

Pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kanaya Najwa Nabilah ^{a,1}

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jl. Ir. H. Djuanda No. 95 Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

¹ kanayanajwa.nabilah21@mhs.uinjt.ac.id*

* Corresponding Author

Received January, 12 2024

Revised March, 30 2024

Accepted March, 30 2024

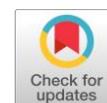
ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan dampak penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Melibatkan 26 mahasiswa dari Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, menunjukkan respon positif terhadap penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Mayoritas siswa memiliki pengetahuan tentang Nearpod dan menyadari dampak positifnya pada berbagai aspek pembelajaran. Fitur interaktif, kemudahan akses, dan berbagai mode pembelajaran yang ditawarkan Nearpod berkontribusi signifikan terhadap pengalaman belajar mereka. Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa Nearpod mempunyai potensi besar sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia.

The Influence of Using Nearpod as an Interactive Learning Media in Indonesian Language Learning

ABSTRACT

This research aims to explain the influence of using Nearpod as an Interactive Learning Media in Indonesian Language Learning. Research involving 26 students of the Indonesian Language and Literature Education Program at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta showed a positive response to the use of Nearpod as a medium for learning Indonesian. The majority of students were knowledgeable about Nearpod and recognized its positive impact on various aspects of learning. The interactive features, ease of access, and multiple learning modes that Nearpod offers contribute significantly to their learning experience. Overall, the research results confirm that Nearpod has great potential as an effective learning tool to increase students' interactivity and understanding of Indonesian language material.



KATA KUNCI

Media Pembelajaran;
Nearpod;
Bahasa Indonesia.

KEYWORDS

Instructional Media;
Nearpod;
Bahasa Indonesia.



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan aspek penting yang seharusnya diselenggarakan di semua lembaga pendidikan di Indonesia. Ini menjadi penting karena pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya memengaruhi sikap dan kebiasaan, tetapi juga perkembangan kemampuan peserta didik ke depannya [1]. Pengajaran bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bentuk tulisan dan lisan, sambil membentuk apresiasi terhadap karya sastra Indonesia [2].

Pada prinsipnya, pengajaran bahasa Indonesia dapat diadakan di berbagai tempat. Guru perlu menunjukkan kreativitas serta inovasi dalam merancang pembelajaran yang menghindari kejenuhan pada siswa. Metode pembelajaran yang inovatif mampu menghadirkan atmosfer di dalam ruang kelas yang dinamis dan tidak terjebak dalam keterbatasan dan rutinitas yang membosankan [3]. Pemanfaatan metode pembelajaran yang canggih mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik untuk siswa. Pemanfaatan alat teknologi seperti gawai, laptop, komputer, dan tablet dalam pembelajaran mampu



belaindika@nusaputra.ac.id

memicu ketertarikan atau kreatifitas siswa, mengoptimalkan efisiensi pada saat proses belajar-mengajar [4].

Kemajuan dalam teknologi informasi serta komunikasi, khususnya dalam ranah komputasi dan peranti elektronik, telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan modern, termasuk paradigma pendidikan dan interaksi pembelajaran, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran [5]. Di zaman di mana teknologi menjadi semakin meresap dalam ranah pendidikan, terjadi pergeseran paradigma signifikan dalam cara pembelajaran dan transfer pengetahuan. Teknologi telah menjadi pendorong utama dalam transformasi proses belajar mengajar, membuka akses ke berbagai metode dan alat baru yang memungkinkan terciptanya pengalaman pendidikan yang lebih interaktif dan menyeluruh bagi peserta didik, pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital semakin menjadi sorotan. Nearpod, sebagai salah satu media pembelajaran interaktif, menawarkan beragam fitur yang memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara dinamis dan mengundang partisipasi aktif dari siswa. Keberadaannya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia menjanjikan potensi besar untuk meningkatkan kualitas serta efektivitas proses pembelajaran.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang mendasar dalam kurikulum pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan keterampilan berkomunikasi siswa. Penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif menawarkan kemungkinan pengajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan terkini. Dalam konteks ini, penting untuk memahami secara komprehensif dampak serta kontribusi yang mungkin ditimbulkan oleh penggunaan Nearpod terhadap kemajuan siswa dalam memahami, menguasai, dan memanfaatkan Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Menerapkan permainan pendidikan pada dasarnya merupakan tugas yang sederhana dan mengasyikkan bagi anak-anak [6].

Permainan sebagai alat pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, termasuk bermain *game* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yang patut dicatat. Pertama, *game* mampu meningkatkan minat siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menghibur dan menarik. Kedua, suasana yang dihasilkan dari penggunaan *game* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh kenyamanan bagi siswa. Ketiga, *game* menjadi sumber belajar mandiri yang memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan menarik. Keempat, *game* dapat membantu siswa dalam mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Terakhir, melalui tantangan dan prestasi yang diraih dalam *game*, siswa dapat membangun rasa percaya diri dan harga diri yang positif [7].

Media pembelajaran interaktif, baik dalam bentuk alat (software) maupun bahan (hardware), berperan sebagai perantara yang membantu dalam menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, memperjelas materi pelajaran, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Ahli dalam bidangnya mengidentifikasi tiga kriteria utama dalam klasifikasi media pembelajaran: elemen suara atau audio yang melibatkan berbagai suara, unsur visual yang mencakup gambar, simbol, dan garis-garis, serta komponen gerak yang memperkaya pengalaman belajar melalui pergerakan. Penelitian oleh Kemp dan Dayton menyoroti peran media pembelajaran, termasuk membuat pembelajaran lebih menarik, menyampaikan materi secara lebih dinamis dan fleksibel, meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan.

Salah satu aplikasi yang menjadi perhatian, yaitu Nearpod, merupakan platform berbasis website yang dapat diakses secara gratis untuk pembelajaran baik online maupun offline. Nearpod memfasilitasi interaksi langsung atau tidak langsung antara pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini menawarkan beragam fitur yang mendukung pembelajaran interaktif dan efektif tanpa terbatas oleh batasan ruang dan waktu. Menurut Delacruz, Nearpod memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi siswa, menjadikan proses belajar lebih bersemangat [8]. Dengan menggunakan permainan pendidikan, siswa dapat belajar dengan cara yang menghibur sekaligus bermanfaat [9].

Pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses aplikasi Nearpod melalui smartphone atau laptop yang tersedia di Play Store atau melalui pencarian Google. Meskipun demikian, masih sedikit stakeholder pendidikan yang mengetahui serta menggunakan aplikasi ini. Dalam penelitiannya, Feri (2021) menyimpulkan bahwa media interaktif seperti Nearpod sangat dibutuhkan sebagai alat pendukung kegiatan belajar-mengajar [10]. Studi-studi yang beragam juga menegaskan bahwa nearpod memfasilitasi guru untuk menyusun pembelajaran yang menarik minat belajar siswa secara efektif. Keberadaan aplikasi ini juga menunjukkan dampaknya yang signifikan terhadap hasil akhir dari proses pembelajaran.

Penelitian terkait penggunaan media Nearpod tidaklah baru. Terdapat beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan terkait media ini. Penelitian yang dilakukan oleh Mayang Putri Minalti dan Yeni Erita pada tahun 2021 mengenai "Penggunaan Aplikasi Nearpod Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Siswa Kelas Viii MTs Negeri 3 Bogor Tahun Pelajaran 2022/2023" menghadirkan sebuah model pengembangan aplikasi Nearpod berbasis pada proses 4-D, meliputi tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini menunjukkan hasil yang mengesankan terkait validitasnya, seperti validitas Bahasa sebesar 71%, validitas materi mencapai 90%, dan validitas desain sebesar 77,6%, semua dikategorikan sebagai tingkat validitas yang baik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ramanda Oktaviani & Didah Nurhamidah pada tahun 2023, dalam penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", hasil penelitian menegaskan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Nearpod. Peningkatan persentase rata-rata yang mengarah ke arah yang positif dan terkategori baik merupakan indikator utama dari hasil penelitian ini. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan nilai pada post-test dibandingkan dengan pre-test. Dari penelitian ini, terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran Nearpod memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat kelas 11 di SMK Taruna Terpadu 2 Bogor.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aslami (2021), "Penggunaan Aplikasi Nearpod untuk Bahan Ajar pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV SD", Penelitian ini menyoroti respons terhadap kebutuhan akan pengembangan bahan ajar serta keterbatasan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Menggunakan model pengembangan 4D, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran bahan ajar diimplementasikan dengan Nearpod dalam pembelajaran tematik terpadu. Validasi materi, bahasa, dan desain menunjukkan angka yang memadai, sementara praktikalitas bahan ajar diuji di lapangan dengan hasil positif dari respon guru dan siswa. Hasilnya menegaskan bahwa penggunaan Nearpod dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Sekolah Dasar valid, baik hingga sangat baik, serta praktis.

2. Metode

Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif deskriptif yang bertujuan mengeksplorasi data secara rinci. Data dikumpulkan melalui evaluasi menggunakan kuesioner yang difokuskan pada media pembelajaran Nearpod oleh mahasiswa Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Metode ini memungkinkan pemahaman mendalam terhadap pengalaman dan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Nearpod dalam konteks pembelajaran mereka. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk penggunaan kuesioner dan observasi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui survei yang dilaksanakan menggunakan kuesioner berbasis Google Form. Kuesioner ini disebarkan kepada mahasiswa Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta melalui platform WhatsApp, memungkinkan akses yang lebih luas dan keterlibatan yang lebih besar dari responden potensial. Metode ini memastikan beragam perspektif terkumpul untuk analisis yang lebih komprehensif. Dalam proses analisis data, terjadi langkah-langkah spesifik yang melibatkan reduksi data untuk memilih informasi yang sesuai dengan fokus penelitian, penafsiran deskriptif data, dan penarikan kesimpulan untuk memperjelas hasil penelitian. Pendekatan ini memungkinkan eksplorasi mendalam terkait evaluasi game edukasi dan dampaknya terhadap mahasiswa yang menjadi subjek penelitian. Melalui serangkaian prosedur analisis ini, informasi yang

disajikan menjadi lebih komprehensif dan relevan untuk memahami implikasi dari penggunaan game edukatif dalam konteks pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Informasi yang disampaikan dalam pembahasan ini bersumber dari hasil survei yang diselenggarakan melalui Google Form, bertujuan untuk mengevaluasi pandangan serta respon yang diberikan oleh mahasiswa terhadap implementasi media pembelajaran Nearpod. Proses survei ini memberikan gambaran mendalam terkait persepsi serta tanggapan mereka terhadap penggunaan platform pembelajaran tersebut dalam konteks pengajaran.

Hasil tanggapan yang diperoleh dari 26 mahasiswa yang tergabung dalam program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menyoroti pemahaman mereka terhadap penggunaan Nearpod. Dari data yang terkumpul, terlihat bahwa para mahasiswa telah memiliki pengetahuan yang mapan terkait platform Nearpod, sebagaimana tercermin melalui analisis grafik yang disajikan dalam konteks survei yang dilakukan.

Apakah kamu sudah tahu Nearpod?

26 jawaban



Fig. 1. Presentase Mahasiswa yang Sudah Mengetahui Nearpod.

Media Pembelajaran nearpod, sebagai kuis kata-kata, sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kuis ini tidak cocok untuk materi yang memerlukan praktek langsung seperti pidato atau membaca puisi. Lebih tepatnya, materi yang sesuai adalah informasi atau istilah yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Meskipun fokus pada permainan kata-kata, nearpod memiliki variasi kuis yang membuatnya tetap menyenangkan dan tidak monoton. Ketika membicarakan permainan, semua game memang memiliki unsur kesenangan. Namun, dalam konteks pendidikan, penting untuk mempertimbangkan kontribusi yang dapat diberikan oleh permainan tersebut. Nearpod tidak hanya menghibur, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Bagian ini akan membahas hasil penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dampak dari integrasi Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Evaluasi atas penggunaan Nearpod ini didasarkan pada analisis data dari kuesioner yang disebarakan kepada 26 mahasiswa yang terdaftar dalam Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Informasi deskriptif dalam penelitian ini diperoleh melalui analisis mendalam hasil kuesioner yang telah dilakukan. Detil analisis terkait pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia oleh 26 responden ditampilkan secara komprehensif dalam tabel yang disajikan di bawah ini.

Table 1. Hasil Rekapitulasi Pemanfaatan Nearpod.

Pertanyaan	Pilihan Jawaban		
	Ya	Mungkin	Tidak
Apakah kamu sudah tahu Nearpod?	26	-	-
Apakah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran penting?	24	1	1
Apakah Nearpod dapat diakses secara fleksibel baik secara online?	22	2	2
Apakah implementasi Nearpod dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mempengaruhi pola pengajaran yang telah ada sebelumnya?	24	2	-
Apakah Nearpod menyediakan fitur interaktif yang mendukung dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia?	25	1	-
Apakah aplikasi Nearpod menyediakan variasi fitur yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	26	-	-
Apakah Nearpod dapat digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia?	25	1	-
Apakah Nearpod menyajikan materi Bahasa Indonesia secara dinamis dan menarik bagi pendidik?	26	-	-
Rata-rata	25	1,4	1,5

^a Sample of a Table footnote. (Table footnote)

Berdasarkan data yang terdokumentasi dalam tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Nearpod memiliki peran yang signifikan sebagai sarana pembelajaran dalam ranah Bahasa Indonesia. Pemanfaatan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif menunjukkan tingkat respons yang tinggi pada opsi "Ya", yang mencapai rata-rata sekitar 25%. Sementara itu, opsi "Mungkin" memiliki persentase sekitar 1,4%, sedangkan opsi "Tidak" hanya sebesar 1,5%. Analisis ini menandakan dominasi respon positif terhadap penggunaan Nearpod dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberadaan opsi yang dominan menuju aspek "Ya" memberikan indikasi positif terkait penerimaan serta manfaat yang diberikan oleh Nearpod dalam pengalaman belajar siswa.

Aplikasi Nearpod merupakan platform yang dapat diakses melalui websitenya dan didukung oleh berbagai jenis perangkat. Penggunaannya cukup sederhana; Hanya dengan mengunjungi halaman nearpod.com, baik pendidik maupun siswa dapat mengaksesnya tanpa perlu mendownload aplikasi khusus Nearpod. Setelah Anda masuk ke portal Nearpod, pendidik dapat mendaftar dengan akun Google yang aktif dan memilih peran guru.

Pada platform Nearpod, ada tiga peran berbeda untuk mengakses pembelajaran. Pertama, peran siswa yang hanya perlu mengetikkan kode kelas atau mengakses link yang dikirimkan guru untuk dapat mengikuti sesi pembelajaran. Lalu, ada peran guru yang memegang kendali penuh terhadap konten pembelajaran dan memberikan akses kepada siswa melalui kode kelas atau link tertentu. Terakhir, ada peran manajer (administrator), yang memiliki kendali atas berbagai aspek administratif dan peraturan di tingkat yang lebih tinggi dalam penggunaan Nearpod. Penggunaan Nearpod tidak hanya memberikan kemudahan aksesibilitas melalui berbagai perangkat, namun juga menawarkan fleksibilitas dalam peran yang dapat diambil oleh pengguna, memungkinkan interaksi dan manajemen pembelajaran yang efisien.

Setelah registrasi berhasil, guru mempunyai kemampuan untuk membuat dan mendesain materi pembelajaran dengan menekan tombol "buat" pada platform Nearpod. Guru dapat memilih dari berbagai fitur seperti pelajaran, video, aktivitas, atau Google Slide untuk membangun sesi pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan fitur pembelajaran yang disebut "pelajaran". Nearpod, sebagai platform pembelajaran, menyajikan sejumlah fitur yang menghadirkan nilai tambah dalam konteks proses belajar mengajar, memberikan variasi yang luas untuk mendukung pengalaman belajar siswa. Di bagian media, ada opsi "buat" dan "interaktif". Bagian "buat" memiliki berbagai fitur seperti slide, slideshow, powerpoint, pdf, sway, gambar, dan audio. Sedangkan di bagian "interaktif" terdapat pilihan seperti video BBC, VR Fieldtrip, simulasi, dan lain sebagainya.

Selanjutnya, ada bagian "kegiatan" yang menyediakan dua pilihan utama: "kuis & permainan" dan "diskusi". Pada bagian ini tersedia berbagai fitur untuk membuat soal kuis

menarik yang didukung dengan mini games. Tujuannya untuk mengukur kemampuan siswa atau menularkan pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah mencocokkan pasangan, mengisi kekosongan, tes memori, waktu pendakian, dan masih banyak lagi pilihan lainnya. Dengan beragam pilihan fitur yang ditawarkannya, Nearpod memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk mengembangkan suasana pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan mengundang minat siswa dalam menjelajahi materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mendalam. Setelah menyusun dan mendesain materi pembelajaran, pengguna dapat menyimpannya dengan mengklik opsi “simpan & keluar”. Materi yang telah dibuat akan disimpan di “perpustakaan saya” di akun pribadi pengguna. Hanya pemilik akun yang mempunyai akses untuk melihat dan mengedit kembali materi yang telah disusun.

Untuk melakukan sesi belajar bersama dengan siswa, Nearpod menyediakan tiga cara akses yang berbeda. Pertama, “partisipasi langsung” memungkinkan guru mengontrol dan memandu proses pembelajaran secara langsung secara real-time. Kedua, “student-paced” memungkinkan siswa belajar menurut ritmenya sendiri tanpa ada kendali langsung dari guru. Ketiga, “partisipasi langsung + zoom” mengintegrasikan platform Nearpod dengan aplikasi Zoom untuk mendukung pembelajaran dalam sesi video langsung. Setelah memilih metode akses pembelajaran yang diinginkan, guru akan diberikan kode kelas yang dapat dibagikan kepada siswa. Kode kelas ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam sesi pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Dengan berbagai pilihan tersebut, Nearpod memudahkan guru untuk mengatur dan mengatur sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pembelajaran masing-masing.

Dalam hasil rekapitulasi penggunaan Nearpod, dari pertanyaan yang diajukan kepada 26 responden, terdapat serangkaian tanggapan terkait kegunaan dan manfaat Nearpod dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil di atas, terlihat bahwa mayoritas responden memberikan respon positif terhadap kegunaan Nearpod dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian besar responden dengan rata-rata 25% menyatakan bahwa Nearpod sangat membantu dalam berbagai aspek pembelajaran, menunjukkan adanya respon yang dominan positif terhadap aplikasi ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Data tersebut dengan jelas menggambarkan bahwa Nearpod merupakan alat pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam memberikan pengaruh yang substansial terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan Nearpod dapat menjadi salah satu aspek penting dalam meningkatkan efektivitas dan kedalaman pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian yang melibatkan partisipasi 26 mahasiswa dari program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta terhadap penerapan Nearpod sebagai media pembelajaran menunjukkan sebuah kecenderungan positif dalam respon mereka. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas partisipan menanggapi pemanfaatan Nearpod dengan sikap yang condong ke arah yang positif, menegaskan bahwa penggunaan aplikasi tersebut dinilai secara umum memberikan respons yang baik. Mayoritas responden menunjukkan pengetahuan tentang Nearpod, dengan persentase 25% mengatakan bahwa aplikasi ini memiliki dampak yang positif dalam berbagai aspek pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun beberapa aspek lainnya mungkin memiliki persentase yang lebih rendah, respon positif dominan terlihat dalam penggunaan Nearpod untuk pembelajaran.

Melalui tabel rekapitulasi hasil survei, dapat diamati bahwa sebagian besar mahasiswa mengakui kebermaknaan dan manfaat penggunaan Nearpod dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Lebih dari itu, berbagai fitur interaktif yang ditawarkan oleh Nearpod, seperti variasi kuis dan kemampuan untuk menyajikan materi secara dinamis, memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dari segi teknis, Nearpod hadir dengan kemudahan akses melalui berbagai perangkat dan platform web, memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran dengan beragam fitur yang mendukung interaktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, platform ini memungkinkan tiga mode akses pembelajaran yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengajar maupun

siswa. Secara keseluruhan, hasil data yang terkumpul memberikan gambaran yang menjanjikan terkait potensi Nearpod sebagai sebuah alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Respons positif yang ditunjukkan oleh para mahasiswa menggarisbawahi dampak positif dari penggunaan Nearpod, yang tidak hanya mempengaruhi, tetapi juga mengenrich pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, aplikasi ini terbukti mampu menjadi sebuah instrumen pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan tingkat interaktifitas dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan.

Referensi

- [1] O. Farhurohman, "Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI," *Prim. J. Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 9, no. 01, pp. 23–34, 2017.
- [2] M. Y. Kamhar and E. Lestari, "Pemanfaat sosial media youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi," *Intel. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2019.
- [3] U. Mansyur, "Inovasi pembelajaran bahasa indonesia melalui pendekatan proses," *RETORIKA J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 9, no. 2, p. 256786, 2016.
- [4] F. E. Mustikawati, "Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia," in *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2019, pp. 99–104.
- [5] I. Rahmawati, I. P. Leksono, and H. Harwanto, "Pengembangan Game Petualang untuk Pembelajaran Berhitung," *Edcomtech*, vol. 5, no. 1, pp. 11–23, 2020.
- [6] M. Winarni, S. Anjariah, and M. Z. Romas, "Motivasi Belajar Ditinjau dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA," *J. Psikol.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2016.
- [7] K. W. Sari, S. Saputro, and B. Hastuti, "Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo," *J. Pendidik. Kim.*, vol. 3, no. 2, pp. 96–104, 2014.
- [8] D. A. Rahayu, L. A. Anggrasari, and O. H. Solikah, "Efektivitas media nearpod terhadap minat belajar siswa," *Pros. Konf. Ilm. Dasar*, vol. 3, pp. 341–346, 2022.
- [9] N. H. Salsabila and W. Setyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic," *Mandalika Math. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–25, 2019.
- [10] A. Feri and Z. Zulherman, "Development of nearpod-based e module on science material" energy and its changes" to improve elementary school student learning achievement," *Int. J. Educ. Learn.*, vol. 3, no. 2, pp. 165–174, 2021.