang sistematis agar tujuan dapat tercapai secara optimal (Hidayanti dkk., 2024). Konsep dasar ini menjadi landasan untuk memahami pentingnya media dalam sebuah proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi mendorong guru tidak hanya mengandalkan papan tulis, melainkan memanfaatkan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran (Izzan & Nuraeni, 2023). Upaya untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam kegiatan belajar (Surawan & Husniah, 2024).

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses belajar berlangsung efisien. Guru dituntut memanfaatkan media yang mudah diakses dan menarik agar materi lebih mudah dipahami (Jasiah & Sudrajat, 2024). Tampilan media yang baik juga mampu membangkitkan motivasi dan antusiasme belajar siswa (Shiddiqy & Saputra, 2022). Selain itu, pentingnya media pembelajaran diakui sebagai faktor pendukung keberhasilan pembelajaran, sehingga pemilihannya harus dilakukan secara cermat agar tidak menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Rofi'ah dkk., 2024).

Media interaktif didefinisikan sebagai perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan memberikan umpan balik terhadap pengguna (Putri dkk., 2022). Media ini memadukan teks, grafis, audio, video, dan animasi sehingga membuat pembelajaran lebih dinamis (Sukma & Handayani, 2022). Kombinasi tersebut memunculkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Media interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran melalui pengalaman, interaksi, dan pemecahan masalah (Artama dkk., 2023). Media juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi siswa (Setiawan & Atmojo, 2024). Selain itu, media interaktif membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam

memahami materi (Nasidah dkk., 2024). Media pembelajaran terbagi menjadi cetak, audio, visual, audio-visual, dan digital. Media cetak berupa buku dan modul, media audio berupa rekaman suara, media visual berupa gambar dan grafik, media audio-visual berupa film dan video, dan media digital mencakup aplikasi berbasis *platform* (Hafiza dkk., 2024).

Pemanfaatan media interaktif memungkinkan siswa lebih aktif berpartisipasi serta memahami konsep secara mendalam (Surawan & Husniah, 2024). Media ini menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan (Setiawan & Atmojo, 2024). Integrasi berbagai elemen membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Keunggulan tersebut melandasi lahirnya aplikasi pembelajaran interaktif.

Aplikasi *Nearpod* merupakan platform berbasis *web* yang dapat digunakan online maupun offline untuk membuat aktivitas (Pramesti dkk., 2023). Pemanfaatan *Nearpod* mendukung keberhasilan pembelajaran karena mendorong partisipasi aktif siswa (Saudah, 2020). Guru dapat menyajikan materi dalam bentuk digital yang diperkaya dengan video, kuis, dan simulasi sehingga lebih efektif (Hidayah dkk., 2024). Fitur tersebut dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Alicia dkk., 2021). Sehingga ketertarikan tersebut berpotensi dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar didefinisikan sebagai prestasi akademik siswa yang diukur melalui ujian, tugas, dan partisipasi dalam kelas (Said & Muslimah, 2021). Hasil belajar menurut Benjamin Bloom dibagi ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kartini dkk., 2022). Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir, mengingat, memahami, dan memecahkan masalah (Aisyah & Hardati, 2022). Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang muncul setelah pengalaman belajar (Phafiandita dkk., 2022). Ranah afektif berkaitan dengan sikap, termasuk penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan internalisasi (Hamdanah & Surawan, 2022). Kemampuan afektif (sikap) merupakan kecenderungan individu untuk menerima atau menolak sesuatu yang dianggap baik atau buruk, yang dapat berupa sikap positif maupun negatif (Alifah, 2019). Adapun faktor hasil belajar dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal seperti kondisi fisik, minat, dan bakat, sedangkan faktor eksternal seperti dukungan dari lingkungan (Mazrur, 2020).

Mata pelajaran Fiqih membahas hukum Islam terkait ibadah, muamalah, dan jinayah (Hadi & Raharjo, 2024). Fungsi Fiqih di madrasah adalah menanamkan nilai ibadah, membentuk tanggung jawab, serta memperkuat iman

dan akhlak siswa (Sarbani, 2020). Pembelajaran Fiqih di madrasah disampaikan melalui pengajaran, latihan, pembiasaan, dan pengalaman agar menjadi pedoman hidup siswa (Hidayati & Aisyah, 2024). Pada proses pembelajaran pendekatan interaktif berbasis teknologi lebih efektif digunakan karena dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Jasiah, 2023).

Aplikasi *Nearpod* memberi peluang memperkaya pembelajaran Fiqih dengan materi interaktif. Siswa dapat mengakses materi dengan mudah dan terlibat dalam aktivitas digital yang variatif. Fitur inovatif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MA Darul Amin Palangka Raya bahwa sekolah ini telah mendukung penggunaan teknologi pembelajaran salah satunya dengan menyediakan akses internet. Tetapi, pada mata pelajaran Fiqih guru masih dominan menggunakan media cetak berupa buku teks. Wawancara dengan guru Fiqih juga mengungkapkan bahwa pembelajaran Fiqih masih sering menggunakan buku. Siswa kelas XI juga menyampaikan bahwa pembelajaran masih sering menggunakan buku yang membuat mereka cepat merasa bosan.

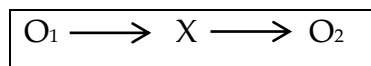
Selain itu, hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih juga menunjukkan bahwa masih banyak terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Rendahnya hasil belajar ini dapat disebabkan oleh faktor internal seperti kurangnya minat dan pemahaman konsep, maupun faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang belum bervariasi dan kurang kreatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya". Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran Fiqih, hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang kemudian dianalisis secara statistik, dengan tujuan utama menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019).

Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Pre- Eksperimental*, yakni

penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol. Untuk lebih spesifik, desain yang dipilih adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini memungkinkan peneliti memberikan *Pretest* sebelum perlakuan (treatment) dan *Posttest* setelah perlakuan, sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan guna mengetahui tingkat keakuratan perlakuan yang diberikan (Sugiyono, 2019). Adapun rancangan penelitian ini digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2019):



Gambar 1. Desain Korelasional antara Variabel Independen dan Variabel Dependen

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pre-Test*

X : Perlakuan

O_2 : Nilai *Post-Test*

Populasi diartikan sebagai keseluruhan individu yang memiliki ciri-ciri tertentu dan menjadi dasar dalam penentuan subjek penelitian. Dari populasi tersebut dipilih sampel, yaitu sebagian kecil anggota yang diasumsikan mampu merepresentasikan karakteristik populasi (Wahyudinata dkk., 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA Darul Amin Palangka Raya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik ini dipilih karena populasi penelitian hanya terdiri dari satu kelas, yaitu kelas XI yang berjumlah 26 siswa, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dipahami sebagai kegiatan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap berbagai elemen yang muncul dalam suatu fenomena penelitian (Warahmah dkk., 2023). Hal ini digunakan untuk mengetahui penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran Fiqih kelas XI. Adapun tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur kemahiran, kecakapan, serta memberikan penilaian melalui tugas, pertanyaan, atau perintah yang harus dikerjakan siswa (Rochaendi dkk., 2024). Tes juga berfungsi menilai aspek kognitif dan hasil belajar siswa sehingga guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran (Sunaryati dkk., 2024). Sedangkan dokumentasi adalah proses mengumpulkan dan menyajikan informasi berdasarkan bukti berupa tulisan, foto, maupun video (Hasan, 2022).

Pada tahap analisis data, hasil *Pretest* dan *Posttest* dianalisis untuk

mengetahui pengaruh media pembelajaran yang digunakan. Sebelum dilakukan analisis inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Setelah data memenuhi prasyarat, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod*

Penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran Fiqih kelas XI dilakukan melalui tahapan yang sistematis. Siswa diminta membuka aplikasi *Nearpod* melalui *web*, kemudian peneliti memberikan kode agar semua siswa dapat masuk ke kelas digital. Setelah semua bergabung, peneliti menyampaikan capaian dan tujuan pembelajaran lalu menjelaskan materi tentang pembunuhan dalam Islam menggunakan slide dan video yang ditampilkan di aplikasi *Nearpod*. Kemudian proses pembelajaran dilanjutkan dengan kuis dan permainan *Time to Climb* sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang mengatakan bahwa aplikasi *Nearpod* dapat mendukung kegiatan pembelajaran karena bisa diakses secara online maupun offline sehingga membuat pembelajaran lebih interaktif (Pramesti dkk., 2023).

Adapun hasil observasi dari penerapan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod*

Komponen	Item Pengamatan	Pertemuan	
		1	2
Pra Pembelajaran	Peneliti menyusun modul ajar yang mencantumkan penggunaan media interaktif berbasis aplikasi <i>Nearpod</i> secara jelas.	2	2
	Peneliti menyiapkan ruang, alat dan media pembelajaran.	2	2
Pendahuluan	Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa.	2	2
	Peneliti mengajak siswa untuk melakukan <i>Ice Breaking</i> .	1	1
	Peneliti melakukan apersepsi, mengingatkan materi yang telah dipelajari sebelumnya.	1	2
	Peneliti melakukan asosiasi, menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan kehidupan	2	2

	sehari-hari siswa.		
	Peneliti memberikan sekilas mengenai materi yang akan diajarkan.	2	2
	Peneliti menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.	2	2
Inti Pembelajaran	Tampilan dari media interaktif berbasis aplikasi <i>Nearpod</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	2	2
	Penggunaan media berbasis aplikasi <i>Nearpod</i> mendukung metode pembelajaran yang digunakan.	2	2
	Peneliti mengarahkan siswa untuk mengakses <i>web</i> dan memasukkan kode pada aplikasi <i>Nearpod</i> di Hp/Laptop.	2	2
	Peneliti menggunakan media interaktif berbasis aplikasi <i>Nearpod</i> sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pembelajaran.	2	2
	Peneliti menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami saat menjelaskan materi.	2	2
	Siswa tampak mudah dalam mengoperasikan fitur-fitur pada aplikasi <i>Nearpod</i> .	1	2
	Penggunaan media interaktif berbasis aplikasi <i>Nearpod</i> mendukung pengelolaan kelas yang efektif.	2	2
	Ketersediaan jaringan internet dan perangkat (Hp/Laptop) siswa yang memadai dan berfungsi dengan baik.	2	2
	Fitur-fitur yang digunakan dalam aplikasi <i>Nearpod</i> berfungsi secara optimal.	1	2
	Media interaktif berbasis aplikasi <i>Nearpod</i> dapat membantu siswa memahami materi lebih cepat.	1	2
	Peneliti mendorong siswa untuk aktif bertanya/berdiskusi seputar materi yang ditampilkan di aplikasi <i>Nearpod</i> .	1	2
	Siswa mengerjakan soal sesuai dengan apa yang sudah ditampilkan pada aplikasi <i>Nearpod</i> .	2	2
	Penutup	Peneliti membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.	2
Peneliti mengapresiasi siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar.		1	2
Peneliti dan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucap " <i>Hamdalah</i> " dan kemudian mengucapkan Salam.		2	2

Jumlah Skor	39	45
Rata-rata Skor	1,70	1,96
Persentase	84,8%	97,8%

Lembar observasi ini diisi oleh guru mata pelajaran Fiqih selama proses pembelajaran berlangsung, yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Penilaian observasi menggunakan skor 2 jika aspek kegiatan dilakukan (Ya) dan skor 1 jika tidak dilakukan (Tidak). Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa dengan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama persentase hasil yang diperoleh adalah 84,8% yang termasuk dalam kategori “baik”, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 97,8% dengan kategori “baik sekali”.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin memahami alur pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod*. Hal ini ditandai dengan perhatian lebih saat menyimak materi melalui slide dan video, keaktifan menjawab soal kuis, serta antusiasme dalam mengikuti permainan. Respon positif juga terlihat dari keterlibatan siswa dalam diskusi dan kemampuan menemukan ide pokok dari materi. Antusiasme terhadap penggunaan aplikasi *Nearpod* mencerminkan sikap menerima media pembelajaran dengan baik. Temuan ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa aplikasi *Nearpod* dapat mendukung keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Saudah, 2020).

Hasil pembelajaran memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman setelah menggunakan aplikasi *Nearpod*. Nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest* sehingga menunjukkan bahwa penguasaan materi semakin baik. Kesimpulan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa materi digital yang diperkaya dengan video, kuis, dan simulasi dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa (Hidayah dkk., 2024).

Dengan demikian, penelitian ini berhasil meningkatkan pemahaman sekaligus motivasi belajar siswa. Fitur-fitur seperti slide, video, kuis dapat mendukung keterlibatan aktif siswa, serta memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penggunaan *Nearpod* dapat dijadikan acuan bagi guru dalam menciptakan media ajar yang menarik dan bermakna. Temuan ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa implementasi *Nearpod* secara

efektif mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Rinaldi & Jasiah, 2025).

Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod*

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan pelaksanaan *Pretest* untuk mengetahui gambaran awal pemahaman siswa mengenai materi pembunuhan dalam hukum Islam pada mata pelajaran Fiqih. Pada sesi ini juga dijelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu aplikasi *Nearpod*, sekaligus penyampaian materi pembelajaran. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan pendalaman materi melalui *Nearpod*, kemudian dilakukan *Posttest* guna mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan diberikan.

Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Semula jumlah soal sebanyak 30 butir, namun setelah divalidasi oleh validator ahli dan diujicobakan, hanya 25 soal yang dinyatakan valid sehingga digunakan dalam penelitian ini. Tes awal (*Pretest*) berfungsi sebagai tolak ukur kemampuan dasar siswa sebelum penerapan media interaktif berbasis *Nearpod*, sedangkan hasil *Posttest* dijadikan pembanding untuk menilai efektivitas pembelajaran dengan media tersebut secara lebih jelas.

Proses pembelajaran kemudian diberikan melalui penerapan aplikasi *Nearpod*. Setelah perlakuan diberikan, siswa melaksanakan *Posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman. Kemudian nilai *Posttest* tersebut dibandingkan dengan nilai *Pretest* sehingga diperoleh data kuantitatif yang menunjukkan adanya perubahan kemampuan. Dengan cara ini, penelitian dapat memberikan gambaran mengenai manfaat penggunaan *Nearpod* dalam mendukung proses pembelajaran.

Analisis statistik deskriptif dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 31. Langkah-langkahnya yaitu membuka program SPSS, kemudian pada Variable View mendefinisikan dua variabel: *Pretest* dan *Posttest*. Keduanya diatur dengan Type: Numeric, Decimal: 0, Label: Nilai *Pretest* Fiqih dan Nilai *Posttest* Fiqih, serta Measure: Scale.

Selanjutnya, pada Data View dimasukkan data hasil penelitian, baik secara manual maupun melalui salin-tempel. Untuk melakukan analisis, pilih menu Analyze, Descriptive Statistics, Descriptives, lalu pindahkan variabel *Pretest* dan *Posttest* ke kolom analisis. Klik Options dan centang *Minimum*,

Maximum, Sum, Mean, serta Standard Deviation, kemudian klik Continue dan OK. Hasil analisis akan muncul pada jendela Output, menampilkan nilai minimum, maksimum, jumlah, rata-rata, dan standar deviasi dari kedua variabel tersebut.

Tabel 2. Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	26	48	72	1516	58,31	6,005
Posttest Hasil Belajar	26	72	96	2104	80,92	5,803
Valid N (listwise)	26					

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 31*, diperoleh bahwa peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari perbandingan nilai *Pretest* dan *Posttest*. Dari tabel terlihat bahwa rata-rata nilai *Pretest* siswa adalah 58,31 dengan nilai terendah 48, nilai tertinggi 72, dan standar deviasi sebesar 6,005. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod*, rata-rata nilai *Posttest* meningkat menjadi 80,92 dengan nilai terendah 72, nilai tertinggi 96, dan standar deviasi sebesar 5,803. Jumlah keseluruhan nilai *Pretest* adalah 1516, sedangkan jumlah nilai *Posttest* mencapai 2104.

Selain itu, berdasarkan hasil *pretest* diketahui bahwa dari 26 siswa terdapat 25 siswa (96,15%) yang memperoleh nilai di bawah KKM (70) sehingga dikategorikan belum tuntas, dan hanya 1 siswa (3,85%) yang mencapai nilai ≥ 70 dan dinyatakan tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi pembunuhan dalam Islam. Setelah diberikan perlakuan, seluruh siswa yaitu 26 orang (100%) memperoleh nilai ≥ 70 sehingga dinyatakan tuntas. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* mampu meningkatkan pemahaman siswa dan membuat seluruh siswa mencapai standar ketuntasan belajar minimal.

Hasil ini memperlihatkan bahwa capaian belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Hal tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* pada materi pembunuhan dalam hukum Islam.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena mereka memperoleh pengalaman baru yang lebih menarik dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media *Nearpod* bersifat interaktif, memadukan teks, gambar, video, dan fitur evaluasi yang membuat kegiatan belajar lebih bervariasi. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Nearpod* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa fitur interaktif dalam aplikasi *Nearpod* efektif dalam mendorong partisipasi siswa dan meningkatkan ketertarikan dalam pembelajaran (Hidayah dkk., 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu, penerapan *Nearpod* menunjukkan adanya dampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan nilai *Pretest* ke nilai *Posttest*. Selain itu, aktivitas belajar siswa turut mengalami perkembangan dalam aspek keaktifan, keberanian, kedisiplinan, kerja sama, dan kemampuan bertanya (Nispiah & Alwin, 2023). Penelitian lain juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Nearpod* secara signifikan meningkatkan hasil belajar, di mana rata-rata nilai *Pretest* sebesar 53,50 naik menjadi 85,50 pada *Posttest* (Hasanah dkk., 2025). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Nearpod* efektif dalam mendukung proses pembelajaran Fiqih dan memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman serta capaian belajar siswa..

Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif, data *Pretest* dan *Posttest* kemudian diuji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 31 dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Pertama, buka program SPSS dan pada Variable View definisikan dua variabel, yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Keduanya diatur dengan Type: *Numeric*, Decimal: 0, Label: *Nilai Pretest Fiqih* dan *Nilai Posttest Fiqih*, serta Measure: *Scale*. Setelah variabel selesai dibuat, masuk ke Data View untuk menginput data penelitian, baik dengan mengetik langsung maupun menyalin dari data yang sudah ada.

Selanjutnya, untuk melakukan uji normalitas, pilih menu Analyze, Descriptive Statistics, Explore. Pindahkan variabel *Pretest* dan *Posttest* ke kolom

Dependent List menggunakan tanda panah. Kemudian klik Plots, centang opsi *Histogram* dan *Normality plots with tests*, lalu klik Continue dan OK. Hasil uji normalitas akan muncul pada jendela **Output**, menampilkan informasi tentang distribusi data *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Hasil Belajar

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	,161	26	,082	,933	26	,090
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	,183	26	,026	,925	26	,059

Dari tabel di atas terdapat dua jenis uji normalitas, yakni uji tipe *Kolmogorov-Smirnov* dan uji tipe *Shapiro-Wilk*. Uji tipe *Kolmogorov-Smirnov* digunakan dalam uji normalitas apabila nilai sampel > 50 sedangkan uji tipe *Shapiro-Wilk* digunakan dalam uji normalitas apabila nilai sampel < 50 (Ningsih dkk., 2019). Pada penelitian yang telah dilakukan, jumlah sampel yang digunakan sebanyak 26 siswa. Hal tersebut menandakan bahwa $26 < 50$ sehingga uji normalitas yang digunakan adalah uji tipe *Shapiro-Wilk*. Oleh karena itu, penentuan normal tidaknya data penelitian mengacu pada uji normalitas tipe *Shapiro-Wilk*.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *IBM SPSS Statistics 31*, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji *Shapiro-Wilk* adalah 0,090 untuk *Pretest* dan 0,059 untuk *Posttest*, keduanya lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas untuk analisis statistik selanjutnya terpenuhi.

Setelah diperoleh bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal, langkah analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat pengaruh media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Hipotesis sendiri dipahami sebagai jawaban sementara yang diuji kebenarannya dan berperan penting dalam menentukan kualitas penelitian (Hamdani & Sa'diyah, 2025).

Pada penelitian ini dirumuskan dua hipotesis yaitu sebagai berikut :

H0: Tidak terdapat pengaruh media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MA

Darul Amin Palangka Raya

Ha: Terdapat pengaruh media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya

Untuk melakukan uji Paired Sample t-Test, peneliti menggunakan IBM SPSS Statistics versi 31 dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama, pilih menu Analyze → Compare Means → Paired-Samples t-Test. Selanjutnya, pindahkan variabel *Pretest* dan *Posttest* ke kolom Paired Variables menggunakan tanda panah, kemudian klik OK. Hasil uji *Paired Sample t-Test* akan muncul pada jendela Output, menampilkan nilai Sig. (Two-Tailed) yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 4. Hasil Uji Parametrik *Paired Sample Test*

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		95% Confidence Interval of the Difference					One-Sided		Two-Sided	
		Mean	Std. Deviat	Mean	Lower	Upper	t	df	p	p
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-22,615	4,224	,828	-24,322	-20,909	-27,297	25	,000	,000

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, bahwa hipotesis alternatif (Ha) dapat diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa (Benu dkk., 2025).

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian lain yang juga menyatakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa. Karena, media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak kaku, sehingga membuat siswa lebih percaya diri serta bersemangat

mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut pada akhirnya mampu mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih optimal (Simanjuntak & Panjaitan, 2023).

KESIMPULAN

Penerapan media interaktif berbasis aplikasi Nearpod dalam pembelajaran Fiqih kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini tampak dari hasil observasi yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dari 84,8% pada pertemuan pertama dengan kategori “baik” menjadi 97,8% pada pertemuan kedua dengan kategori “baik sekali”. Peningkatan tersebut mencerminkan keterlibatan dan antusiasme siswa yang semakin tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil tes juga memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 58,31 pada *Pretest* menjadi 80,92 pada *Posttest*, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *IBM SPSS Statistics 31*, uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (signifikansi 0,090 untuk *Pretest* dan 0,059 untuk *Posttest* > $\alpha = 0,05$), sehingga analisis parametrik dapat digunakan. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang mendukung hipotesis alternatif (H_a) bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MA Darul Amin Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Hardati, P. (2022). Pengetahuan Protokol Kesehatan Pada Siswa SMA di Kecamatan Semarang Utara. *Edu Geography*, 10(1), 59–65. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i1.56436>
- Alicia, H., Fardisah, T., & Muhtarisatul, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Nearpod Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Termodinamika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 63–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v4i2.291>
- Alifah, F. N. (2019). Pengembangan Strategi Pembelajaran Afektif. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 68–86. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v5i1.2587>
- Andra Ningsih, D., Nurhasanah, & Fadillah, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Di Luar Kelas Dalam Pembentukan Sikap Percaya Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 190 Cenning. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i2.314>

- Artama, S., Djollong, A. F., Ismail, I., Lubis, L. H., Kalbi, K., Yulianti, R., Mukarramah, M., Mardin, H., Ibrahim, M. B., Fatih, T. A., Holifah, L., & Diana, P. Z. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar* (1 ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Benu, F., Nitte, Y. M., Mafo, M. A., Rakmeni, E. Ch., Nenometa, T. E., & Ramboki, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media *Nearpod* Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Oesapa Kecil 1. *Hinef: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 149–155. <https://doi.org/10.37792/hinef.v4i2.1763>
- Dahlia, D., Mazrur, M., & Mahmudah, I. (2025). The Influence of Course Review Horay Learning Model with Audio Visual Assistance on Islamic Religious Education Learning Outcomes at SD IT Al-Ghazali in Palangka Raya City. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 149–156. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v11i2.28146>
- Hadi, S., & Raharjo, R. (2024). Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Semarang. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 90–102. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5609>
- Hafiza, H., Fitriani, W. R., & Titik Mariyani. (2024). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154–167. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>
- Hamdanah, H., & Surawan, S. (2022). *Remaja dan Dinamika: Tinjauan Psikolog dan Pendidikan*. K-Media.
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 2(1), 23–29.
- Hasanah, U., Jamilah, J., & Sukitman, T. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Nearpod Terhadap Pemahaman Materi IPA Gerak Benda Pada Siswa Kelas 3 SDN Padelegan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231–245. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23744>
- Hidayanti, E. W., Rizal, S. U., & Mahmudah, I. (2024). The Implementation of Monopins Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Science and Technology Classes for Grade IV Students of Elementary School 1 Kalampangan. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(1), 62–77. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i1.31176>
- Hidayati, R., & Aisyah, S. (2024). Analisis Kebutuhan Media Berbasis It Pada Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas X. *Mumtaz: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 128–139. <https://doi.org/10.69552/mumtaz.v3i2.2218>
- Izzan, A., & Nuraeni, N. (2023). Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31. *Masagi*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>

- Jasiah, J. (2023). Fostering Students'critical Thinking Skills Through Technology-Based Interactive Learning In The Digital Era. *Al-Yasini-Jurnal Keislaman, Sosial, hukum dan Pendidikan*, 8(1), 1-12. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v8i1.5189>
- Jasiah, J., & Sudrajat, A. A. (2024). Pemanfaatan Video Pembelajaran dan Game Edukasi Puzzle Untuk Meningkatkan Interaktif Siswa pada Mata Pembelajaran Fiqih Materi Puasa di SMP Daru Ulum Palangka Raya. *Jurnal Widya Balina: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ekonomi*, 9(2), 58-72. <https://doi.org/10.53958/wb.v9i2.630>
- Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin, S. (2022). Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292-7302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>
- Hidayah, K., Aziz, N., & Sunarko, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Nearpod pada Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Siswa di MTsN 01 Wonosobo Tahun Pelajaran 2024/2025. *Reflection : Islamic Education Journal*, 2(1), 68-76. <https://doi.org/10.61132/reflection.v2i1.386>
- Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Mahmudah, I., Rahmah, S., Azizah, A., & Naulia, E. (2024). Pembelajaran ekstrakurikuler menggambar dan mewarnai terhadap hasil prestasi di MIS Hidayatul Muhajirin. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2), 155-163. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i2.16055>
- Mazrur, M. (2020). *Contextual Teaching and Learning dan Gaya Belajar, Implikasi pada Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih*. CV. Media Edukasi Indonesia.
- Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. 03(02).
- Nispiah, N., & Alwin, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktifNearpod terhadap hasil belajar. *Jurnal Georaflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 8(1), 9-18. <https://doi.org/10.32663/georaf.v8i1.3493>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Pramesti, 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>
- 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), 365–376. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Rinaldi, A., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Media Digital Interaktif Berbasis Nearpod di Kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. *Jurnal At-Tarbiyah Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 34–53.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Penngembangan Media Pembelajaran* (1 ed.). ITERA Press Anggota KPPI.
- Rofi'ah, S., Mariana, I., Salsabillah, K., & Rohmatin, N. L. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Media Educard Literasi Moderasi Beragama Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Muallimun: Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v4i1.8937>
- Said, A., & Muslimah, M. (2021). Evaluation of Learning Outcomes of Moral Faith Subjects during Covid- 19 Pandemic at MIN East Kotawaringin. *Bulletin of Science Education*, 1(1), 13–26.
- Sarbani, D. A. (2020). Studi Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Pelajaran Fiqh di MTs Singo Wali Songo Kartoharjo Magetan. *Al-Fatih Jurnal Studi Islam*, 8(01), 67–85.
- Saudah. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Tahap Dasar di RA Al-Muslimun Palangka Raya. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(2), 78–86. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p80-88.2079>
- Setiawan, V. P., & Atmojo, S. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kelas III SD Muhammadiyah Banyuraden. *Jurnal Elementary Pedagogia*, 1(3), 8–16. <https://doi.org/10.62387/elementarypedagogia.v1i3.39>
- Shiddiqy, I. A., & Saputra, I. N. (2022). Keberhasilan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantora*, 10(1), 94–106. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p94-106>
- Simanjuntak, E. B., & Panjaitan, N. Y. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4517–4532.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2 ed.). Alfabeta.
- Sunaryati, T., Azzahra, S. S., Khasanah, F. N., Dewi, N., & Komariyah, S. (2024). Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 316–324. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.23083>

- Surawan, & Husniah, L. (2024). Pembinaan Pembentukan Media Interaktif Guru Dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Wordwall di MIN 4 Palangka Raya. *JP2N Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Nusantara*, 2(1), 1-10.
- Wahyudinata, S., Setyaningrum, S., & Hermansyah, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Ekosistem Pada Peserta Didik Kelas V SDN 15 Teluk Batang. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.23971/mdr.v5i1.5110>
- Warahmah, M., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 72-81. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i2.32>