

## Pemanfaatan E-Media *Nearpod* Dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Dan Motivasi Peserta Didik

Sulthon Nur Risky<sup>1</sup>, Rizka Auliya<sup>2</sup>, Senia Anjarwati<sup>3</sup>, Umi Habibahtul A'liyah<sup>4</sup>,  
Muhamad Sofian Hadi<sup>5</sup>

<sup>12345</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted : 07 Maret 2023

Publish : 01 April 2023

---

#### Keywords:

Nearpod Kemampuan Matematis  
Motivasi Minat

---

### Abstrak

Teknologi sudah digunakan di berbagai jenjang usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berkaca dari hal tersebut, teknologi dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menjadi sumber utama dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga mengharuskan guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, khususnya dengan penggunaan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi berkaitan dengan pemanfaatan E-Media *Nearpod* dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan yaitu studi pustaka (*literature review*) dengan mengumpulkan data-data dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, karya tulis ilmiah, dan pustaka lainnya. Kumpulan data-data tersebut dianalisis satu persatu untuk dikelompokkan dan digabungkan menjadi suatu kesimpulan yang utuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Media *Nearpod* sangat mendukung proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan hasil belajar, kemampuan-kemampuan matematis, serta minat dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, E-Media *Nearpod* dapat digunakan guru untuk memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik

---

### Article Info

#### Article history:

Diterima : 07 Maret 2023

Terbit : 01 April 2023

---

### Abstract

*Technology has been used at various age levels, from children to adults. Reflecting on it, technology could be utilised to help students in the learning process in the classroom. Teachers were the main source in developing learning activities in the classroom, thus requiring teachers to create creative learning, especially with the use of technology. This study aimed to provide information related to the utilisation of E-Media Nearpod in supporting the learning process in the classroom. The method used in this research was literature review by collecting data from various sources, such as journals, books, scientific papers, and other literature. The collection of data was analysed one by one to be grouped and combined into a complete conclusion. The result showed that the use of E-Media Nearpod really supports the learning process, as seen from the increase in learning outcomes, mathematical abilities, as well as students' interest and motivation. Therefore, E-Media Nearpod can be used by teachers to produce and develop learning media in various forms according to the needs of students.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-Berbagi Serupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

#### Corresponding Author:

Sulthon Nur Risky

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: [sulthon.sertoe@gmail.com](mailto:sulthon.sertoe@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah tersebar luas ke berbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran konvensional yang menjadikan guru sebagai sumber utama belajar dan sumber lain hanya menjadi pelengkap sangat jauh berbeda dengan pola pembelajaran

paradigma baru. Pembelajaran paradigma baru berpusat pada peserta didik dan guru berperan sebagai fasilitator, sehingga guru perlu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Lestari (2018) mengatakan bahwa teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, teknologi juga seharusnya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu ketika melaksanakan proses pembelajaran. Lebih lanjut lagi, Marpaung (2018) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* saat ini tidak memandang usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa sudah dapat menggunakannya. Berkaca dari hal tersebut, teknologi dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

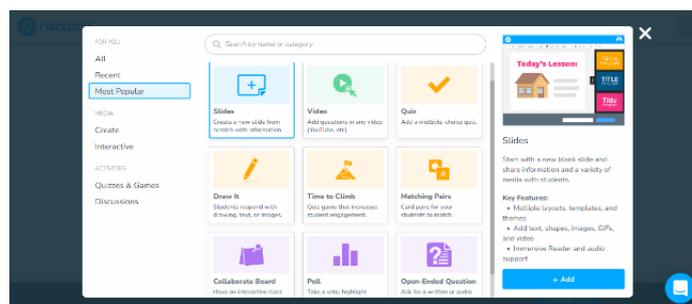
Menurut Lestari (2018), teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai alat bantu untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Adapun contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan diantaranya sebagai:

1. Media pembelajaran, yaitu teknologi dimanfaatkan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan juga menjadikan pembelajaran lebih efektif.
2. Alat administrasi, yaitu teknologi dimanfaatkan untuk pembaruan keberhasilan pengorganisasian Lembaga pendidikan.
3. Sumber belajar, yaitu teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

Syafi'i (2021) mengemukakan bahwa program Sekolah Penggerak merupakan inovasi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar peserta didik secara komprehensif, yang meliputi kompetensi literasi, kompetensi numerasi, dan karakter. Hal tersebut dimulai dari sumber daya manusia yang unggul yaitu kepala sekolah dan guru.

Putra, Saputra, dan Wardana (2021) menjelaskan bahwa guru berperan penting sebagai fasilitator untuk mengarahkan peserta didik dalam membangun pengetahuannya secara mandiri melalui internet atau sumber belajar lainnya. Afif (2019) menambahkan bahwa peserta didik milenial saat ini bersifat *digital native*, dimana mereka tumbuh dan berkembang bersama teknologi sehingga model pembelajaran pun akan beralih secara signifikan ke arah penerapan teknologi digital. Maka dari itu, guru harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar media pembelajaran yang disajikan dapat menarik minat, motivasi peserta didik, serta mengikuti perkembangan zaman. Guru menjadi sumber utama dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga mengharuskan guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, khususnya dengan penggunaan teknologi. Sylviani dan Permana (2019) mengatakan bahwa penyajian materi matematika dalam bentuk gambar dan audio akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

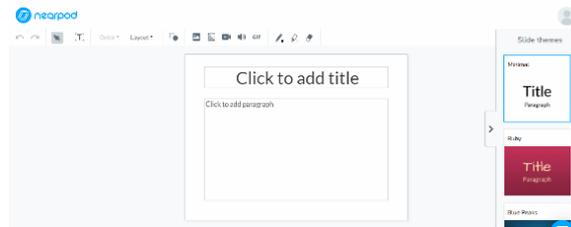
Widiawati, Nurmaningsih, dan Haryadi (2022) mengatakan bahwa *Nearpod* merupakan salah satu aplikasi yang interaktif, dimana guru dapat menyajikan materi berisikan gambar, video, serta kuis yang dapat dimainkan bersama peserta didik. Hal ini diperkuat oleh Ami (2021) yang mengatakan bahwa fitur-fitur pada *Nearpod* yang bervariasi dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Berikut fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Nearpod*:



Gambar 1. Fitur-fitur pada *Nearpod*

## 1. Materi Slide

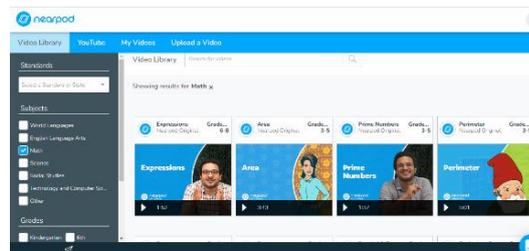
Fitur slide hampir mirip dengan *PowerPoint* yang berguna untuk menyampaikan materi.



Gambar 2. Fitur Materi Slide

**2. Sumber Video**

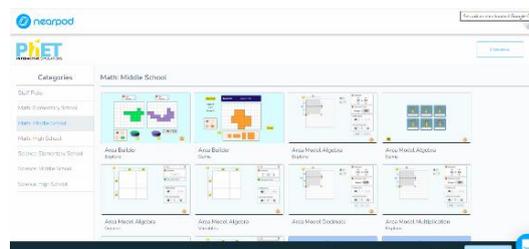
Sumber video dapat memudahkan dalam menyampaikan materi yang berbentuk video buatan sendiri maupun beberapa sumber video yang telah disediakan oleh *Nearpod*. Selain itu, fitur ini juga terhubung ke aplikasi *Youtube* sehingga dapat memperluas sumber belajar.



Gambar 3. Fitur Sumber Video

**3. Fitur PKET**

Fitur ini merupakan kolaborasi antara *Nearpod* dengan PKET yang bertujuan memberikan visualisasi guna menyelesaikan masalah secara nyata.



Gambar 4. Fitur PKET

**4. Permainan *Matching Pairs***

Fitur ini memberikan keaktifan bagi peserta didik karena berbentuk permainan yang meningkatkan pemahaman mereka dalam menghubungkan jawaban antar kotak.



Gambar 5. Fitur Permainan *Matching Pairs*

**5. Permainan *Time to Climb***

Fitur ini berbentuk kuis dengan animasi kompetisi, dimana peserta didik harus melewati tantangan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 6. Fitur Permainan *Time to Climb*

**6. Permainan Collaborate Board**

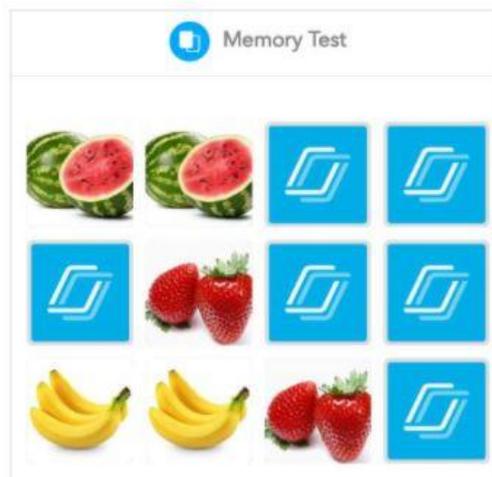
Fitur ini seperti papan tulis *online*, dimana guru memberikan sebuah pertanyaan dan peserta didik menjawab soal di papan tersebut.



Gambar 7. Fitur Permainan *Collaborate Board*

**7. Permainan Memory Test**

Fitur ini bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan ingatan memori.



Gambar 8. Fitur Permainan *Memory Test*

Berdasarkan uraian di atas, maka dengan menggunakan *Nearpod* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Selain itu, dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk mempelajari hal baru dan menumbuhkan rasa kreatif dalam upaya melakukan inovasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi berkaitan dengan pemanfaatan *Nearpod* dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu, dilakukan penelitian dengan judul “*Pemanfaatan E-Media Nearpod dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis dan Motivasi Peserta Didik*”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (*literature review*), dimana penelitian ini berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik yang berlangsung saat ini atau pada saat lampau. Metode ini berfungsi untuk memberikan landasan teori dan dasar-dasar ilmiah terhadap permasalahan yang akan dibahas. Data yang digunakan dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku, karya tulis ilmiah, dan pustaka lainnya. Artikel ini menyoroiti pemanfaatan *Nearpod* dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Secara umum, teknik analisis data dimulai dengan pengumpulan data mentah yaitu dari berbagai sumber bacaan. Setelah itu data direduksi sedemikian rupa sehingga terfokus pada masalah penelitian dan dijelaskan dalam bentuk uraian pembahasan. Langkah terakhir yaitu menarik kesimpulan sesuai dengan apa yang telah dibahas.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat enam sampel penelitian sebelumnya yang membahas tentang pemanfaatan *Nearpod* dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan matematis serta motivasi peserta didik. Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktafiani dan Mujazi (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika”. Teknik yang digunakan dalam memilih sampel yaitu *purposive sampling* dan berjumlah sebanyak 32 peserta didik. Hasil penelitiannya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dengan hasil pengujian secara parsial.

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faradisa (2021) yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya”. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*, dimana akan dibentuk dua kelompok. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dan kelompok kontrol diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Hasil penelitiannya adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Nearpod* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar, yaitu dari rata-rata awal sebesar 55,85 menjadi 73,52. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* sehingga melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik merasa lebih percaya diri dan menjadi lebih semangat saat belajar.

Ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widiawati, Nurmaningsih, dan Haryadi (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Edugame Interaktif *Nearpod* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. Hasil penelitiannya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh edugame interaktif *Nearpod*. Hal tersebut terlihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* terkait kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu dari nilai rata-rata 26,15 menjadi 60,77.

Keempat, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, Anggrasari, dan Solikah (2022) yang berjudul “Efektivitas Media *Nearpod* Terhadap Minat Belajar Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *Nearpod* efektif terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitiannya adalah aplikasi *Nearpod* dapat membawa peserta didik ke dalam dunia pembelajaran yang menyenangkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, penggunaan media *Nearpod* terbilang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik ketika pembelajaran matematika.

Kelima, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Powa dan Murniarti (2022) yang berjudul “The Analysis of *Nearpod* Use in Mathematics Online Learning at Vocational School”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *Nearpod* mudah digunakan saat belajar matematika *online*. *Nearpod* dapat menjadi pilihan yang sangat baik untuk meningkatkan keterlibatan peserta

didik dalam pembelajaran matematika. Peserta didik memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri, menanggapi pertanyaan, dan terlibat dalam permainan instruksional di *Nearpod*. Selain itu, peserta didik setuju bahwa penggunaan *Nearpod* sangat mudah dan mendukung pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan karena kemudahan penggunaannya, *Nearpod* dapat diterima oleh peserta didik. Kemudahan ini membantu peserta didik untuk lebih banyak berinteraksi bebas dengan guru.

Keenam, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2021) yang berjudul “Pengembangan E-media *Nearpod* melalui Model *Discovery* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis efektivitas pengembangan E-Media *Nearpod* dengan model *Discovery* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitiannya adalah peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi dengan penggunaan E-Media *Nearpod* yang menggunakan berbagai fitur berupa video pembelajaran dan bahan ajar berupa file yang dapat diunduh di laptop dan HP. Penerapan model *Discovery* berbasis E-Media *Nearpod* terbilang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis yang meningkat dari 65,18 menjadi 79,74.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka disimpulkan bahwa E-Media *Nearpod* sangat mendukung proses pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya kemampuan matematis dan motivasi peserta didik. *Nearpod* memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan pembelajaran di era digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Faradisa, F. (2021). *Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif nearpod pada masa pandemi covid-19 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: UIN Sunan Ampel
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Oktafiani, & Mujazi. (2022). Pengaruh media pembelajaran nearpod terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/2033/1077#>
- Powa, N. W., & Murniarti, E. (2022). The analysis of nearpod use in mathematics online learning at vocational school. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. <https://fkipuki.org/ejournal/index.php/jdp/article/view/139/44>
- Putra, I. G. D. D., Saputra, I. M. G. N., & Wardana, K. A. (2021). Paradigma pendidikan abad 21 di masa pandemi covid-19 (tantangan dan solusi). *PINTU : Pusat Penjaminan Mutu*. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/jurnalmutu/article/viewFile/1678/1268>
- Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas media nearpod terhadap minat belajar siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan e-media nearpod melalui model discovery untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1399/pdf>
- Syafi'i, F. (2021). Merdeka belajar: sekolah penggerak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 39–49.
- Sylviani, S., & Permana, F. C. (2019). Pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar menggunakan aplikasi geogebra sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi geometri. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i1.17909>
- Widiawati, Y., Nurmaningsih, & Haryadi, R. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan edugame interaktif nearpod terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*. <http://prin.or.id/index.php/JURRIMIPA/article/view/354/388>