

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
NEARPOD DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS**

Lestari Handayani¹, Suarman², Mujiono³

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Riau

¹lestari.handayani5327@student.unri.ac.id, ²suarman@lecturer.unri.ac.id,

³mujiono@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the use of Nearpod interactive learning media in improving student learning activities. This study was conducted in SMP Negeri 40 Pekanbaru Class VII Social Studies subject. The research approach used a quasi-experimental approach with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes, where each class consisted of 36 students, namely the experimental class that received treatment using Nearpod interactive learning media and the control class that received treatment using conventional learning media in the form of PPT. Data were collected through questionnaires and observations, then analyzed using Descriptive Analysis, Normality Gain Test (N-Gain), and Difference Test (Independent Sample T-test). The results showed an increase in student learning activities from moderate to high. This study concluded that Nearpod learning media is effective in improving student learning activities.

Keywords: learning media, nearpod, learning activities

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada SMP Negeri 40 Pekanbaru kelas VII mata pelajaran IPS. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel terdiri dari dua kelas, di mana masing-masing kelas terdiri dari 36 siswa, yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dan kelas kontrol yang mendapat perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional berupa PPT. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan Analisis Deskriptif, Uji Normalitas Gain (N-Gain), dan Uji Perbedaan (Uji T Sampel Independen). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari sedang menjadi tinggi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Nearpod* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, *nearpod*, aktivitas belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memberdayakan siswa. Pendidikan berusaha mengubah kondisi seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak dapat berbuat menjadi dapat berbuat dan dari tidak berperilaku seperti yang diharapkan menjadi berperilaku seperti yang diharapkan. Menurut Barus & Sani (2018) Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pada sistem pendidikan yang dilakukan di sekolah, proses pembelajaran adalah aktivitas utama yang dilakukan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan antara guru dan siswa yang saling bertatap muka di dalam kelas. Secara keseluruhan, pendidikan dan

proses pembelajaran dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan utama pendidikan. Tujuan-tujuan ini termasuk membantu individu memahami dunia dan diri mereka sendiri, mempersiapkan mereka untuk kehidupan yang produktif dan bahagia, dan mendorong mereka untuk mengambil peran aktif dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat (Nurvitasari et al., 2025). Berbagai karakteristik mata pelajaran yang berbeda menjadi suatu tantangan bagi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Menurut Febrianto (2020) Proses pembelajaran di kelas akan dikatakan sukses dan berhasil apabila proses pembelajaran terlaksana dengan lancar dan siswa mengerti apa yang diajarkan selama proses pembelajaran. Belajar sendiri tidak bisa dilepaskan dengan berbagai sangkut pautnya, salah satunya yaitu aktivitas belajar. Winarti (2013) mengemukakan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa

dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar (Sardiman, 2011).

Berdasarkan data nilai ulangan siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMPN 40 Pekanbaru, terlihat bahwa dari enam kelas yang ada, dua kelas dengan persentase siswa di bawah KKM yang cukup tinggi adalah kelas VII D (56%) dan VII F (58%). Berdasarkan info dari guru ips yang mengajar di kelas VII, guru tersebut membenarkan bahwa aktivitas belajar siswa di kedua kelas tersebut memang masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah jadwal pelajaran IPS yang berlangsung pada siang hari, sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Baiduri, dkk (2021) yang menyatakan bahwa kualitas pembelajaran dapat diukur melalui keterlibatan siswa dalam proses belajar. keterlibatan tersebut tercermin dari aktivitas siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu perangkat untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar harus sejalan dengan perkembangan era revolusi industri 4.0. yang sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai gadget serta harus diakomodasi oleh pendidik (Oktaviani & Nurhamidah, 2023). Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat disebut sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Sugiantara et al., 2024). Ada banyak media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran *Nearpod*.

Aplikasi *Nearpod* mempunyai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan efektif karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Kanaya, 2024). Guru maupun siswa dapat mengakses aplikasi *Nearpod* dengan mudah, hanya dengan membuka aplikasi/ website

<https://Nearpod.com/> menggunakan smartphone atau laptop yang tersedia di play store serta lewat google. Siswa dapat bergabung menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru. *Nearpod* memungkinkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan, mengikuti polling, menggambar, melakukan eksperimen dengan gambar 3D, dan melakukan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Seluruh data atau aktivitas dari peserta didik akan disimpan secara langsung dan dapat diunduh oleh guru baik selama proses pembelajaran maupun diwaktu lainnya (Baalwi & Aulia, 2022).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Alicia et al. (2021), mengemukakan bahwa penggunaan *Nearpod* dinilai efektif dengan persentase sangat tinggi yaitu 50% untuk meningkatkan ketertarikan dalam mempelajari materi termodinamika. Feri dan Zulherman (2021) dalam kajiannya menyimpulkan bahwa media interaktif seperti *Nearpod* sangat di butuhkan sebagai media yang dapat mendukung jalannya kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Efektivitas

Penggunaan Media Pembelajaran Interktif *Nearpod* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Tempat penelitian di SMPN 40 Pekanbaru. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 40 Pekanbaru tahun ajaran 2024/2025. Adapun pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 72 siswa yang diambil dari dua kelas yaitu siswa kelas VII D dan VII F. Pengambilan kedua kelas tersebut sebagai sampel penelitian didasarkan dari pertimbangan guru yang menyatakan bahwa kedua kelas memiliki aktivitas belajar yang cenderung sama yang didukung dengan hasil nilai ulangan harian dan uji pretest sebelum dilakukan perlakuan.

Pada penelitian ini kelas VII D sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dan kelas VII F sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang tidak

mendapat perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* atau menggunakan media pembelajaran konvensional.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi angket dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket untuk menilai aktivitas belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran menggunakan *Nearpod*. Angket ini disusun berdasarkan indikator aktivitas belajar yang telah ditentukan. Selain angket, peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk memantau pelaksanaan pembelajaran dengan media *Nearpod*. Lembar observasi ini terdiri dari dua bagian: lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Teknik analisis data menggunakan Analisis Deskriptif, Uji Normalitas Gain (N-Gain) dan Uji Beda (Independent Sample T-test).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 40 Pekanbaru salah satu sekolah menengah di Pekanbaru yang didirikan oleh pemerintah daerah pada tahun 2014 dengan nomor SK No. 72 Tahun 2014 Tanggal 17 Februari dan berstatus Sekolah

negeri. Adapun alamat SMP Negeri 40 Pekanbaru adalah jalan Garuda Sakti KM 3, Gg Ketitiran, Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Pendirian sekolah ini didorong oleh kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan bagi anak-anak mereka sebagai generasi penerus bangsa dan negara. Masyarakat menginginkan adanya lembaga pendidikan SMP di lingkungan mereka agar anak-anak tidak perlu pergi jauh ke pusat kota dan mengurangi biaya yang dikeluarkan. Pemerintah kemudian menganggap perlu mendirikan sekolah ini dengan harapan dapat menghasilkan generasi yang berakhlak dan bermutu tinggi.

Hasil Penelitian

Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif tingkat aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Nearpod* dan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Distribusi frekuensi hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen Aktivitas Belajar Siswa SMPN 40 Pekanbaru

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
37 – 50	Tinggi	4	11 %	31	86 %
24 – 36	Sedang	25	69 %	5	14 %
10 – 23	Rendah	7	20 %	-	-
	Total	36	100 %	36	100 %

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa pada saat pre-test aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen masih didominasi oleh kategori sedang yaitu sebanyak 25 orang (69%), pada kategori tinggi 4 orang (11%) dan kategori rendah 7 orang (20%). Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media interaktif *Nearpod*, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Sebagian besar responden, yaitu sebanyak 31 orang (86%) berada pada kategori tinggi, dan 5 orang (14%) berada pada kategori sedang. Tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Nearpod* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara optimal dengan perubahan dari kategori sedang ke kategori tinggi.

Tabel 2 Distribusi frekuensi hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol Aktivitas Belajar Siswa SMPN 40 Pekanbaru

Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
37 – 50	Tinggi	4	11 %	13	36 %
24 – 36	Sedang	27	75 %	22	61 %
10 – 23	Rendah	5	14 %	1	3 %
	Total	36	100 %	36	100 %

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa pada saat pre-test aktivitas belajar siswa di kelas kontrol sebagian besar responden berada pada kategori sedang yaitu 27 orang (75%), sementara hanya 4 orang (11%) berada pada kategori tinggi, dan 5 orang (14%) berada pada kategori rendah. Setelah dilakukan pembelajaran dengan metode konvensional, hasil post-test memperlihatkan adanya peningkatan meskipun tidak sebesar kelas eksperimen. Jumlah siswa pada kategori tinggi meningkat menjadi 13 orang (36%), pada kategori sedang berkurang menjadi 22 orang (61%), dan masih terdapat 1 orang (3%) yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran konvensional mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, tetapi peningkatannya tidak sebesar yang diperoleh pada kelas eksperimen.

Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, dilakukan uji normalitas Gain (N-Gain) terhadap data pretest dan posttest dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Nearpod* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Suatu perlakuan dianggap efektif apabila nilai N-Gain memenuhi kriteria efektivitas, yang dalam penelitian ini mengacu pada kategori yang dikemukakan oleh Sundayana (2014).

Berdasarkan hasil Uji N-Gain yang dilakukan dengan bantuan perhitungan *SPSS for Windows versi 25* menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score pada kelas eksperimen yaitu 61.7350 atau 61.8% dengan nilai minimal -58.33 dan nilai maksimal 100.00 termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-gain score pada kelas kontrol yaitu sebesar 21.4043 atau 21.4% dengan nilai minimal -133.33 dan nilai maksimal 78.95 termasuk dalam kategori tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

Nearpod cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sementara penggunaan media pembelajaran konvensional tidak efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Uji Beda (*Independent Sample T Test*).

Uji Independen sample T-test merupakan uji parametrik yang digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan rata-rata nilai (skor) dua kelompok data yang tidak berpasangan. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara aktivitas belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dan aktivitas belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis diketahui nilai thitung sebesar 4,634 pada derajat kebebasan (df) sebesar 70 dan hasil signifikansi sebesar 0,000. Perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 40,33070. Selanjutnya nilai sig. (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata aktivitas belajar siswa antara

penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dengan media pembelajaran konvensional.

C. Pembahasan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 40 Pekanbaru. Berdasarkan hasil uji Normalitas Gain dengan perhitungan statistik menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sementara penggunaan model pembelajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, hasil analisis deskriptif juga memperlihatkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Sebelum pembelajaran menggunakan *Nearpod*, mayoritas aktivitas belajar siswa berada pada kategori sedang, setelah penggunaan *Nearpod* mayoritas siswa berada pada kategori tinggi. Selanjutnya nilai sig. (2tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata aktivitas belajar siswa antara penggunaan

media pembelajaran interaktif *Nearpod* dengan media pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Penerapan media pembelajaran *Nearpod* tidak hanya mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini didukung oleh penelitian oleh Helnanelis dan Ulyanti (2023) yang menunjukkan bahwa fitur interaktif dan elemen gamifikasi di *Nearpod* mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga memicu semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahma (2022) yang menekankan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran agar suasana belajar tidak membosankan, di mana guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Penelitian Fitria Latul et al., (2024) mengemukakan penggunaan media pembelajaran berbasis

teknologi informasi mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami konsep dengan benar. Dampak positif ini juga terlihat pada hasil belajar, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian Hidayat dan Effendi (2024) yang menemukan adanya peningkatan skor tes dan tingkat ketuntasan siswa secara signifikan setelah implementasi *Nearpod*. Dengan demikian, *Nearpod* dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran yang powerful untuk menciptakan lingkungan belajar interaktif, menarik, dan efektif, sekaligus berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

- 1) Media pembelajaran *Nearpod* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini juga berdampak positif terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar

siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui fitur-fitur interaktif dan gamifikasi..

- 2) Penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 40 Pekanbaru. Peningkatan aktivitas belajar ini terjadi pada semua indikator, di mana mayoritas siswa yang semula berada pada kategori sedang, meningkat menjadi kategori tinggi setelah menggunakan *Nearpod*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alicia, H., Fardisah, T., & Muhtarisatul, dan Z. (2021). Efektivitas Penggunaan *Nearpod* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Termodinamika. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 4.
- A.M, Sardiman. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Baiduri, B., Khusna, A. H., & Saraswati, E. D. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Brainstorming Tipe Round Robin. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan

- Matematika, 10(2), 584.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3559>
- Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 16(29), 92–98.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Development of *Nearpod*-based e module on science material “energy and its changes” to improve elementary school student learning achievement. International Journal of Education and Learning, 3(2), 165–174.
<https://doi.org/10.31763/ijele.v3i2.400>
- Helnanelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform *Nearpod* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. Jurnal Basicedu, 7(6), 3886–3894.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>
- Hidayat. R., & Effendi. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Volume 10, Nomor 02, Tahun 2024, Hal. 30-36
- Latul, T. F. ., Suarman, S., & Riadi, R. M. . (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(2), 1751-1755.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3920>
- Nurvitasari, L., Suarman, S., & Gimin, G. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Negeri 6 Pekanbaru. Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami), 10(1).
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 124.
<https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 7(2), 717–726.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1121>
- Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Literasi Digital, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>

- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Supardi, Widiastuti, A., & Saliman. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERPADU BERBASIS AUDIOVISUAL. JIPSINDO No. 1, Volume 2, Maret 2015, 2(1), 1–21.
- Syofyan, R., & Husni, M. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Ecogen, 6(3), 422. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>
- Winarti. (2013). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, Vol. VIII(2), 123–132