

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI NEARPOD TERHADAP MINAT
BELAJAR SEJARAH KELAS XI IPS SMAS MUJAHIDIN PONTIANAK**

M. Yudha Al Fajar¹, Andang Firmansyahi², Astrini Eka Putri³

¹Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura,

²Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura,

³Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura,

¹yudaalfajar1234@gmail.com, ²andang.firmansyah@fkip.untan.ac.id ,

³astriniekap@fkip.untan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of using the Nearpod application on the interest in learning history among Grade XI IPS students at SMAS Mujahidin Pontianak. The research method employed was a quantitative approach using a quasi-experimental design, specifically the posttest-only control group design. The population of this study consisted of all Grade XI IPS students at SMAS Mujahidin Pontianak, totaling 137 students. The sample comprised two groups, namely the experimental class and the control class, which were selected using purposive sampling techniques. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The data analysis was conducted using the Mann–Whitney U test. The results of the study show that: (1) the interest in learning history of students who participated in learning using the Nearpod application was categorized as very high, with a percentage score of 81% in the experimental class; (2) the interest in learning history of students who participated in learning without using the Nearpod application was categorized as high, with a percentage score of 72% in the control class; and (3) based on the results of the Mann–Whitney U test, a significant value (2-tailed) of $0.008 < 0.05$ was obtained, along with an average percentage score of 80%. Therefore, it can be concluded that the use of the Nearpod application has a significant effect on the learning interest of Grade XI IPS students.

Keywords: usage, nearpod, learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental, yaitu Posttest-Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak yang berjumlah 137 siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji Mann–Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) minat belajar sejarah siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Nearpod termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase skor sebesar 81% pada kelas eksperimen; (2) minat

belajar sejarah siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi Nearpod termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase skor sebesar 72% pada kelas kontrol; dan (3) berdasarkan hasil uji Mann–Whitney U diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$ dengan rata-rata persentase skor sebesar 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS.

Kata Kunci: penggunaan, nearpod, minat belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi sekadar menjadi pelengkap, tetapi telah menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Amalia Hasanah, 2023). Peserta didik pada jenjang sekolah menengah saat ini didominasi oleh generasi yang akrab dengan teknologi digital, sehingga pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru berpotensi menurunkan minat serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada praktiknya, pembelajaran di sekolah

masih banyak mengandalkan metode ceramah dan penugasan dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi ini juga terjadi dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan karena identik dengan hafalan peristiwa masa lalu, penyampaian materi yang abstrak, serta minimnya variasi media pembelajaran. Jika pembelajaran sejarah disampaikan secara monoton, peserta didik cenderung kurang terlibat aktif, sulit memusatkan perhatian, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Padahal, pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menumbuhkan kesadaran sejarah, kemampuan berpikir kritis, serta nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik.

Hasil pra riset yang dilakukan di kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang

memperhatikan penjelasan guru, rendahnya partisipasi aktif dalam diskusi, serta minimnya keterlibatan siswa dalam menjawab maupun mengajukan pertanyaan selama pembelajaran sejarah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif menyebabkan suasana pembelajaran cenderung monoton. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar sejarah peserta didik, yang tercermin dari sikap pasif selama pembelajaran berlangsung. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik yang memiliki minat tinggi akan lebih fokus, antusias, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berbasis digital mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. (Sudjana 2015). Dalam konteks pembelajaran sejarah, media berbasis teknologi dapat

membantu memvisualisasikan peristiwa masa lalu, menyajikan informasi secara menarik, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Aplikasi Nearpod merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran interaktif. Nearpod menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi interaktif, video, kuis, diskusi, dan permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung selama proses pembelajaran (Oktaviani & Nurhamidah, 2023). Melalui fitur-fitur tersebut, guru dapat mengontrol jalannya pembelajaran sekaligus memantau respons dan keterlibatan peserta didik secara real time. Karakteristik Nearpod yang interaktif dan fleksibel menjadikannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Rahayu dkk. (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan Nearpod efektif dalam meningkatkan minat belajar

siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian lain oleh Alicia dkk. (2021) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Nearpod dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa Nearpod berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aspek afektif peserta didik, khususnya minat dan motivasi belajar. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran eksakta atau motivasi belajar secara umum. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji efektivitas penggunaan Nearpod dalam konteks pembelajaran sejarah, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode konvensional, rendahnya minat belajar peserta didik, serta potensi aplikasi Nearpod

sebagai media pembelajaran interaktif, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi serta menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS. Masalah yang diteliti berfokus pada rendahnya minat belajar sejarah yang diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SMAS Mujahidin Pontianak pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sasaran penelitian adalah

peserta didik kelas XI IPS. Populasi penelitian berjumlah 137 peserta didik. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan menggunakan purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik kelas dan kemampuan akademik peserta didik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Nearpod, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran sejarah tanpa menggunakan aplikasi Nearpod.

Desain penelitian yang digunakan adalah Posttest-Only Control Group Design, di mana kedua kelompok tidak diberikan pretest, tetapi hanya diberikan posttest setelah perlakuan. Desain ini digunakan untuk mengetahui perbedaan minat belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran Nearpod serta untuk meminimalkan pengaruh pretest terhadap hasil penelitian.

Prosedur penelitian diawali dengan persiapan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, dilanjutkan dengan

pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan aplikasi Nearpod dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelas diberikan angket untuk mengukur minat belajar sejarah peserta didik. Tahap akhir penelitian adalah pengolahan dan analisis data untuk menguji hipotesis penelitian.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar sejarah peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung terkait pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar sejarah yang disusun berdasarkan indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Angket menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji

validitas dan reliabilitas untuk memastikan ketepatan dan konsistensi pengukuran.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat minat belajar peserta didik berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Karena data tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann–Whitney U. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dengan taraf kesalahan 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini secara eksplisit menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu bahwa penggunaan aplikasi Nearpod berpengaruh signifikan terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan Nearpod menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik

yang mengikuti pembelajaran tanpa Nearpod. Tingginya minat belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik aplikasi Nearpod yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Fitur kuis, diskusi, dan visualisasi materi mendorong peserta didik untuk aktif berinteraksi dengan materi dan guru. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Indikator keterlibatan menjadi aspek yang paling menonjol dalam penelitian ini. Kelas eksperimen memperoleh persentase keterlibatan sebesar 81%, sedangkan kelas kontrol hanya 67%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint atau Canva cenderung bersifat satu arah dan kurang mampu memfasilitasi interaksi dua arah secara optimal. Sebaliknya, Nearpod memungkinkan pembelajaran berlangsung secara dinamis dan responsif, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik.

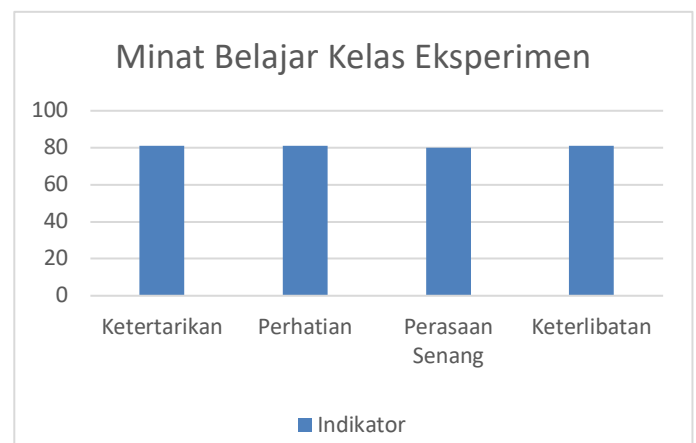
Hasil penelitian ini mendukung temuan Rahayu dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan

Nearpod efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pembelajaran interaktif. Temuan ini juga sejalan dengan Yuliana (2020) yang menegaskan bahwa Nearpod mampu mempertahankan bahkan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam berbagai situasi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi teori dan temuan empiris sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa minat belajar merupakan aspek afektif yang sangat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran. Penggunaan Nearpod dapat dipandang sebagai bentuk pengembangan dari teori pembelajaran berbasis media, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai sarana interaksi aktif yang mendorong keterlibatan peserta didik secara menyeluruh.

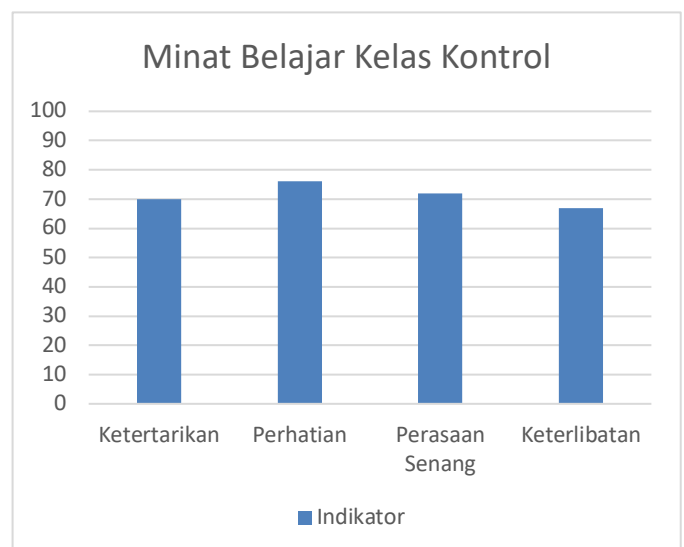
Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori yang telah ada, tetapi juga memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi. Aplikasi Nearpod dapat dijadikan alternatif media

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik di sekolah menengah.

Adapun perbedaan grafik minat belajar pada peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol pada hasil perhitungan persentase dan angka indikator. Perhitungan persentase dan minat belajar dari indikator tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Minat Belajar Kelas Eksperimen



Gambar 2. Grafik Minat Belajar Kelas Kontrol

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak. Hasil penelitian yang disajikan merupakan hasil akhir analisis data yang diperoleh melalui angket minat belajar sejarah setelah perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Nearpod berada pada kategori sangat tinggi. Persentase minat belajar yang diperoleh mencapai 81%, yang menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan, perhatian, perasaan senang, serta keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran sejarah berlangsung.

Tabel 1. Persentase Minat Belajar
Sejarah Kelas Eksperimen

Indikator	Persentase	Kategori
Keterarikan	81%	Sangat Tinggi
Perhatian	81%	Sangat Tinggi

Perasaan Senang	80%	Tinggi
Keterlibatan	81%	Sangat Tinggi
Rata-Rata	81%	Sangat Tinggi

Berdasarkan Tabel 1, indikator keterlibatan dan ketertarikan menunjukkan nilai yang tinggi, yang menandakan bahwa penggunaan Nearpod mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sejarah. Fitur interaktif seperti kuis, diskusi, dan visualisasi materi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif.

Berbeda dengan kelas eksperimen, hasil analisis pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran sejarah tanpa menggunakan aplikasi Nearpod menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori cukup tinggi dengan persentase 71%.

Tabel 2. Persentase Minat Belajar
Sejarah Kelas Kontrol

Indikator	Persentase	Kategori
-----------	------------	----------

Keterarikan	70%	Sangat Tinggi
Perhatian	76%	Sangat Tinggi
Perasaan Senang	72%	Tinggi
Keterlibatan	67%	Sangat Tinggi
Rata-Rata	71%	Sangat Tinggi

Tabel 2 menunjukkan bahwa indikator perhatian memperoleh nilai tertinggi, sedangkan indikator keterlibatan memperoleh nilai terendah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pembelajaran konvensional masih mampu menjaga perhatian peserta didik, namun belum optimal dalam meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran.

Perbandingan hasil minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang jelas. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 81%, sedangkan kelas kontrol sebesar 71%. Selisih ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod memberikan kontribusi positif

terhadap peningkatan minat belajar sejarah peserta didik.\

Tabel 3. Persentase Minat Belajar Sejarah Kelas Kontrol

Kelas	Persentase	Kategori
Eksperimen	81%	Sangat Tinggi
Kontrol	71%	Tinggi

Hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann–Whitney U menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,008 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Nearpod terbukti berpengaruh terhadap minat belajar sejarah peserta didik

Fenomena meningkatnya minat belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan Nearpod dapat dijelaskan melalui beberapa alasan yang didukung oleh teori pembelajaran dan hasil penelitian terdahulu.

Pertama, penggunaan Nearpod mampu meningkatkan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran yang interaktif memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui aktivitas seperti kuis, polling, diskusi, maupun respon langsung terhadap materi yang ditampilkan. Kondisi ini mendorong keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Kanaya, K. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena fitur interaktifnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Peserta didik merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari meningkat.

Kedua, Nearpod mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui interaksi dengan materi, guru, maupun teman sebaya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak hanya ditransfer dari guru

kepada peserta didik, tetapi dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Rohimah, I., et.al,(2025) menemukan bahwa penggunaan Nearpod mampu mempertahankan bahkan meningkatkan minat belajar peserta didik karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas digital yang interaktif.

Ketiga, penggunaan teknologi pembelajaran seperti Nearpod mampu menyajikan materi secara lebih visual dan variatif, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik. Media yang menggabungkan teks, gambar, video, serta aktivitas interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung satu arah. Hal ini didukung oleh penelitian Samaloisa, H. A. S., & Bilo, D. T. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan responsif.

Keempat, Nearpod memungkinkan umpan balik secara langsung (real-time feedback) antara guru dan peserta didik. Fitur ini membuat guru dapat mengetahui respon peserta didik secara langsung terhadap materi yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif. Peserta didik juga merasa bahwa partisipasi mereka dihargai karena setiap respon dapat terlihat dan didiskusikan bersama. Kondisi ini dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan demikian, tingginya minat belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan Nearpod dapat dijelaskan melalui karakteristik media pembelajaran tersebut yang interaktif, partisipatif, dan berbasis teknologi. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi seperti Nearpod dapat

menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah menengah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI IPS SMAS Mujahidin Pontianak. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi Nearpod menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi Nearpod.

Peningkatan minat belajar tersebut terlihat pada seluruh indikator minat belajar, yaitu ketertarikan, perhatian, perasaan senang, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Indikator keterlibatan dan ketertarikan menunjukkan peningkatan yang paling menonjol, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran sejarah berbasis Nearpod mampu mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan

peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, aplikasi Nearpod dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran sejarah berbasis teknologi serta mendukung pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alicia, R., Putra, D. A., & Lestari, S. (2021). The effectiveness of Nearpod as an interactive learning media to increase students' motivation and engagement. *Journal of Educational Technology Systems*, 50(2), 215–229. <https://doi.org/10.1177/00472395211012345>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2015). *Survey of instructional design models* (5th ed.). Association for Educational Communications and Technology.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson Education.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2019). Active learning: Cooperation in the college classroom.

- International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 31(2), 368–381.
- Kanaya, K. (2024). Pengaruh penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 49-55.
- Keller, J. M. (2016). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Rahayu, S., Pratiwi, I., & Nugroho, A. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–55.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v24i1.23456>
- Riduwan. (2019). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Rohimah, I., Arifin, M. Z., & Windiyani, T. (2025). Nearpod-Based Interactive Multimedia to Improve Students' Critical Thinking on Human Respiratory System: Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3), 10-21070.
- Samaloisa, H. A. S., & Bilo, D. T. (2024). Optimalisasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Agama Kristen: Mengintegrasikan Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 3(1), 80-98.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Yuliana, E. (2020). Pemanfaatan Nearpod dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 112–121.