

Tersedia secara online di

PISCES

Proceeding of Integrative Science Education Seminar

Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Artikel

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs

Ayu Rifqi Faradisa^{1*}, Sany Isan Fianti², Vinda Cristyanty³, S. Maryam Yusuf⁴, Vika Puji Cahyani⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

*Corresponding Address: faradisaayurifqi@gmail.com

Info Artikel

1st AVES
Annual Virtual Conference of
Education and Science 2021

Kata kunci:

Aplikasi *Nearpod*
Media Pembelajaran
Penelitian Pengembangan
Pencemaran Lingkungan

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Nearpod* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII di SMP/MTs. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), disseminate (penyebarluasan). Penelitian ini dilakukan sampai tahap development (pengembangan). Produk yang dikembangkan di validasi oleh ahli bahasa, materi dan media. Data diperoleh dari wawancara (analisis kebutuhan), dan angket untuk validasi ahli. Teknik analisis data menggunakan kriteria penilaian ideal. Hasil penelitian dari penggunaan aplikasi *Nearpod* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII di SMP/MTs berdasarkan penilaian ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 66,67% termasuk kategori baik, ahli materi sebesar 86,67% termasuk kategori sangat baik, dan ahli media diperoleh persentase sebesar 73,33% termasuk kategori baik.

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang mengalami pandemi Covid-19. Adanya pandemi ini menyebabkan perubahan pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek pendidikan. Peningkatan kasus Covid-19 mengharuskan pemerintah untuk menetapkan kebijakan *physical distancing* yang dalam hal ini tentu berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar. Sejak awal Maret 2020 pemerintah memberlakukan keputusan agar kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah (*study from home*). Adanya kebijakan ini membuat pemerintah dan lembaga pendidikan harus menyediakan solusi dan inovasi sehingga kegiatan pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran dapat terus berlaksana. Inovasi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 menggunakan paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi melaksanakan proses pembelajaran melalui tatap muka di dalam kelas yaitu dengan memanfaatkan teknologi (Fuadi, dkk., 2021).

Seorang guru dan peserta didik merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, hubungan keduanya harus berjalan secara komunikatif dan interkatif. Adanya kebijakan *study from home* menjadikan interaksi antara guru dengan peserta didik sangat terbatas sehingga pembelajaran pun kurang maksimal. Kebijakan ini juga menyebabkan kesulitan belajar bagi peserta didik. Salah satu faktor eksternal kesulitan belajar yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar

(Aslami, 2021). Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi untuk menanganinya. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi guna menunjang proses pembelajaran secara daring ini. Selain itu, guru juga dapat menciptakan suatu inovasi sehingga kegiatan belajar peserta didik dapat berjalan dengan lancar meskipun tidak melakukan tatap muka. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mendesain kegiatan pembelajaran sedemikian rupa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa secara *online*. Media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, dan menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Mu'minah, 2021). Manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa (Salsabila, dkk., 2020).

Di tengah pembelajaran daring ini sangat disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran daring yang inovatif khususnya pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi peserta didik ketika sedang belajar di rumah (Mu'minah, 2021). Media pembelajaran tersebut tentu harus dikemas secara menarik sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Meskipun media pembelajaran sangat berperan penting dalam pembelajaran daring, tidak semua media pembelajaran daring dapat dipakai dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan peserta didik serta sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem merupakan salah satu materi yang diajarkan pada peserta didik di kelas VII. Pada materi ini biasanya siswa cenderung ditugaskan untuk membaca materi saja. Hal ini tentu kurang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar selain membaca, diantaranya dapat melakukan kuis, menonton video pembelajaran, mengerjakan soal-soal berbasis game, ataupun dapat melakukan interaksi dengan guru. Berdasarkan hal tersebut, terdapat salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan memberikan berbagai aktivitas belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, yaitu *Nearpod*.

Nearpod adalah aplikasi untuk pembelajaran *online* dan *offline* yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung (Minalti & Erita, 2021). Dalam aplikasi ini menyediakan berbagai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya *Nearpod Library*, simulasi materi, berbagai aktivitas seperti kuis dan game, dan masih banyak fitur-fitur menarik lainnya. Media pembelajaran *Nearpod* ini memiliki banyak variasi pembelajaran interaktif serta dapat memberikan umpan balik secara langsung. Guru juga dapat mendesain kegiatan pembelajarannya sendiri yang meliputi materi, soal, kuis, ataupun *games* yang menarik dan menyenangkan. Untuk membagikan materi yang telah dibuat di *platform* ini terdapat dua

macam cara, yaitu dengan menggunakan *live participation* atau menggunakan *student-paced*. Pada *Live participation* peserta didik harus mengakses *Nearpod* ini bersamaan dengan guru sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini memungkinkan guru untuk mengontrol aktivitas pembelajaran peserta didik dalam satu waktu. Selain itu, guru juga dapat mengkoneksikan dengan *platform video conference* yaitu zoom sehingga guru dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung. Sedangkan pada *student-paced*, memungkinkan peserta didik untuk dapat mengakses *Nearpod* ini sewaktu-waktu. Jadi peserta didik dapat lebih leluasa dalam membaca ulang materi pembelajaran yang telah diberikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran daring diantaranya adalah *Google Classroom*, *Quiziz*, *WhatsApp*, *Edmodo*, *Youtube*, dan beberapa media pembelajaran lain. Akan tetapi masih sedikit penelitian yang membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Nearpod*. Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai penggunaan *Nearpod* sebagai media pembelajaran diantaranya: a) Penggunaan Aplikasi *Nearpod* untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar oleh Mayang Putri Minalti dan Yeni Erita; b) Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod* oleh Raudhatul Aslami; dan c) Pengembangan E-Media *Nearpod* melalui Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar oleh Tri Adi Susanto. Peneliti belum menemukan artikel yang membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Nearpod* dalam pembelajaran IPA SMP khususnya pada materi pencemaran lingkungan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan *Nearpod* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA pada bab pencemaran lingkungan kelas VII, mengingat *platform* ini sangat relevan untuk digunakan dalam proses belajar mengajar terutama pada pelajaran IPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model 4D. Penelitian pengembangan model ini dilakukan dengan menggunakan empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminte* (penyebarluasan). Tahap *define* (pendefinisian) yaitu tahap observasi terhadap media pembelajaran untuk melihat materi yang dibutuhkan oleh siswa dan penetapan serta pendefinisian syarat-syarat pembelajaran yang diawali dengan analisis tujuan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap *design* (perancangan) yaitu tahap merancang kerangka media pembelajaran yang akan dibuat dan dipadukan dengan analisis kebutuhan serta analisis data dengan kriteria penilaian ideal. Tahap *defelopment* (pengembangan) yaitu tahap uji validasi media pembelajaran yang sudah dibuat kemudian ditujukan kepada berbagai validator yang terdiri dari validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media serta saran dan masukan terhadap pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan revisi-revisi untuk penyempurnaan media pembelajaran dalam berbagai aspeknya. Validasi dan penilaian ini bertujuan untuk mengonrol kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Tahap *disseminte* (penyebarluasan) yaitu tahap penyebaran terhadap media pembelajaran melalui berbagai validator dan uji kriteria penilaian ideal.

Penelitian ini menggunakan jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Perolehan data kualitatif berasal dari kritik dan masukan dari para validator. Data kuantitatif didapatkan dari data hasil validasi oleh validator dan kriteria penilaian ideal. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini berupa wawancara dan angket validasi. Adapun kisi-kisi instrumen angket validasi dalam penelitian ini seperti Tabel 1 sampai Tabel 6.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang divalidasi
Tulisan dapat dibaca dengan jelas
Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan
Kalimat disusun sesuai dengan EYD
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami
Bahasa yang digunakan komunikatif
Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek yang divalidasi
Materi yang dipaparkan mudah dipahami
Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas
Materi dipaparkan secara runtut
Kelengkapan materi
Materi yang dipaparkan menarik
Soal yang disajikan sesuai dengan materi

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

Aspek yang divalidasi
Ketepatan pemilihan warna cover
Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover
Relevansi gambar dengan materi
Jenis font (huruf) mudah dibaca
Resolusi gambar jelas (tidak pecah)
Kesesuaian penempatan gambar

Tabel 4. Lembar Penjabaran Penilaian

Skor	Indikator
1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Cukup
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

(adaptasi dari Zaenal Arifin, 2009:162)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli bahasa, ahli materi dan ahli bahasa serta berupa saran perbaikan yang terletak pada lembar angket validasi yang diperoleh dalam bentuk analisis persentase. Data yang telah diperoleh pada angket validasi merupakan data kualitatif dengan pembagian kategori tidak sesuai, kurang sesuai, cukup, sesuai dan sangat sesuai. Data penilaian dikonversi dalam bentuk skor skala 5.

Tabel 5. Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > Mi + 1,8 S_{Bi}$	Sangat baik (SB)
2.	$Mi + 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 1,8 S_{Bi}$	Baik (B)
3.	$Mi - 0,6 S_{Bi} < X \leq Mi + 0,6 S_{Bi}$	Cukup (C)
4.	$Mi - 1,8 S_{Bi} < X \leq Mi - 0,6 S_{Bi}$	Kurang (K)
5.	$X \leq Mi - 1,8 S_{Bi}$	Sangat kurang (SK)

(adaptasi dari Shofan, 2019: 6)

Keterangan :

X = Skor akhir rata-rata

Mi = Mean ideal

S_{Bi} = Simpangan baku ideal

Rumus $Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Rumus $S_{Bi} = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{3} \right)$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

Data persentase hasil penjabaran penilaian ideal terhadap hasil validasi dianalisis secara deskriptif. Penentuan kriteria kelayakan disesuaikan dari Tabel 5.

Tabel 6. Translate Persentase Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
0-20	Sangat kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
80-100	Sangat baik

(adaptasi dari Rahmat, 2019: 6)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini diperoleh media pembelajaran *Nearpod* pada materi Pencemaran Lingkungan peserta didik kelas VII SMP/MTs yang telah tervalidasi oleh 3 validator dengan menggunakan angket validasi. Berdasarkan data hasil uji validasi oleh ahli materi Pencemaran Lingkungan, ahli media dan ahli bahasa masing-masing aspek validasi dihitung persentasenya. Persentase untuk masing-masing aspek validasi disesuaikan dengan tabel persentase produk yaitu Tabel 7.

Tabel 7. Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Validasi	Skor Penilaian	Skor Maksimal	%
1	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	3	5	60
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	3	5	60
3	Kalimat disusun sesuai dengan EYD	4	5	80
4	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	4	5	80
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	5	60
6	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	5	60
	Total	20	30	66,67

Hasil perhitungan persentase seluruh aspek validasi materi berada pada kategori baik jika disesuaikan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada Tabel 6. Bagian yang harus direvisi yakni “tulisan, kalimat pada isi, dan kaidah bahasa”. Tindakan revisi lainnya berdasarkan atas saran dan masukan pada angket yang telah tertulis oleh validator. Adapun rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Penilaian Kriteria Kelayakan Produk oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang divalidasi	%	Kriteria Kelayakan Produk
1	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	60	Tidak layak dengan predikat cukup
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	60	Tidak layak dengan predikat cukup
3	Kalimat disusun sesuai dengan EYD	80	Layak dengan predikat baik
4	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	80	Layak dengan predikat baik
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	60	Tidak layak dengan predikat cukup
6	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	60	Tidak layak dengan predikat cukup

Berdasarkan Tabel 8, aspek validasi memiliki kategori “tidak layak dan layak”. Aspek yang memiliki kategori layak adalah aspek nomor 3 dan 4. Adapun aspek tidak layak pada nomor 1, 2, 5 dan 6 yaitu perlu adanya revisi dalam penyampaian materi, gambar dan tulisan serta video yang kurang menarik. Pelaksanaan revisi lainnya dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis di angket respon validator. Data hasil pada lembar validasi selain diolah menjadi data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, data tersebut diadakan kaji ulang terkait bagian-bagian yang perlu revisi untuk penyempurnaan produk.

Tabel 9. Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek Validasi	Skor Penilaian	Skor Maksimal	%
1	Materi yang dipaparkan mudah dipahami	4	5	80
2	Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas	4	5	80
3	Materi dipaparkan secara runtut	5	5	100
4	Kelengkapan materi	5	5	100
5	Materi yang dipaparkan menarik	4	5	80
6	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	4	5	80
Total		26	30	86,67

Hasil perhitungan persentase seluruh aspek validasi materi berada pada kategori sangat baik jika disesuaikan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada Tabel 9. Bagian yang harus direvisi yakni ukuran pada beberapa font yang terlalu kecil dan penggunaan kata yang banyak sehingga sulit dibaca dan dipahami. Adapun rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Penilaian Kriteria Kelayakan Produk oleh Ahli Materi

No	Aspek yang divalidasi	%	Kriteria Kelayakan Produk
1	Materi yang dipaparkan mudah dipahami	80	Layak dengan predikat baik
2	Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas	80	Layak dengan predikat baik
3	Materi dipaparkan secara runtut	100	Layak dengan predikat sangat baik
4	Kelengkapan materi	100	Layak dengan predikat sangat baik
5	Materi yang dipaparkan menarik	80	Layak dengan predikat baik
6	Soal yang disajikan sesuai dengan materi	80	Layak dengan predikat baik

Berdasarkan Tabel 10, seluruh aspek memiliki kategori layak. Aspek yang memiliki kategori sangat baik adalah aspek nomor 3 dan 4 yaitu keruntutan dan kelengkapan materi. Berdasarkan hasil angket validasi penilaian materi dan saran validator, maka dilakukan tindakan revisi. Revisi meliputi revisi tata font dalam materi. Pelaksanaan revisi lainnya dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis di angket respon validator. Data hasil pada lembar validasi selain diolah menjadi data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, data tersebut diadakan kaji ulang terkait bagian-bagian yang perlu revisi untuk penyempurnaan produk.

Tabel 11. Persentase Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek Validasi	Skor Penilaian	Skor Maksimal	%
1	Ketepatan pemilihan warna cover	3	5	60
2	Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover	4	5	80
3	Relevansi gambar dengan materi	4	5	80
4	Jenis font (huruf) mudah dibaca	3	5	60
5	Resolusi gambar jelas (tidak pecah)	4	5	80
6	Kesesuaian penempatan gambar	4	5	80
Total		22	30	73.33

Hasil perhitungan persentase seluruh aspek validasi materi berada pada kategori baik jika disesuaikan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pada Tabel 6. Bagian yang perlu di revisi yaitu pada pemilihan cover dan pengembangan media agar lebih interaktif. Rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Penilaian Kriteria Kelayakan Produk oleh Ahli Media

No	Aspek yang divalidasi	%	Kriteria Kelayakan Produk
1	Ketepatan pemilihan warna cover	60	Tidak layak dengan predikat cukup
2	Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover	80	Layak dengan predikat baik
3	Relevansi gambar dengan materi	80	Layak dengan predikat baik
4	Jenis font (huruf) mudah dibaca	60	Tidak layak dengan predikat cukup
5	Resolusi gambar jelas (tidak pecah)	80	Layak dengan predikat baik
6	Kesesuaian penempatan gambar	80	Layak dengan predikat baik

Hasil perhitungan persentase pada seluruh aspek validasi terletak dengan sebagian pada kategori layak dan beberapa terdapat kategori tidak layak jika dicocokkan dengan kriteria

kelayakan media pembelajaran pada Tabel 6. Rangkuman hasil penilaian kriteria kelayakan produk disajikan pada Tabel 12. Berdasarkan Tabel 12, diperoleh hasil bahwa rata-rata persentase validasi media berada pada kategori layak dengan predikat baik. Namun, masih perlu dilakukan revisi lebih lanjut dalam upaya untuk perbaikan. Revisi media juga didasarkan pada saran dan masukan dari validator ahli media yang telah disebutkan pada bagian penyajian data secara tertulis.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang telah teruji validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi pencemaran lingkungan, ahli media dan disesuaikan dengan kriteria penilaian ideal serta saran dan masukan dari para validator yang terdapat pada angket uji validasi. Hasil penelitian dari penggunaan aplikasi *Nearpod* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII di SMP/MTs berdasarkan penilaian ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 66,67% termasuk kategori baik, ahli materi sebesar 86,67% termasuk kategori sangat baik, dan ahli media diperoleh persentase sebesar 73,33% termasuk kategori baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur kami curahkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmatNya sehingga dengan ini dapat terlaksana penelitian artikel dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”. Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh dosen maupun guru validator serta teman-teman yang sudah membantu kami dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini. Semoga dengan adanya artikel ini menjadikan manfaat untuk kita semua.

REFERENSI

- Arifin, Zaenal. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/download/2533/2091>.
- Fuadi, Husnul, dkk. (2021). Inovasi LKPD dengan Desain Digital sebagai Media Pembelajaran IPA di SMPN 7 Mataram Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (2), 167-174. <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/184>
- Aslami, Raudhatul. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6 (2), 135-148. <https://bahteraindonesia.unwir.ac.id/index.php/BI/article/view/105>
- Mu'minah, Iim Halimatul. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif dalam Pembelajaran Daring IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian*. ISBN:978-623-6535-49-3. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/172>
- Minalti, M. P. & Erita, Yeni. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4 (1), 2231-2246. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3724>
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. (2020). Optimalisasi Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4 (2), 163-172. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Shofan, R. R. & Arico A. S. (2019). Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Visual Basic 2010 Di Toko Fitri Kecamatan Banyu Putih Tahun 2017/2018. *Jurnal Ikatan Alumni*

PGSD UNARS, 7 (1), 31-45.

<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/407>.