

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
NEARPOD TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAMALANGA**

Sarah Ulfa Nadila¹, Nia Astuti², Ezmar³

¹²³Universitas Almuslim

¹sarahulfanadila20@gmail.com , ² niaastuti89@gmail.com ,

³ezmar.el@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by students' low interest in learning Indonesian. One effort to improve students' interest in learning is through the use of the Nearpod interactive learning media. This study aimed to determine the effect of using the Nearpod interactive learning media on the interest in learning Indonesian among tenth-grade students at SMA Negeri 1 Samalanga. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The population consisted of 180 tenth-grade students at SMA Negeri 1 Samalanga. The sample comprised 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were collected through tests, questionnaires, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, the Independent Sample t-Test, and the N-Gain test. The results showed that the mean posttest score of the experimental class was 83.33, which was higher than that of the control class (73.50). The results of the Independent Sample t-Test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.001 < 0.05$, indicating that the use of the Nearpod interactive learning media had a significant effect on students' interest in learning. Furthermore, the N-Gain score of 0.75 was categorized as high. Based on these findings, it can be concluded that the Nearpod interactive learning media has a significant effect on students' interest in learning Indonesian among tenth-grade students at SMA Negeri 1 Samalanga. In addition, the N-Gain results indicate that the media is also effective in improving students' interest in learning.

Keywords: Nearpod, Interest in Learning, Indonesian Language.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 1 Samalanga. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 180 siswa kelas X SMA Negeri 1 Samalanga. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, angket dan dokumentasi. Data dianalisis

menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,50. Hasil hipotesis uji *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar siswa. Hasil uji N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Nearpod* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 1 Samalanga. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa media tersebut juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Nearpod*, Minat Belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, literasi, serta keterampilan berkomunikasi secara lisan maupun tulisan (Kemendikbudristek, 2022). Oleh

karena itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara efektif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Suyono & Hariyanto, 2020).

Keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya dipengaruhi oleh materi dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru, tetapi juga dipengaruhi faktor internal peserta didik salah satunya adalah minat belajar (Uno, 2021). Minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian, merasa tertarik dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. salah satu faktor internal yang berperan dalam mendorong keaktifan, perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran Minat yang

tinggi terhadap pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang optimal (Slameto, 2021). Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif bertanya, serta berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki minat belajar rendah cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, pasif dalam kegiatan pembelajaran, dan kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Hidayat dkk. (2025), minat belajar merupakan kondisi psikologis yang tercermin dari perhatian, ketekunan, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, peningkatan minat belajar menjadi salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Samalanga, minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa ketika guru

menjelaskan materi, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi ini berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran. Wibowo *et al.* (2022) menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tradisional dapat mengurangi minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai sarana meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah *Nearpod*. *Nearpod* merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur, seperti

presentasi interaktif, kuis, polling, video, dan aktivitas kolaboratif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran (Maharani & Wulandari, 2023) . Pemanfaatan media tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Fauziah & Hidayat, 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sung, Hwang dan Chang (2021), Menurut Sung dkk., media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang aktif sehingga peserta didik lebih fokus, tertarik dan termotivasi untuk memahami materi. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya minat belajar selama proses pembelajaran, sedangkan, Alghamdi (2024), menyatakan bahwa pemanfaatan *Nearpod* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, meningkatkan motivasi, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian

mengenai pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga masih belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Kebaruan penelitian ini terletak pada kajian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga. Penelitian ini menempatkan minat belajar sebagai variabel utama yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X di SMA Negeri 1 Samalanga. Hasil

penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2022). Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest*, kemudian kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan *Nearpod*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Samalanga pada semester

genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 180 siswa kelas X. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas X-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-7 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket (kuesioner), dan dokumentasi sebagai data pendukung. Tes digunakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berdasarkan indikator perhatian, ketertarikan, partisipasi, keterlibatan, dan motivasi belajar. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian.

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dianalisis menggunakan uji N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan nilai siswa dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dengan penerapan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat pada hasil statistik deskriptif dari kedua kelas. Adapun rekapitulasi hasil dari statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Deskriptif Statistik
Kelas Eksperimen Dan Kelas
Kontrol**

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest/Kontrol	30	30.000	20	50	990	33.00	9.523	90.690
Posttest/Kontrol	30	25.000	60	85	2205	73.50	7.673	58.879
Pretest/Eksperimen	30	50.000	20	70	1155	38.50	14.029	196.810
Posttest/Eksperimen	30	30.000	70	100	2500	83.33	8.339	69.540
Valid N (listwise)	30							

Tabel 1 menyatakan bahwa nilai terendah siswa pada *pretest* penggunaan media pembelajaran

interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kedua kelas adalah 20. Nilai tertinggi penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen adalah 70 dan pada kelas kontrol adalah 50. Kemudian nilai terendah posttest penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen adalah 70 dan pada kelas kontrol adalah 60. Nilai tertinggi posttest penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen adalah 100 dan pada kelas kontrol adalah 85. Nilai rata-rata pretest penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen adalah 38,50 dan rata-rata pada kelas kontrol adalah 33,00. Selanjutnya, untuk nilai rata-rata posttest penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen adalah 83,33 dan pada kelas kontrol adalah 73,50. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* kedua kelas, hasil uji tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestKontrol	.190	30	.007	.907	30	.013
PosttestKontrol	.144	30	.113	.933	30	.059
PretestEksperimen	.161	30	.046	.930	30	.050
PosttestEksperimen	.122	30	.200 [*]	.951	30	.180

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai Sig. pada *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen masing-masing 0,50 dan 0,180, sedangkan *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol masing-masing 0,13 dan 0,59. Kedua kelas memiliki nilai *pretest* dan *posttest* yang Sig. lebih besar dari 0,05 sehingga dikatakan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dari nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas. Uji ini dilakukan untuk menguji kesamaan dua variabel. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Homogenitas Pretest dan Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig. ^a
Pretest	Based on Mean	4.625	1	58	.036
	Based on Median	4.342	1	58	.042
	Based on Median and with adjusted df	4.342	1	55.137	.042
	Based on trimmed mean	4.799	1	58	.033
Posttest	Based on Mean	.130	1	58	.720
	Based on Median	.155	1	58	.695
	Based on Median and with adjusted df	.155	1	57.486	.695
	Based on trimmed mean	.148	1	58	.702

a. Confidence Interval: 0%

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai Sig. *Based on Mean* dari data *posttest* sebesar 0,720. Nilai Sig. yang diperoleh dari data penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar tersebut menunjukkan nilai lebih besar dari 0.05, sehingga dapat dikatakan bahwa data *posttest* penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar dari kedua kelas adalah homogen. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar bahasa Indonesia lebih baik daripada pembelajaran konvensional pada materi teks biografi di kelas X SMA Negeri 1 Samalanga, maka akan dianalisis menggunakan uji-t. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample T-Test* dengan Sig. 0.05. Adapun pengujian dilakukan berdasarkan hipotesis:

Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran

interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan sebaliknya bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa.

Adapun kriteria pengujiannya adalah jika nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh lebih besar dari 0.05 maka H_0 diterima H_a ditolak dan jika nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 maka H_0 ditolak H_a diterima. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji Hipotesis

Independent Samples Test								
t-test for Equality of Means								
		t	df	Significance	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
				One-Sided p	Difference	Difference	Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	-4.753	58	< .001	-9.833	2.069	-13.975	-5.692
	Equal variances not assumed	-4.753	57.803	< .001	-9.833	2.069	-13.975	-5.691

menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.001. Nilai yang dihasilkan tersebut menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar bahasa Indonesia lebih baik daripada pembelajaran konvensional pada materi teks biografi di kelas X

SMA Negeri 1 Samalanga. selanjutnya, pengujian terakhir yang akan dilakukan adalah uji N-gain. Adapun tabel skor N-gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria N-Gain Skor

Skor N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil pengujian N-Gain yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Uji N-Gain

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
N-Gain Kontrol	30	200	.50	.70	18.36	.6120	.06478	.004
N-Gain Eksperimen	30	.370	.63	1.00	22.43	.7477	.09551	.009
Valid N (listwise)	30							

Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa nilai N-Gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,75. Nilai yang diperoleh berada pada kriteria tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol, nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,61 yang berada pada kriteria sedang. Hasil diatas menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, sehingga efektivitas terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* terhadap minat belajar

bahasa Indonesia lebih baik dari pada pembelajaran konvensional.

Hasil uji- *t Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga ditolak H_0 dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hidayat et al. (2023) yang menyatakan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui perhatian, ketertarikan, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,75 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,61 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Nearpod* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini juga mendukung penelitian Sung, Hwang dan Chang (2021), Menurut Sung dkk., media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang aktif sehingga peserta didik lebih fokus, tertarik dan termotivasi untuk memahami materi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 1 Samalanga. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* memberikan pengaruh yang nyata terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini juga didukung oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,33 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,50. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,75 pada kelas eksperimen yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri

1 Samalanga. Penerapan media pembelajaran interaktif *Nearpod* membuat siswa lebih tertarik dan aktif mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran yang interaktif membantu siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan sehingga minat belajar siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghamdi, A. (2024). *The effectiveness of Nearpod in improving student engagement and motivation in digital learning*. Journal of Educators Online
- Fauziah, N., & Hidayat, T. (2022). *Penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 115–123.
- Hidayat, M., dkk. (2025). *Interactive learning media and students' learning interest in digital classrooms*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 27(1), 55–69
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Maharani, A., & Wulandari, F. (2023). *Pemanfaatan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik*. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 8(1), 45–54.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta)
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., & Chang, Y. C. (2021). *The effects of digital game-based learning on students' learning motivation and achievement*. Computers & Education.
- Suyono, & Hariyanto. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A., Santoso, B., & Rahman, F. (2022). *Interactive digital media and its impact on student motivation*. International Journal of Educational Technology, 5(2), 77-90.