

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Nearpod sebagai Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Miftahul Husnah Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang miftahulhusnah33@gmail.com	ISSN: 2963-8933 Vol. 5, No. 2 Juni 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
Martin Kustati Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang martinkustati@uinib.ac.id	
Gusmirawati Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang gusmirawati27@gmail.com	

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Husnah, M., Kustati, M., & Gusmirawati. (2026). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Nearpod sebagai Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP)*, 5(2), 1342-1352.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Padang. Perkembangan Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Padang yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya media pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Nearpod* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 81,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,64. Uji *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya, penggunaan multimedia interaktif berbasis Nearpod efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Nearpod*, Hasil Belajar, Pembelajaran Fikih

Abstract

This study aims to determine the effect of interactive multimedia learning using the Nearpod application on the learning outcomes of grade IX students in the subject of Fiqh at MTsN 1 Padang. The development of this research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Fiqh at MTsN 1 Padang caused by the use of conventional learning methods and the lack of interactive learning media. The research method used is quantitative research with a quasi-experimental type using a Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of an experimental class and a control class selected through a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through pretest and posttest tests that had been tested for validity and reliability. The results showed that the use of the Nearpod application had a significant effect on student learning outcomes. This was evidenced by the average post-test score of the experimental class of 81.33, higher than the control class of 73.64. The Independent Sample T-test showed a Sig. (2-tailed) value <0.001 , which means H_a is accepted and H_o is rejected. In conclusion, the use of Nearpod-based interactive multimedia is effective in improving student learning outcomes in the subject of Fiqh.

Keywords: Interactive Multimedia, Nearpod, Learning Outcomes, Jurisprudence Learning

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya dituntut mampu menyampaikan materi, tetapi juga harus kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi, materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, variatif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan materi kepada siswa. Media pembelajaran interaktif unggul dalam menyajikan informasi dengan cara yang menarik, jelas, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, media interaktif juga dapat menyederhanakan informasi, mempermudah penafsiran materi, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif (Simarmata & Mujiarto, 2019).

Dengan demikian, seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan multimedia interaktif menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan berpusat pada guru, tapi lebih pada siswa. Penggunaan multimedia interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, dan hasil belajar siswa, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berarti (Kurniawan & Widiastuti, 2022). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah aplikasi *Nearpod*. *Nearpod* adalah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif melalui berbagai fitur seperti presentasi, kuis, polling, video, dan aktivitas interaktif lainnya. Penggunaan *Nearpod* mendorong terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Selain itu, *Nearpod* juga memungkinkan pendidik untuk memantau dan mengevaluasi aktivitas siswa secara langsung sepanjang proses pembelajaran (Feri & Zulherman, 2021). *Nearpod* adalah platform pembelajaran berbasis cloud yang memungkinkan guru menciptakan sesi interaktif secara real-time. Fitur-fitur utamanya meliputi: (1) Virtual Reality (VR) field trips untuk eksplorasi kontekstual; (2) collaborative boards untuk diskusi visual; (3) quiz dan polling langsung; (4) time-to-climb sebagai gamifikasi kompetitif; serta (5) laporan analitik otomatis yang memudahkan guru memantau keterlibatan dan pemahaman siswa secara individual (Gulo dkk., 2025). Dalam konteks PAI, fitur-fitur ini dapat dioptimalkan untuk menyampaikan materi aqidah, fiqh, dan sirah nabawi dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan menarik. Berbagai studi menunjukkan bahwa *Nearpod* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan dampak signifikan terhadap hasil pembelajaran (Sugianto, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Arifuddin dkk., 2026). menemukan bahwa Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Video Animasi Gerak Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Gerak Dasar Siswa Kelas III SD Inpres Batua II meningkatkan nilai rata-rata post-test menjadi 80,50 dengan N-Gain sebesar 0,48. Sementara itu, (Selvia dkk., 2025) mendapatkan N-Gain 0,61 pada pembelajaran fiqh di MTs, namun menggunakan true-experimental design dengan randomisasi penuh yang jarang mungkin dilakukan di setting sekolah nyata (Aini dkk., 2025) melalui PTK melaporkan peningkatan serupa pada Bahasa Indonesia SD, tetapi tanpa kelompok kontrol. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam memperluas temuan-temuan tersebut ke konteks PAI-Madrasah yang belum dieksplorasi dengan desain quasi-eksperimen berkelompok kontrol.

Penerapan media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan karena materi Fikih cenderung memerlukan pemahaman yang mendalam dan tidak mudah dipahami hanya melalui penjelasan lisan. Fikih mengkaji aspek ibadah, terutama tata cara pelaksanaan rukun Islam beserta ketentuan hukumnya, sehingga menjadi bagian integral dalam pendidikan agama Islam yang bersifat amaliah. Melalui pembelajaran Fikih, peserta didik diharapkan mampu memahami hukum-hukum Islam sekaligus memperoleh solusi konkret terhadap permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Azzahra dkk., 2025). Akan tetapi, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih didominasi oleh metode pembelajaran tradisional yang membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Pembelajaran konvensional atau teacher-centered learning (TCL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar, sementara peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif melalui ceramah, penjelasan, dan latihan terstruktur. Dalam konteks pendidikan modern dan implementasi pembelajaran abad ke-21, pendekatan ini mulai dikaji kembali karena dinilai memiliki keterbatasan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik (Adiputra & Hidayah, 2025).

Kondisi tersebut juga ditemukan di MTsN 1 Padang, dimana penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas, hasil belajar siswa masih rendah, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Oleh sebab itu, penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih. Fitur-fitur interaktif yang tersedia pada aplikasi tersebut dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi, meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta mendorong peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTsN 1 Padang, serta menguji efektivitasnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *penelitian quasi experiment* (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTsN 1 Padang. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu penelitian yang melibatkan dua kelompok, terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Sugiyono, desain *Quasi Experimental* adalah bentuk desain eksperimental yang dikembangkan dari desain *true experimental* yang tidak mudah dilakukan. Di dalamnya terdapat kelompok kontrol yang tidak dapat sepenuhnya mengontrol berbagai variabel dari luar yang bisa mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Pali, 2014) Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Nearpod*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Padang pada tahun

pelajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 343 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih dua kelas yang memiliki karakteristik kemampuan belajar yang relatif sama, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui hasil pretest dan posttest siswa, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih, serta data pendukung lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan bentuk soal pilihan ganda. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penggunaan aplikasi *Nearpod*. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Fikih untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa nilai siswa, foto kegiatan, serta data sekolah. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel dan deskripsi naratif untuk mempermudah proses analisis dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* dengan bantuan aplikasi statistik. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Paradigma penelitian ini menempatkan penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Nearpod* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih sebagai variabel terikat (Y).

C. Hasil and Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Padang dengan fokus kajian mengenai “Pengaruh Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Pada Kelas IX di MTsN 1 Padang”. Data penelitian diperoleh melalui pemberian instrumen penelitian berupa tes hasil belajar Peserta Didik. Instrumen yang digunakan adalah seperangkat soal yang berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest Control Group Design*, yaitu dengan memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa pada masing-masing kelas, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Nearpod*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 78 Peserta Didik, yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 39 Peserta Didik sebagai kelas eksperimen dan 39 Peserta Didik sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan didampingi oleh guru mata Pelajaran Fikih dengan materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Jual Beli, Khiyar, Qirad, dan Riba”. Adapun subjek penelitian mencakup seluruh Peserta Didik kelas IX MTsN 1 Padang tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 78 orang peserta didik. Berdasarkan pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih diperoleh melalui pemberian tes, dimana dapat dilihat pada tabel dibawah ini terdapat perbedaan nilai tes peserta didik yang menggunakan Aplikasi *Nearpod* dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan kemudian dianalisis.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pretest</i>	<i>PostTest</i>	Mean	<i>Pretest</i>	<i>PostTest</i>	Mean
1.	60	80	70	60	76	68
2.	68	100	84	72	88	80
3.	48	84	66	48	72	60
4.	80	92	86	80	84	80
5.	60	88	74	60	68	64
6.	52	72	62	56	64	56
7.	84	88	86	72	76	80
8.	64	76	70	64	72	68
9.	52	84	68	68	76	68
10.	88	92	90	80	84	80

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretest	PostTest	Mean	Pretest	PostTest	Mean
11.	72	80	76	72	80	76
12.	64	84	74	64	72	62
13.	48	88	68	48	56	52
14.	56	60	58	56	64	60
15.	68	80	74	68	76	68
16.	64	76	70	60	68	60
17.	76	84	80	72	76	74
18.	52	92	72	52	56	54
19.	64	72	68	64	72	64
20.	52	56	54	52	60	52
21.	72	76	74	72	84	78
22.	68	76	72	68	76	68
23.	72	80	76	72	76	72
24.	52	56	54	52	68	60
25.	60	84	72	60	72	60
26.	56	76	66	56	76	66
27.	64	80	72	64	72	64
28.	56	84	70	56	60	58
29.	76	80	78	80	84	80
30.	76	84	80	72	80	76
31.	64	72	68	64	72	64
32.	68	76	72	68	72	68
33.	72	88	80	72	80	76
34.	68	84	76	68	72	70
35.	56	92	74	56	68	62
36.	68	96	82	68	72	70
37.	60	88	74	60	80	70
38.	44	84	64	84	92	86
39.	64	88	76	68	76	72
Mean	63,79487	81,33333		64,82051	73,64103	

Sumber: Hasil Pretest dan PostTest

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 1.1 nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dianalisis melalui skor *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol serta kelas eksperimen. Analisis ini dilakukan dengan mengacu pada klasifikasi distribusi frekuensi hasil belajar. Pada tahap awal, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol tercatat sebesar 64,82, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 63,79. Kedua nilai tersebut termasuk ke dalam kategori cukup rendah, yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Setelah proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan nilai rata-rata pada kedua kelas. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *post-test* sebesar 73,64 yang berada pada kategori sedang. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,33 dan masuk dalam kategori tinggi.

Pada hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Simarmata dan Mujiarto bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, audio, gambar, video, animasi, dan interaktivitas untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran secara lebih efektif. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, teori konstruktivisme juga mendukung hasil penelitian ini, dimana siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Nearpod* dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta hasil

belajar peserta didik. *Nearpod* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa melalui berbagai aktivitas pembelajaran digital. Melalui fitur-fitur yang tersedia, siswa dapat belajar secara lebih mandiri, aktif, dan kolaboratif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Nearpod* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTsN 1 Padang. Perbedaan capaian ini mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen. Kemudian dikuatkan oleh respon peserta didik berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan Aplikasi *Nearpod*, peserta didik memberikan respon yang positif.

Peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami karena didukung oleh berbagai fitur seperti kuis, video, dan aktivitas interaktif. Selain itu, penggunaan *Nearpod* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Nearpod* dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memperkuat keterlibatan siswa, serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif sesuai dengan perkembangan pendidikan di era digital.

Pada penelitian langkah awal yang dilakukan peneliti sebelumnya yaitu membuat pembelajaran menggunakan Aplikasi *Nearpod* menggunakan laptop. Adapun penjelasan mengenai Penggunaan Aplikasi *Nearpod* yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik, mulai dari cara mengakses aplikasi, login, membuat pembelajaran, hingga membagikan lesson kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif ialah:

1. Buka Aplikasi Browser pada Komputer atau Laptop, contohnya Google Chrome, Firefox dan Microsoft Edge. Silakan akses url <https://nearpod.com/> pada Addressbox. Setelah itu akan diarahkan ke halaman home-page *Nearpod*.
2. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Nearpod*. *Pertama*, Untuk Pendidik (Guru) Klik menu "TEACHERS" pada homepage *Nearpod* yang nantinya akan diarahkan untuk masuk atau login. Untuk peserta didik Klik menu "STUDENTS" dan akan login jika sudah mendapatkan Code yang akan diberikan oleh pendidik. atau bisa juga dengan mendownload Aplikasi *Nearpod* di Play Store. Setelah itu guru dapat langsung login dengan menggunakan email pribadi atau email sekolah, dan juga bisa dengan akun Office 365, Clever dan Classik Link. *Kedua*, Pengantar Penggunaan Aplikasi *Nearpod* Setelah login ke menu "TEACHERS", maka guru akan langsung diarahkan untuk men-Klik menu pilihan "Teachers" dan "Student", Jika kita sebagai tenaga pendidik maka kita harus Klik menu "Teacher". Setelah itu, guru diarahkan ke menu untuk pengisian biodata, yang terdiri dari subject yang berisikan pilihan mata pelajaran yang akan diajarkan, grades yang berisikan pilihan kelas dan role yang berisikan peran yang akan dipilih. Setelah Klik "Done".

Ketiga, Setelah itu akan langsung diarahkan ke menu beranda *Nearpod*. Banyak sekali menu yang disediakan untuk guru membuat pembelajaran dengan Aplikasi *Nearpod*. Pada menu "My Lessons" berisikan tentang semua pembelajaran yang di buat. Guru membuat pembelajaran di menu "Create a Lesson". Menu "Reports" berisikan tentang partisipasi peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran dan guru dapat langsung memberikan penilaian. *Keempat*, Pengantar Penggunaan Aplikasi *Nearpod* Pada menu "Nearpod Library" berisikan semua pembelajaran yang bisa dijadikan contoh oleh guru dalam membuat Lesson sendiri, sesuai dengan kategori pelajaran yang akan diambil. Pada menu "Teacher Resousces" berisikan tentang webinarwebinar mengenai penggunaan Aplikasi *Nearpod*, sehingga dapat menambah wawasan guru untuk membuat berbagai macam pembelajaran. Didalamnya sudah tertera tanggal, bulan dan tahun pelaksanaan webinar tersebut. *Kelima*, Pada bagian "My Lessons" terdapat menu "Create a Lesson" digunakan untuk membuat pembelajaran yang diinginkan, Guru bisa menambahkan serta mengedit isi pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran. Setelah masuk ke menu "My Lessons" kemudian diarahkan untuk men-Klik menu "Add Content & Activities", untuk membuat pembelajaran dan memilih beberapa fitur yang sediakan.

3. Langkah-Langkah Pembuatan Lessons Atau Pembelajaran. *Pertama*, Di dalam menu "Add Content & Activities" terdapat banyak sekali fitur penunjang untuk membuat pembelajaran, diantaranya: Slides, Slides (Classic), Slideshow, Sway, PDF, Power Point, Images dan Audio. Itu semua masuk ke dalam bagian "Create". Jika guru ingin menambahkan beberapa fitur tersebut maka tinggal Klik menu +add. Sedangkan pada bagian "Interactive"

terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan, diantaranya adalah: Video, Web Content, BBC Video, Nearpod 3D, PhET dan VR Fieldtrip. Jika guru ingin menambahkan beberapa fitur tersebut maka tinggal Klik menu +add. *Kedua*, Pada bagian "Quizzes & Games" terdapat beberapa fitur penunjang pembelajaran diantaranya: Quiz, draw it, fill in the Blank, Memory Test, Time to Climb dan Matching Pairs. Jika guru ingin menambahkan beberapa fitur tersebut maka tinggal Klik menu +add Pada bagian "Discussion". Terdapat beberapa fitur diantaranya: Collaborate Board, Flip, Poll dan Open-Ended Question. Jika guru ingin menambahkan beberapa fitur tersebut maka tinggal Klik menu +add.

Ketiga, Setelah guru menambahkan dan meng-edit semua fitur-fitur Nearpod sesuai dengan pelajaran yang diambil, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini. Gambar di bawah merupakan contoh Lesson yang telah dibuat dengan menambahkan dan meng-edit beberapa fitur yang ada di Aplikasi Nearpod untuk dijadikan bahan pembelajaran. Setelah itu guru hanya perlu men-Klik tombol "Save and Exit", sehingga dapat tersimpan jika sudah keluar dari Aplikasi Nearpod. *Keempat*, Jika guru ingin melihat hasil Lesson yang telah dibuat, maka hanya perlu Klik menu "Preview" pada Lesson. Untuk melihat Slide selanjutnya guru hanya perlu men-Klik tanda panah biru-putih di layar "Preview".

kelima, Jika guru ingin mengubah atau menambahkan fitur yang dirasa masih kurang, guru hanya perlu men-Klik menu "Edit" pada Lesson yang telah dibuat. Pada menu "Poll", guru dapat mengatur waktu (Add Timer) pengisian dan dapat men-on atau off kan menu "Allow Students to Select Multiple Options". Serta dapat menambahkan video atau gambar yang berkaitan dengan pelajaran yang diambil. *Keenam*, Pada menu "Collaborate Board" guru dapat mengubah latar belakang pada tanda panah sebelah kanan sesuai yang diinginkan agar lebih menarik perhatian peserta didik. Selain itu juga guru dapat menambahkan beberapa fitur video, audio, gambar, pdf, gif dan website. Selain itu juga, guru dapat merubah pengaturan untuk siswa pada menu "Student Options", serta peserta didik nantinya bisa mengirimkan jawaban berupa video, gambar, audio dan gif.

Ketujuh, Pada menu "Quiz" guru dapat mengatur waktu pengerjaan, menambahkan video, audio, gambar dan gif, serta dapat mengatur jawaban yang benar. Selain itu juga guru dapat menambahkan pertanyaan pada menu "+Add Question" sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada menu "Draw it" guru dapat menambahkan pertanyaan, menambahkan video, audio, gambar dan gif serta dapat mengatur waktu pengerjaan. Selain itu guru juga dapat mengatur latar belakang pada menu "Add Background" agar tampilannya menarik. *Kedelapan*, Menu "Time to Climb" digunakan sebagai bahan evaluasi peserta didik dan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal-soal. Pada menu "Time to Climb" guru dapat menambahkan beberapa pertanyaan dan menandai jawaban yang benar. Selain itu juga guru dapat mengatur waktu pengerjaan serta dapat menambahkan gambar, video, audio dan gif. Kemudian guru juga dapat mengatur pertanyaan dari yang bentuknya berupa teks ke pertanyaan yang bentuknya gambar. Serta dapat menambahkan beberapa pertanyaan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kesembilan, Pada fitur "Video" guru juga dapat menambahkan video baik dari menu "Video Library" sesuai dengan mata pelajaran, "Youtube", "My Videos" atau dari "Upload a Videos" yang sudah dibuat sendiri. Selain itu juga guru bisa menambahkan pertanyaan di bagian awal, tengah atau akhir video pada menu "+Add Activity at" serta dapat memangkas video sesuai dengan keinginan di menu "Trim". Setelah itu, Klik "Save" dan "Save &Exit". *Kesepuluh*, Kemudian kembali lagi ke tampilan beranda menu "My Lessons". Guru ketika akan melakukan pembelajaran dengan peserta didik menggunakan Aplikasi Nearpod, dapat men-Share nya dengan dua cara, yaitu dengan men-Klik menu "Live Participation" dan "Student-Paced". Menu "Live Participation" digunakan guru untuk men-Share Lesson dengan metode pembelajaran secara langsung di kelas atau Offline. Jadi peserta didik dapat menggunakan Handphone atau Laptop. Setelah guru men-Klik menu "Live Participation" kemudian akan muncul sebuah Code yang nantinya akan di bagikan kepada peserta didik untuk bisa Login ke pembelajaran. Selain itu, jika peserta didik yang tidak mempunyai Aplikasi Nearpod, maka guru dapat men-Share link pada menu "Copy Link" lalu dibagikan ke grup WhatsApp. *Kesebelas*, Selanjutnya, menu "Student-Paced", menu ini digunakan untuk men-Share pembelajaran ketika berada di luar kelas (Daring). *Kedua belas*, Setelah guru men-Share Code dan link ke grup WhatsApp, maka waktu untuk guru dan peserta didik mengakses pembelajaran tersebut adalah 1 bulan. Selain itu guru dapat mengatur menu "Options: Require Student Responses and Prevent Skipping" agar tidak terjadi kesalahan (Patmawati, 2023).

Selama pembelajaran menggunakan Aplikasi Nearpod peserta didik diminta untuk memperhatikan ke depan media yang digunakan dan terlibat langsung selama pembelajaran berlangsung secara keseluruhan dan memiliki kesempatan untuk semua peserta didik menggunakan Aplikasi Nearpod secara bergantian ke depan, sehingga peserta didik memiliki keinginan untuk belajar yang tinggi selama pembelajaran. Berdasarkan data yang telah diteliti, nilai rata-rata N-Gain skor pada kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 0,48. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk ke dalam kategori "sedang". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod memiliki tingkat keefektifan yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Sementara itu, nilai rata-rata N-Gain persen diperoleh dengan skor sebesar 48,44%. Berdasarkan klasifikasi tingkat efektivitas N-Gain persen, nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod berada pada kategori "cukup efektif" dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun pada kelas kontrol, nilai rata-rata N-Gain skor memperoleh skor sebesar 0,25 yang termasuk dalam kategori "rendah". Sedangkan nilai rata-rata N-Gain persen memperoleh skor sebesar 25,07%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran tanpa penggunaan Nearpod menunjukkan tingkat keefektifan pada kategori "kurang efektif".

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis N-Gain skor maupun N-Gain persen, penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terbukti memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol, sehingga media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Fikih kelas IX di MTsN 1 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif memberikan dampak peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Khoir, 2021) yang menyatakan penerapan media atau metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini media interaktif yang digunakan adalah nearpod, yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi Nearpod cocok digunakan pada pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi langsung (offline) maupun tidak (online) (Pramesti dkk., 2023). Media ini dapat dioperasikan di ponsel maupun laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau digunakan secara bersama-sama dengan mahasiswa yang lainnya secara live (Nurhamidah, 2021). Penilaian berbasis nearpod memiliki fitur agar setiap soal tes dapat diatur berbatasan waktu.

Pada aplikasi ini, terdapat fitur-fitur interaktif yang memudahkan guru/pendidik dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik perhatian. Dalam fitur aktivitas Nearpod, aplikasi ini sudah dilengkapi kuis interaktif, memasukkan pertanyaan untuk jawaban panjang, tes memori, mengisi titik-titik, dan menjawab pertanyaan dengan gambar (Nirwanda dkk., 2023) Adapun Kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi Nearpod menurut Kholis sebagaimana dikutip Icha Biassari adalah:

1. Nearpod merupakan media pembelajaran berbasis website yang menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Nearpod dapat diakses melalui website resminya, sehingga dapat digunakan tanpa memenuhi ruang penyimpanan gawai.
3. Penggunaanya lebih fleksibel karena siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain.
4. Memiliki fitur tes yang dapat memberikan batasan waktu, sehingga meminimalkan kesempatan mencotek.
5. Aktivitas siswa tercatat secara otomatis, sehingga guru dapat mengetahui siapa saja yang mengikuti kelas dan tidak
6. Analisis soal hasil evaluasi terbentuk secara otomatis setelah dilakukan pengisian (Biassari dkk., 2021)

Selain kelebihan tentunya Nearpod juga memiliki kelemahan. menurut Kholishoh sebagaimana dikutip Icha Biassari kekurangan Nearpod adalah: (1) Memerlukan data internet yang menguras dan jaringan yang stabil agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. (2) Jika ingin menambahkan fitur maka harus berbayar. (3) Media video pembelajaran interaktif hanya dapat diakses selama 1 bulan. (4) Bahasa yang terdeteksi pada aplikasi ini hanya bahasa Inggris saja. sehingga sedikit menghambat bagi orang yang belum menguasai bahasa Inggris (Biassari dkk., 2021).

Nearpod menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kemandirian siswa. Berbagai penelitian mengungkapkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan berdasarkan uji N-gain. Penelitian yang dilakukan oleh (Fareza, 2023)

mencatat nilai N-gain sebesar 0,67, sementara (Kamila & Sutikno, 2025) memperoleh skor N-gain sebesar 0,7919 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain peningkatan hasil belajar, Nearpod juga terbukti berkontribusi terhadap pengembangan kemandirian belajar siswa. Hal ini terlihat dari penelitian (Aisyiah & Hadna, 2025) yang menunjukkan nilai N-gain sebesar 0,32 dalam aspek kemandirian belajar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan Nearpod tidak hanya membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian (Amelia dkk., 2025).

Temuan-temuan tersebut sejalan dengan teori (Simarmata & Mujiarto, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, (Kurniawan & Widiastuti, 2022) menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar karena mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Karakteristik tersebut terdapat pada Nearpod yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, polling, video, dan aktivitas kolaboratif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa (Feri & Zulherman, 2021). Efektivitas Nearpod juga menjadi semakin optimal ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran yang sesuai, seperti pendekatan Problem Based Learning (RIO, 2026) dan Discovery Learning (Susanto, 2021), yang sama-sama menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pemecahan masalah dan penemuan konsep secara mandiri.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Arifuddin dkk., 2026), (Selvia dkk., 2025), serta (Aini dkk., 2025) mengenai efektivitas Nearpod dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan Nearpod sebesar 81,33 (kategori tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 73,64 (kategori sedang). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, Nearpod dapat dipandang sebagai alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas IX di MTsN 1 Padang. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,33 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,64, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 0,48 dengan kategori sedang dan persentase N-Gain sebesar 48,44% yang termasuk kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh skor N-Gain 0,25 dengan kategori rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa Nearpod mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Nearpod sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran Fiqih di kelas IX MTsN 1 Padang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Nearpod memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,33 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,64. Selain itu, hasil uji Independent Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh nyata penggunaan multimedia interaktif berbasis Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Ditinjau dari analisis N-Gain, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain skor sebesar 0,48 dengan kategori sedang serta N-Gain persen sebesar 48,44% yang termasuk kategori cukup efektif. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh N-Gain skor sebesar 0,25 dengan kategori rendah dan N-Gain persen sebesar 25,07% yang tergolong kurang efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Nearpod mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan penelitian ini memperkuat teori multimedia interaktif dan konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik

dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur interaktif yang tersedia pada Nearpod, seperti kuis, video, polling, serta aktivitas kolaboratif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan bermakna sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi Fikih. Dengan demikian, aplikasi Nearpod dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran digital yang cukup efektif dan inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran Fikih serta berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era digital dan pembelajaran abad ke-21.

E. Referensi

- Adiputra, D. K., & Hidayah, N. (2025). *Transformasi pembelajaran abad 21*. Goresan Pena.
- Aini, S., Rahmadani, R., Zahara, R., & Apfani, S. (2025). Efektivitas Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur Empiris. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2, 192–199.
- Aisyiah, A. H. L., & Hadna, H. S. (2025). BELAJAR SAMBIL BERMAIN: PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG DI SEKOLAH DASAR. *Joyful Learning Journal*, 14(2), 257–265.
- Amelia, A., Nasution, C. P., Dalimunthe, N. A., Putri, S. M., & Yuni, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Pemahaman Materi Siswa Man 2 Model Medan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 333–342.
- Arifuddin, Ashar, & Rahmat, Y. (2026). Eektivitas Penggunaan Media Interaktif Video Animasi Gerak Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Gerak Dasar Siswa Kelas III SD Inpres Batua II. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 14(2), 413–426.
- Azzahra, S. F., Khalifah, N., Nisa, N. H., & Linda, L. (2025). Tinjauan teoritis penggunaan media interaktif digital dalam pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah. *Indonesian Journal of Islamic Jurisprudence, Economic and Legal Theory*, 3(2), 1449–1458.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika pada materi kecepatan menggunakan media video pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Fareza, H. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 5(3), 418–426.
- Gulo, A., Waruwu, P. T., Ziliwu, Y., & Telaumbanua, Y. A. (2025). Training on Nearpod Implementation to Enhance Students Engagement and Prepare Gen-Z Pre-Service Teachers to Be Interactive and Innovative. *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3),
- Kamila, A. T., & Sutikno, P. Y. (2025). Development Of Nearpod Media Assisted With Songs To Improve Learning Outcomes In The Concept Of Natural Science On The Material Of Force. *Jurnal Pijar Mipa*, 20(2), 279–290.
- Khoir, A. K. (2021). Penggunaan media beruang antik berbasis STEAM pada materi bangun ruang siswa sekolah dasar. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(3).
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *Media pembelajaran multimedia interaktif EPIC 5C berbasis CBL*. Penerbit Widina.
- Nirwanda, D. R. S., Sipriana, J. D., & Sistyia, I. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Nearpod pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 1(2).
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Pena Literasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 80–91.
- Pali, K. A. K. (2014). Metodologi penelitian. *Repository. Radenfatah. Ac. IdVW Sujarweni Yogyakarta: Pustaka Baru Perss*.
- Patmawati, H. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal cendekia*.
- 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.
- RIO, F. (2026). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG* [PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG].

- Selvia, S., Jasiah, J., & Mahmudah, I. (2025). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI Di MA Darul Amin Palangka Raya. *Al-Muaddib Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7, 664–681.
- Simarmata, J., & Mujiarto, M. (2019). Multimedia Pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugianto, H. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN PAI PADA MATA PELAJARAN FIQIH. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 429–458.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan e-media nearpod melalui model discovery untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3498–3512.