

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *NERPOD* PADA
MATERI ORGANISASI-ORGANISASI PERGERAKAN
1908-1920 KELAS XI SMA ISLAM AZ-ZAHRAH
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Hidayatullah

NIM: 06041281924019

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS *NERPOD* PADA MATERI
ORGANISASI-ORGANISASI PERGERAKAN 1908-1920
KELAS XI SMA ISLAM AZ-ZAHRAH PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh


Muhammad Hidayatullah

NIM : 06041281924019

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,


Dra.Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS *NERPOD* PADA MATERI
ORGANISASI-ORGANISASI PERGERAKAN 1908-1920
KELAS XI SMA ISLAM AZ-ZAHRAH PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Hidayatullah

NIM : 06041281924019

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dra.Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS *NERPOD* PADA MATERI
ORGANISASI-ORGANISASI PERGERAKAN 1908-1920
KELAS XI SMA ISLAM AZ-ZAHRAH PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Hidayatullah

NIM: 06041281924019

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin
Tanggal : 25 September 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra.Sani Safitri, M.Si.

2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Palembang, Oktober 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD MATERI ORGANISASI-
ORGANISASI PERGERAKAN 1908-1920 KELAS XI SMA ISLAM AZ-
ZAHRAH PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Hidayatullah

NIM: 06041281924019

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hidayatullah

NIM : 06041281924019

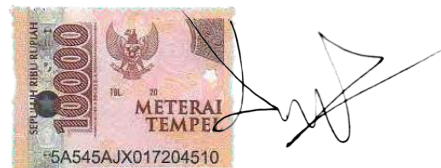
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Materi Organisasi-Organisasi Pergerakan 1908-1920 kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, September 2023

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Hidayatullah

NIM.06041281924019

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bebas *Nearpod* Materi organisasi-organisasi pergerakan 1908-1920 Kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si sebagai pembimbing atas bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan karunia-Nya aamiin. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.Si, Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. ketua jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D, Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Ibu Farida, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Adhiyta Rol Asmi, M.Pd, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang seni.

Palembang, September 2023

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Hidayatullah

NIM.06041281924019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillahirabbil'alamin

Segala Puji bagi Allah SWT. Atas rahmat dan karunianya sehingga tugas akhir saya sebagai mahasiswa dapat terselesaikan. Sholawat beriring salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kepada diri saya sendiri, terima kasih telah menjadi kuat dan tidak menyerah menghadapi berbagai halangan dan rintangan dalam berproses. Berhasil melawan tekanan dari pikiran maupun ego sendiri bukan hal yang mudah. selamat akhirnya berhasil menyelesaikan tugas akhirmu sebagai mahasiswa.
- ❖ Ibu ku tersayang ibu ku tercinta tanpamu apa jadinya aku. Terima kasih ibu tercintaku ibu Farida telah membesarkanku dan telah mendorongku untuk terus maju sampai sekarang. Keberhasilan dan kelancaranku dalam berproses tidak akan lepas dari peranmu dan doa dari mu yang tiada henti.
- ❖ Desma sartika dan Nurkhotimah kedua saudariku, terimakasih atas dukungan dan motivasi yang telah kalian berikan selama ini sehingga adikmu yang baik ini dapat menyelesaikan berbagai permasalahan skripsi nya dengan baik.
- ❖ Dosen PA sekaligus pembimbing skripsiku, Ibu Dra, Sani Saftri, M.Si. Yang selalu membimbingku dengan sabar dari awal perkuliahan sampai akhir. Beribu kata terima kasih mungkin tidak cukup untuk membalas kebaikan yang telah ibu lakukan selama ini kepada saya. Berkat ketulusan dan dedikasi yang ibu berikan saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
- ❖ Dosen-dosenku di Prodi Pendidikan Sejarah, Ibu Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya

Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberi ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi bapak Asep yang telah membantu urusan akademik dengan baik.

- ❖ Guru dan peserta didik SMA Islam Az-Zahrah Palembang, terima kasih kepada ibu Sriyati S.Pd. Yang telah memberikan bantuan yang sangat banyak sekali kepada saya mulai dari PLP hingga saya melakukan penelitian di SMA Az-Zahrah. Terima kasih kepada peserta didik SMA Islam Az-Zahrah Palembang yang telah bersedia membantu saya dalam penelitian semoga kalian menjadi orang yang sukses
- ❖ Hasanah, terima kasih telah membersamai suka duka serta memberikan support dan menemaniku selama perkuliahan ini, semoga kamu menjadi apa yang kamu inginkan.
- ❖ Para Ajudanku Ridha al barokah, Jefri Ardandi, Iqbal Bhakti Efendi terima kasih atas bantuannya selama ini bro semoga kita sukses dan mencapai versi terbaik masing-masing.
- ❖ Sahabatku hingga saat ini andhika fatan, terima kasih atas bantuanmu bro semoga tetap menjadi insan yang religius serta dalam lindungan Allah SWT.
- ❖ Para pembully dan pendekar mobile legend dari grup DPR Daffa, Putri, Iqbal, Ali, Ramzy, Eva, Jefri, Edo, Anjeli, Rizki, Feggi, Fiko terimakasih atas hari-harinya.
- ❖ Sahabat-sahabat seperjuanganku di Pendidikan sejarah 2019. terima kasih atas kerja sama selama perkuliahan, senang bisa berteman dengan orang-orang hebat seperti kalian.
- ❖ Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, saya ucapkan terima kasih banyak

Motto : “Jika kau tidak mendapatkannya sekarang. Mungkin, kau pernah mendapatkannya dimasa lalu”.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	IV
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
ABSTRAK	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Hakikat Belajar	11
2.2 Hakikat Pembelajaran	12
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	12
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	14
2.4.1 Teori Kognitif	14
2.4.2 Teori Konstruktivistik	15
2.4.3 Teori Behavioristik	16
2.4.4 Teori Konektivisme	17

2.5 Media Pembelajaran.....	19
2.5.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	19
2.5.2 Jenis Media Pembelajaran.....	20
2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	22
2.6 Hakikat Multimedia Interaktif.....	23
2.7 . Software Komputer.....	24
2.7.1 <i>Nearpod</i>.....	25
2.7.1.1 Tahapan-tahapan Pembuatan Media <i>Nearpod</i>.....	27
2.7.1.2 Kelebihan <i>Nearpod</i>.....	32
2.7.1.3 Kelemahan <i>Nearpod</i>.....	33
2.7.2 <i>Canva</i>.....	34
2.8 Penelitian Pengembangan.....	35
2.9 Model Pengembangan.....	36
2.9.1 Model Four-D.....	36
2.10 Profil SMA Islam Az-Zahrah Palembang.....	39
2.11 Penelitian Relevan.....	40
2.12 Kerangka Berfikir.....	42
BAB III.....	44
METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Metode Penelitian.....	44
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	44
3.3 Prosedur Penelitian.....	45
3.3.1 Define (Tahap Pendefinisian).....	46

3.3.2	Design (Tahap Perencanaan).....	46
3.3.3	Development (Pengembangan).....	47
3.3.4	Disseminate (Penyebaran).....	49
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.4.1	Wawancara.....	49
3.4.2	Observasi.....	50
3.4.3	Dokumentasi.....	50
3.4.4	Angket.....	50
3.4.5	Uji coba Tes.....	51
3.5	Teknik Analisis Data.....	51
3.5.1	Analisis Kevalidan.....	51
3.5.2	Analisis Efektivitas.....	51
BAB IV	53
HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1.	Hasil Penelitian.....	53
4.1.1.	Tahap Pendefinisian (Define).....	54
4.1.1.1.	Identifikasi Masalah.....	54
4.1.1.2	Analisis Latar.....	55
4.1.1.3	Pengelolaan.....	56
4.1.2.	Tahap Perancangan (Design).....	57
4.1.2.1	Penyusunan Tes.....	57
4.1.2.2	Pemilihan Media.....	58
4.1.2.3	Pemilihan Format.....	59

4.1.2.4 Rancangan Awal Media.....	60
4.1.3. Tahap Pengembangan (Develop).....	61
4.1.3.1 Validasi Ahli Media.....	62
4.1.3.2 Validasi Ahli Materi.....	65
4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa.....	68
4.1.3.4 Uji Coba Pada Peserta Didik.....	71
4.1.3.4.1. <i>One to One Test</i>	72
4.1.3.4.2. <i>Small Group Test</i>	72
4.1.3.4.3. <i>Field Test</i>	74
4.1.4. Penyebaran (Disseminate).....	81
4.2 Pembahasan.....	82
BAB V.....	89
KEIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Fitur-fitur pada media <i>Nearpod</i>	28
Table 3.1 kriteria N-gain.....	52
Table 4.1. Data validator media.....	62
Table 4.2 Aspek penilaian ahli media.....	63
Table 4.3 Tampilan media sebelum dan sesudah revisi.....	64
Table 4.4 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	66
Table 4.5 Tampilan materi sebelum dan sesudah revisi.....	68
Table 4.6 Aspek Penilaian Ahli Bahasa.....	69
Table 4.7 Tampilan bahasa sebelum dan sesudah revisi.....	70
Table 4.8 Rekapitulasi Skor Validasi Ahli.....	71
Table 4.9 Hasil uji coba tahap <i>One to One Test</i>	72
Table 4.10 Hasil uji coba tahap <i>Small Group Test</i>	73
Table 4.11 Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta Didik.....	74
Table 4.12 Hasil Rekapitulasi Posttest Peserta Didik.....	76
Table 4.13. Perbandingan Hasil Posttest dan Pretest.....	77
Table 4.14 Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta Didik.....	79
Table 4.15 Hasil Rekapitulasi Posttest Peserta Didik.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>website Nearpod</i>.....	26
Gambar 2.2 Tampilan ketika mendaftar akun <i>Nearpod</i>.....	27
Gambar 2.3 Tampilan menu <i>Nearpod</i>.....	28
Gambar 2.4 Tampilan Add content and activities.....	28
Gambar 2.5 Contoh Tampilan kode kelas.....	32
Gambar 2.6 Model 4-D.....	38
Gambar 2.7 Struktur Sekolah SMA Islam Az-Zahrah Palembang 2023.....	40
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan media pembelajaran model Four-D.....	45
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah.....	55
Gambar 4.2 Diagram Analisis Latar.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Kelas Pada <i>Nearpod</i>.....	59
Gambar 4.4 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif.....	61
Gambar 4.5 Flowchart Materi Media Pembelajaran Interaktif.....	61
Gambar 4.6 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Kelas XI.3.....	75
Gambar 4.7 Pelaksanaan Posttest kelas XI.3.....	76
Gambar 4.8 Peserta didik bersemangat dan saling berkompetisi.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Usul Judul.....	98
Lampiran 2 : Surat keterangan pembimbing.....	99
Lampiran 3 : Surat keterangan penelitian fakultas.....	101
Lampiran 4 : surat keterangan penelitian dinas pendidikan.....	102
Lampiran 5 : Surat Keterangan Pasca Penelitian dari SMA Islam Az-Zahrah Palembang.....	103
Lampiran 6 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	104
Lampiran 7 : Lembar Validasi Materi.....	107
Lampiran 8 : Lembar Validasi Bahasa.....	110
Lampiran 9 : Lembar Validasi Media.....	113
Lampiran 10: Lembar Validasi RPP.....	116
Lampiran 11: Lembar RPP.....	119
Lampiran 12: Lembar Angket Analisis kebutuhan.....	145
Lampiran 13 : Lembar <i>One to One test</i>	147
Lampiran 14: Lembar <i>Small Group test</i>	149
Lampiran 15: Lembar Pretest.....	151
Lampiran 16: Lembar Posttest.....	155
Lampiran 17: QR Code dan link media <i>Nearpod</i>	158
Lampiran 18: Dokumentasi.....	160

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Materi Organisasi-organisasi pergerakan 1908-1920 kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang". Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan kepada ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,65, ahli bahasa sebesar 3,7 dan ahli media sebesar 4,50 dengan kategori sangat valid. Kemudian pada hasil belajar peserta didik diperoleh peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis nearpod yaitu sebesar 56,4% dengan nilai N-gain sebesar 0,70 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis nearpod materi organisasi-organisasi pergerakan 1908-1920 kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang valid dan memiliki efektivitas pada pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Multimedia Inteaktif, Nearpod, Sejarah, validitas, efektifitas

Disetujui

Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M.Si

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013


ABSTRACK

This research is entitled "Development of Nearpod-Based Interactive Multimedia Learning Media Material Organizations Movement 1908-1920 Class XI Islamic High School Az-Zahrah Palembang". The purpose of this research is to develop interactive multimedia learning media that are valid and have an impact on effectiveness. This research is a type of development research using the 4-D development model consisting of 4 main stages, namely: (1) define, (2) design, (3) develop, and (4) disseminate deployment). The validity of interactive multimedia learning media was obtained from the validation results performed on experts, namely material experts, linguists, and media experts. The material validation results are 4.65, linguists are 3.7 and media experts are 4.50 with very valid categories. Then in the learning outcomes of students, it was obtained an increase in learning outcomes using nearpod-based interactive multimedia learning media, namely 56.4% with an N-gain value of 0.70 in the very good category. This shows that nearpod-based interactive multimedia learning media material for movement organizations 1908-1920 class XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang is valid and has effectiveness in learning.

Keywords: *Development of Interactive Multimedia, Nearpod, History, validity, effectiveness*

Disetujui

Pembimbing


Dra. Sanj Saffitri, M.Si

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi modern membuat banyak perubahan pada semua aspek kehidupan. Teknologi yang berkembang memberikan pengaruh yang besar pada semua lapisan masyarakat dunia, dari bidang ekonomi sampai sosial budaya bahkan berdampak pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan masa kini, karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Maritsa et,al.2021:92). Dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat tentu sangat berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia tanpa terkecuali.

Berdasarkan pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, fungsi pendidikan tercantum dalam Pasal 3. Pasal ini menyatakan bahwa Pendidikan nasional mempunyai peran untuk mengembangkan kemampuan individu dan membentuk karakter serta budaya bangsa yang berkualitas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa dengan fokus pada perkembangan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang memiliki keyakinan dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku baik, sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang berprinsip demokratis dan memiliki tanggung jawab (I wayan. 2019:23).

Pendidikan pada intinya ialah suatu jalur komunikasi guna memperoleh informasi lewat interaksi antara pengajar dan siswa. Ini melibatkan elemen-elemen seperti pengajar yang bertugas sebagai sumber informasi, serta Media sebagai alat untuk menyampaikan konsep, gagasan, dan bahan pelajaran. Sementara itu, peserta didik memiliki peran sebagai komponen utama. Beberapa aspek dari komponen-komponen pendidikan ini memiliki keterkaitan erat dengan penerapan teknologi pendidikan (Alyan Fatwa.2020;23).

Teknologi pendidikan dapat dipersepsikan sebagai sebuah proses yang berkelindan dan padu, yang melibatkan elemen-elemen manusia, prosedur, konseptualisasi ide, peralatan teknis, serta struktur organisasional guna merunut dan menganalisis permasalahan, mencari strategi untuk mengatasi kendala tersebut, menjalankan tindakan yang relevan, mengevaluasi hasilnya, dan mengelola keseluruhan proses. Penyelesaian permasalahan ini menggambarkan keseluruhan aspek dalam domain pembelajaran manusia (Agustian & Salsabila.2021:127).

Penerapan teknologi pendidikan dalam konteks media pembelajaran mampu merangsang minat serta dorongan baru, memicu motivasi dan daya tarik dalam aktivitas belajar, dan bahkan mempengaruhi faktor-faktor psikologis yang memengaruhi jalannya proses pembelajaran. Pengintegrasian media pembelajaran khususnya pada tahap pengenalan materi instruksional memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pelaksanaan proses pembelajaran, serta pengiriman pesan dan konten pembelajaran selama berlangsungnya proses edukatif (Lembong et.al.2022:866).

Dalam jurnal yang berjudul "*The International Commission on Education for the Twenty First Century*" yang diterbitkan oleh UNESCO pada tahun 1996, diberikan rekomendasi mengenai pentingnya pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Rekomendasi ini mengemukakan bahwa pendidikan berkelanjutan dapat diimplementasikan melalui empat kategori proses pembelajaran, yakni: *Learning to know* (proses belajar untuk menguasai pengetahuan), *Learning to do* (proses belajar untuk memperoleh keterampilan), *Learning to be* (proses belajar untuk mengembangkan diri), dan *Learning to live together* (proses belajar untuk hidup berdampingan dalam masyarakat). Untuk mewujudkan keempat kategori pendidikan ini dalam era globalisasi informasi saat ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memiliki pemahaman dan keterampilan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam konteks pembelajaran (Ilham. 2022:470).

Penyebaran informasi dengan cepat merupakan salah satu elemen krusial dalam kesuksesan proses pendidikan di kalangan akademis. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyajikan informasi yang berkaitan dengan bidang ilmu kepada para siswa. Fungsi ini bertujuan untuk menghidupkan minat siswa terhadap subjek pelajaran tertentu. (Anwar et.al.2022:5).

Media memiliki peran sebagai alat komunikasi dalam perjalanan pembelajaran, dan memiliki kapasitas untuk mendukung pencapaian efektivitas dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran membentuk sebuah elemen yang memegang peranan sentral, dengan potensi untuk mengalirkan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan para peserta didik, sehingga merangsang perkembangan ciri khas pembelajaran dalam diri mereka(Wulandari & Mudinillah, 2022:105).

Dalam Kerangka Kurikulum 2013, lebih tepatnya dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 yang terkait dengan standar proses pendidikan dasar dan menengah, diuraikan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, sekolah harus mengadopsi pendekatan yang melibatkan interaksi, penciptaan inspirasi, pengalaman belajar yang menyenangkan, situasi yang menantang, serta upaya untuk memotivasi para peserta didik agar berpartisipasi secara aktif. Lebih lanjut, pendekatan ini juga dimaksudkan untuk memberikan ruang yang memadai bagi inisiatif, ekspresi kreatif, dan kemampuan mandiri yang sesuai dengan potensi, minat, serta perkembangan fisik dan mental para peserta didik (Hidayat, 2023:35). Dalam mengatasi sejumlah masalah yang dihadapi oleh sektor pendidikan, pemanfaatan teknologi dapat menjadi salah satu solusi yang diterapkan, termasuk sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beragam jenis yang dapat dimanfaatkan dengan efektif. Jenis-jenis media ini dikelompokkan ke dalam delapan kategori yang berbeda, termasuk media audio, media cetak, media visual tanpa suara, media visual dengan gerakan, media yang menggabungkan gerakan terbatas,

media audio visual tanpa gerakan, dan media audio visual dengan gerakan. Gabungan dari semua jenis media ini disebut sebagai multimedia (Silahuddin, 2022:174).

Multimedia interaktif merujuk pada segala aspek terkait perangkat lunak dan keras yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan konten pembelajaran, serta memiliki kemampuan untuk memberikan tanggapan langsung terhadap interaksi pengguna terhadap media tersebut (Astri et al., 2022:576). Multimedia pembelajaran menggabungkan berbagai elemen seperti seni, teks, animasi, audio, dan video, yang diteruskan kepada peserta didik melalui perangkat komputer atau alat digital lainnya. Melalui penggabungan elemen-elemen media ini, pengalaman belajar diperkaya dengan dimensi interaktif yang mencerminkan realitas sehari-hari (Widyatmojo & Muhtadi, 2017:40). Salah satu contoh media interaktif yang mampu menarik minat peserta didik dalam proses belajar adalah *Nearpod*.

Nearpod adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis web yang merangsang dimensi interaktif dalam proses pembelajaran dan secara langsung memberikan tanggapan kepada peserta didik melalui beragam fitur yang disediakannya (Baalwi & Aulia, 2022:57). Aplikasi ini menciptakan suasana pertemuan dalam konteks virtual, di mana pengajar memiliki kesempatan untuk membangun presentasi yang mencakup elemen-elemen seperti gambar, teks, video, serta games yang dapat dihadirkan dan dinikmati bersama oleh seluruh peserta. Terhubung dengan platformnya, peserta didik mampu mengikuti sesi pembelajaran dengan memanfaatkan kode kelas yang diberikan oleh pendidik. Selanjutnya, *Nearpod* mampu diintegrasikan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring, karena fleksibilitasnya yang memungkinkan akses yang bebas waktu dan tempat. Tidak hanya itu, aplikasi ini mampu menyajikan materi ajar dalam format digital, termasuk presentasi berbasis slide, video, gambar, dan permainan. Sehubungan dengan ciri-ciri tersebut, *Nearpod* terbukti sebagai alat yang sangat relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Islam Az-Zahrah Palembang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Januari 2023 dengan salah satu pendidik mata pelajaran sejarah di SMA Islam Az-Zahrah Palembang, yaitu Sriyati, S. Pd., dapat ditemukan bahwa pendidik menghadapi sejumlah kendala dalam konteks pelaksanaan proses pembelajaran. Beberapa kendala yang mencuat termasuk kurangnya motivasi belajar dari para peserta didik di kelas, yang dipicu oleh kecenderungan mereka untuk terbiasa dengan pembelajaran mandiri di rumah selama periode Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sehingga konsumsi penggunaan perangkat digital seperti handphone dan komputer menjadi besar yang menyebabkan ketergantungan dan berdampak pada keseharian mereka termasuk pembelajaran di sekolah. Selanjutnya, kendala lain yang dihadapi adalah terbatasnya ragam media yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Hal ini karena penggunaan media pembelajaran cenderung terfokus pada buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), serta presentasi berbasis *powerpoint*. Dampak dari penggunaan media yang terbatas ini ialah potensi timbulnya kejenuhan pada pihak peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diadopsi. Dampak tersebut berpotensi meredam semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam konteks pengajaran yang terkini, diperlukan penyusunan rencana pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi pendidikan, melibatkan pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Tindakan ini bertujuan untuk mempermudah tugas pendidik serta mengalirkan kesinambungan dalam jalannya proses pembelajaran, dengan penekanan pada pencapaian tujuan instruksional yang telah dirancang. Situasi serupa juga tampak dalam upaya pengamatan peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam ranah mata pelajaran sejarah pada tingkat menengah di lingkungan SMA Islam Az-Zahrah Palembang.

Hasil dari pengamatan yang dijalankan oleh peneliti juga mengungkapkan bahwa SMA Islam Az-Zahrah memiliki sarana yang memadai untuk mendukung pemanfaatan media teknologi, terbukti pula oleh fakta bahwa sebagian besar peserta didik memiliki akses ke perangkat teknologi yang memungkinkan

partisipasi dalam aktivitas pembelajaran jika dibutuhkan. Hal ini mencerminkan kebutuhan akan upaya peremajaan dalam hal pengembangan media pembelajaran. Instruktur memerlukan alat pembelajaran yang menawarkan tingkat interaksi dan komunikasi yang tinggi agar tercapai pencapaian tujuan pembelajaran bersama antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam konteks mata pelajaran sejarah

Pembelajaran sejarah mendapatkan fokus utama dalam pengembangan kapasitas intelektual manusia dalam proses menganalisis dan merumuskan konsepsi dari rangkaian peristiwa masa lalu. Pendidikan sejarah selalu terkait erat dengan promosi perkembangan identitas patriotik dan semangat nasionalistik dalam konteks yang menghormati nilai-nilai kemanusiaan. Kesadaran akan identitas nasional dan cinta tanah air menjadi dasar yang kokoh dalam membangun rasa percaya diri sebagai suatu bangsa yang unggul serta menggugah daya produktivitas nasional yang mengambil bagian penting dalam kemajuan suatu peradaban dunia (Hasan, 2019:68).

Adapun materi pembelajaran yang dipilih ialah Materi Organisasi pergerakan 1908-1920. Materi organisasi pergerakan 1908-1920 yang digunakan pada penelitian ini merupakan materi SMA kelas XI semester ganjil, dipilih berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.3. Menganalisis strategi perjuangan pada masa pergerakan nasional. Pemilihan materi ini berdasarkan hasil observasi awal peneliti kepada peserta didik kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Peserta didik berpendapat bahwa salah satu materi yang cenderung sulit dipahami dibanding materi lainnya adalah organisasi pergerakan. Pembahasan tentang peran dan perlawanan melalui organisasi dirasa terlalu luas dimulai dari perlawanan aspek politik, pendidikan, ekonomi, sampai perlawanan melalui media massa seperti surat kabar. sehingga memerlukan pemahaman dan pengetahuan yang luas tentang persoalan yang dibahas. Materi ini juga menuntut peserta didik dapat berpikir kritis dan cermat terhadap peristiwa dan peran-peran dari organisasi tersebut serta dampak yang dihadirkan dari organisasi tersebut. Dibandingkan materi organisasi pergerakan peserta didik cenderung lebih menyukai materi dalam bentuk perlawanan fisik seperti perang dunia pertama dan kedua,

perlawanan kedaerahan dan lainnya. Selain itu, Peserta didik kerap menganggap sulit materi ini karena kebanyakan mereka tidak dapat memahami peran dari setiap organisasi pergerakan serta sulit membedakan dampak yang diciptakan dari strategi perjuangan melalui organisasi pergerakan.

Sejalan dengan permasalahan yang ada, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan kepada peserta didik dengan membagikan kuesioner pada 29 orang peserta didik peneliti mendapatkan hasil 62,1% peserta didik merasa sulit memahami pelajaran sejarah disebabkan hanya terpaku dengan sumber bacaan dan penjelasan dari pendidik. Sehingga materi pembelajaran tidak dapat dicerna dengan baik oleh peserta didik. Selain itu, peneliti juga mendapatkan hasil 96,6% peserta didik tertarik dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai media dalam proses pembelajaran. ini artinya perlu inovasi baru untuk membantu mengatasi permasalahan berkaitan minat belajar.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan studi yang telah dilaksanakan oleh Lailatul Badriyah di UIN Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2021. Judul tesis yang diusung adalah "*Development of Nearpod-Based Online Learning for Cultivating Critical Thinking Skills of Students in Al-Quran and Hadith Subject at MI Nurul Huda 2 in Mojokerto City.*" Hasil dari validasi yang dilakukan oleh pakar dalam penelitian tersebut mencakup skor validasi media sebesar 90,5%, validasi materi mencapai 96%, validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencapai 82,6%, dan validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mencapai 94,2%. Selain itu, penelitian ini juga telah mengimplementasikan tahap uji coba kepada peserta didik, dengan presentasi nilai pre-test mencapai 81% dan post-test mencapai 82,86%. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,00, yang berada di bawah nilai ambang 0,005, menunjukkan bahwa model pembelajaran online berbasis *Nearpod* memiliki pengaruh yang berarti dan layak untuk digunakan (Badriyah, 2021).

Penelitian relevan lainnya yang menjadi acuan oleh peneliti yaitu penelitian oleh Aurora, Putri dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran sejarah dengan menggunakan *Sony Vwgas Pro 13.0* Materi Pergerakan Organisasi

Kebangsaan peserta didik Kelas XI SMA Negeri 6 Kota Jambi”(Aurora,2019). Penelitian selanjutnya oleh Rafika Rahmadhani dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Nearpod* Pada Materi Teks Eksposisi peserta didik Kelas X SMA Negeri 5 TanjungBalai”.

Berdasarkan telaah atas penelitian yang relevan sebelumnya, memberikan sudut pandang kepada peneliti bahwa penerapan multimedia interaktif seperti *Nearpod*, bukan hanya mampu merangsang minat belajar peserta didik, tetapi juga memiliki potensi untuk memengaruhi pencapaian hasil pembelajaran mereka dalam memahami konten pelajaran. Fenomena ini dapat dijelaskan oleh fitur-fitur interaktif dan daya tarik yang melekat pada *Nearpod*, khususnya ketika diterapkan dalam lingkup pelajaran sejarah..

Media *Nearpod* telah diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, namun belum ada kajian penelitian yang secara spesifik membahas pemanfaatan media *Nearpod* dalam pengembangan materi pembelajaran terkait sejarah organisasi pergerakan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi inovatif dalam pengembangan penggunaan *Nearpod* sebagai sarana pembelajaran di dalam domain studi Sejarah. Lebih tepatnya, penelitian ini fokus pada penerapan *Nearpod* dalam penyampaian materi tentang organisasi pergerakan tahun 1908-1920 untuk kelas XI pada semester ganjil.

Berdasarkan penjelasan mengenai keunikan *Nearpod* serta hasil observasi, peneliti akan melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Materi Organisasi-Organisasi Pergerakan 1908-1920 peserta didik Kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana proses pengembangan multimedia Interaktif berbasis *Nearpod* pada materi Organisasi-organisasi Pergerakan 1908-1920?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan multimedia Interaktif berbasis *Nearpod* pada materi Organisasi-organisasi Pergerakan 1908-1920?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini antara lain :

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada materi Organisasi-organisasi pergerakan 1908-1920.
- 2) Mengetahui hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada materi Organisasi-organisasi pergerakan 1908-1920.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada materi Organisasi-organisasi pergerakan 1908-1920 dan juga dapat mempersiapkan diri untuk menjadi seorang pendidik.
- 2) Bagi Peserta didik, dapat memahami materi pelajaran sejarah dan dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah.
- 3) Bagi pendidik, dapat memberi masukan inovasi media pembelajaran sejarah dan pendidik dapat menerapkannya pada pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Nearpod*.
- 4) Bagi sekolah, dapat memberikan informasi kepada sekolah untuk memberikan inovasi dalam memecahkan masalah belajar dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

- 5) Bagi lembaga, dapat menambah wawasan mengenai penelitian pendidikan media pembelajaran khususnya mahasiswa FKIP Program Studi Pendidikan Sejarah

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- 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>
- Annisa, W. (2021). Buku Ajar: Mata Kuliah Dinamika Psikologi Umum.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”. TOHAR MEDIA.
- Arif, C., Ta’ali, T., Muskir, M., & Refdinal, R. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 170–196. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1409>
- Ashe, J. T. (2023). Language Software Review: Harnessing the Power of Nearpod. *Language Education and Technology*, 3(1), 21–29.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575-585.
- Aurora, P. PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGGUNAKAN SONY VEGAS Pro 13.0 MATERI PERGERAKAN ORGANISASI KEBANGSAAN peserta didik KELAS XI SMA NEGERI 6 KOTA JAMBI.
- Azkiyah, A., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Menggunakan Model Pengembangan Four-D (Studi pada SMK Negeri 1 Rembang). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(4), 875. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022945299>

- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Badriyah, L. (2021). PENGEMBANGAN MODEL ONLINE LEARNING BERBASIS *Nearpod* DALAM MELATIH BERPIKIR KRITIS peserta didik PADA MATA PELAJARAN QUR'AN HADIS DI MI NURUL HUDA 2 KOTA MOJOKERTO. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 71.
- Buttrey, K. (2021). Inclusion, engagement, and Nearpod: Providing a digital alternative to traditional instruction. *Kentucky Teacher Education Journal*, 8(1), 1–12. <https://digitalcommons.murraystate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1031&context=ktej>
- Cahyono, D. D., Mustofa, N. H., & Fauziati, E. (2022). Penerapan Metode Blended Learning Ditinjau dari Teori Konektivisme. *Yasin*, 2(3), 325–331. <https://doi.org/10.58578/yasin.v2i3.412>
- Daulay, M. S. (2020). Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer. Penerbit Andi.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Elvia, B. S., Fiqh, kautsar farizqi, & Rachmat, S. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021). Proceeding of Integrative Science Education Seminar. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1(65), 441–448.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahapeserta didik Pendidikan dan Pendidik)*. Pascal Books.
- Fitri, R., Jamaris, J., & Solfema, S. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *J. Pedagogi Hayati*, 6(1), 1–11.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93-97.

- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Hidayat, I. S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru PAI dalam Penyusunan RPP Berbasis Pendekatan Saintifik Melalui Suvervisi Akademik Di SMAN 3 Kabupaten Garut. *alfathan*, 1(2), 34-47.
- Hutasoit, B. M., Farida, H., Yulianto, T., Hartono, H., Hendra, V., Tinggi, S., Pelita, T., & Jakarta, B. (2022). Meneropong Dimensi Internet of Things pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(1), 22–36. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/76>
- Karim, B. A., & Ansar, A. (2022). Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mahapeserta didik Di Perpendidikan Tinggi. *Education and Learning Journal*, 3(1), 19-27.
- Kurniawan, W. Y. (2021). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Yogyakarta. *Islamika*, 3(1), 21–37. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.917>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Lembong, J., Sumual, H., Usoh, E. J., & Rotty, V. N. J. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Di SMPN 2 Tombatu.
- Marharjono, M. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 56–63. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.155>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Miraza, R., Jufrida, J., & Pathoni, H. (2018). Pengembangan media e-learning berbasis edmodo dengan pendekatan saintifik pada materi gelombang bunyi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(3), 259-268.
- Muhammad Dhori. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 1(1), 110–124. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-09>
- Nasution, A. H., & Tanjung, F. (2020). *Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nova Yoga, S. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Seni Melalui Revitalisasi Uswah Hasanah. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1456>
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, P. B., Mawati, A. T., Juliana, J., Kuswandi, S., Hulu, I. L., Sitopu, J. W., ... & Masrul, M. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, A. R., Fakhrudin, M., & Yanuardi, M. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbasis Microsoft Teams terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3119-3128.
- RAFIKA, R., & Santi, O. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA*

PEMBELAJARAN *Nearpod* PADA MATERI TEKS EKSPOSISI peserta didik KELAS X SMA NEGERI 5 TANJUNG BALAI (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

- Ramadhani, R., Masrul, M., Nofriansyah, D., Abi Hamid, M., Sudarsana, I. K., Sahri, S., ... & Suhelayanti, S. (2020). Belajar dan pembelajaran: konsep dan pengembangan. Yayasan Kita Menulis.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rengganis, A., Haruna, N. H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P. N., Gurning, K. & Subakti, H. (2022). Penelitian dan Pengembangan. Yayasan Kita Menulis.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Rusli, M., Djauhari, T., Aminuddin, F. H., & Surya, J. (2022). Sistem Informasi Pengenalan Batik Jambi Berbasis Android pada Sangar Batik Olak Kemang Kota Jambi. *Jurnal Unitek*, 15(1), 105-11.
- Salim, F., Ajang, L., & Lestari, A. (2016). Ubah Perilaku dengan Pendekatan Teori Pembelajaran Behaviouristik. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 1–6.
- Samat, B. L. P. (2021). Sejarah Sebagai Identitas Bangsa.
- Sanmugam, M., Selvarajoo, A., Ramayah, B., & Lee, K. W. (2019). Use of *Nearpod* as interactive learning method. In *Inted2019 Proceedings* (pp. 8908-8915). IATED.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- Sarkim, T. (2020). Konektivisme: Teori Belajar di Era Internet. *Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter*, 45.
- Setri Pernantah, P. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49–58. <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Ida aratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 172.
- Sinaga, C. V. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Forum Pemuda Aswaja*.

- Situmorang, I., Simanullang, M. C., Kunci, K., Pengembangan, P., Modul, ;, Siswa, M., Model, ;, Kemampuan, P. ;, & Kreatif, B. (2022). *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Pengembangan Modul Matematika Siswa Berbasis Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Vii Di Smp Swasta Gajah Mada Medan*. 2(1), 103–110.
- Stit, N., & Nusantara, P. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Di Mts Nw Keruak. *MASALIQ : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 64–78. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 55–72. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/1173>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sutatro. (2017). Teori Kognatif 5. *Islamic Counselling*, 1(02), 1–26.
- Tarumasely, Y. (2023). Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa. Academia Publication.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Tristaningrat, M. A. N. (2019). Relevansi teori belajar behavioristik terhadap nilai-nilai dalam ajaran yoga. *Maha Widya Bhuwana*, 2(2), 58–67.
- Unaenah, E., Rahman Setyadi, A., Sari, P. W., Fauziah El-Abida, S., Agustina, N., Fauziah, S., & Leonardho, R. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Tentang Pengukuran Waktu, Panjang Dan Berat Untuk Sekolah Dasar. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 192–201. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Wal Ilham, R. (2022). Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan. *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development*, 2(5), 468–475. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 Dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(1), 59–72. <https://doi.org/10.52166/talim.v1i1.632>
- Wijaksono, S. A., & Prima, F. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran