

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN APLIKASI NEARPOD PADA  
MATERI ADA HEWAN APA SAJA DISEKITARMU DI SEKOLAH DASAR**  
**Pendekatan *Research and Development* (R&D) pada Peserta Didik Kelas III**  
**Sekolah Dasar Negeri Ciheuleut 02 Kota Bogor Semester Ganjil Tahun**  
**Pelajaran 2024/2025**

Alda Florencia<sup>1</sup>, Griet Helena Laihad<sup>2</sup>, Santa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor

<sup>1</sup>a@gmail.com

**ABSTRACT**

*This research method uses the Research and Development (R&D) method with the ADDI (analysis, design, development, implementation) development model. This research involved 25 students and in the process of validation and trial teaching materials that had been developed. Validation was carried out by three experts, namely media experts, linguists and material experts, with media expert validation results of 93%, linguist validation results of 100%, and material expert validation results of 92%, with an average result of 95% which is included in the "Very Eligible" criteria. Strengthened by the results of student respondents of 92.6% in the "very feasible" category. Likewise, the results of teacher respondents were 94% in the "very appropriate" category. From these results, it can be concluded that the teaching materials developed are very effective and practical for use in measuring students' understanding of the material There Are Any Animals Around You.*

*Keywords: Teaching Materials, Nearpod, Any Animals Around You*

**ABSTRAK**

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDI (*analysis, design, development, implementation*). Penelitian ini melibatkan 25 peserta didik dan pada proses validasi serta uji coba bahan ajar yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 93%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 100%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 92%, dengan rata-rata hasil 95% yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Diperkuat dengan hasil responden peserta didik sebesar 92,6% dengan kategori "sangat layak". Demikian pula dengan hasil responden guru sebesar 94% dengan kategori "sangat layak". Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Ada Hewan Apa Saja Di Sekitarmu.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Nearpod*, Ada Hewan Apa Saja Di Sekitarmu

## **A. Pendahuluan**

Ilmu merupakan kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis menurut metodologi tertentu, yang memungkinkan penjelasan berbagai fenomena. Pengetahuan ini berasal dari keingintahuan manusia mengenai subjek yang diminati. Meskipun konsep pengetahuan secara umum dipahami, tidak semua orang dapat mengartikulasikan definisi yang tepat tentangnya. Pada akhirnya, pengetahuan muncul dari pencarian manusia untuk memahami.

Teknologi, sebagai cabang ilmu, berfokus pada keterampilan yang dibutuhkan untuk pembuatan alat, serta metode untuk memproses dan mengekstraksi bahan dari objek, yang ditujukan untuk mengatasi tantangan tertentu dan meningkatkan aktivitas manusia sehari-hari.

Di bidang pendidikan, teknologi berfungsi sebagai alat yang berharga untuk meningkatkan pengalaman mengajar dan belajar antara pendidik dan siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk memperkenalkan pengalaman baru dan mendorong keterlibatan siswa, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran dipandu oleh pendidik

atau individu yang memiliki pengetahuan lebih besar, yang mampu melakukan kegiatan pengajaran yang efektif..

Penting bagi para pendidik untuk meningkatkan strategi pengajaran mereka untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Salah satu alat inovatif yang akan digunakan untuk memperkaya pengetahuan mengenai kemajuan teknologi di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor adalah aplikasi Nearpod. Hasil wawancara dengan Ibu Marina Meiningtias, S.Pd., wali kelas III SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor pada tanggal 31 Oktober 2023 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ada saat ini masih kurang dimanfaatkan, hanya mengandalkan video yang bersumber dari Youtube sehingga mengakibatkan kurangnya minat dan pemahaman siswa.

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih kurang efektif dan monoton, lebih banyak menggunakan buku tematik, sehingga siswa cepat bosan dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya pemanfaatan buku tematik dan kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan mengoptimalkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Selain itu, masih kurangnya media pembelajaran berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran.

Menghadapi tantangan tersebut, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan bahan ajar agar pembelajaran menjadi efektif, menarik, menyenangkan, dan tidak monoton bagi siswa. Maka dari itu, dari uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa bahan ajar yang digunakan dapat mendukung terciptanya bahan ajar yang lebih efektif, interaktif, dan inovatif. Hal ini dikarenakan siswa kurang mendapatkan perhatian dari orang tua atau keluarga dan membiarkan siswa hanya belajar di sekolah, tidak hanya itu, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang efektif dan apa adanya. Permasalahan lain yang dihadapi guru adalah informasi tentang hewan di sekitar mereka sulit dipahami oleh siswa, banyak siswa yang tidak

terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kurang memahami pembelajaran tentang perkembangan teknologi khususnya materi tentang hewan di sekitar mereka. Selain itu, bahan ajar yang tersedia untuk memulai pembelajaran masih kurang lengkap.

Guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan peneliti untuk meningkatkan pengetahuan tentang perangkat pembelajaran hewan di sekitar lingkungan Kota Bogor adalah NealPod.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang saya ambil adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Samudra, dkk (2019:2) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail.

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian ini di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor. Peneliti melakukan penelitian di SDN

Ciheuleut 02 kota Bogor karena sekolah tersebut memiliki permasalahan kurangnya bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* untuk kegiatan belajar mengajar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* model yang digunakan yaitu model ADDI yang terdiri dari 4 tahap yaitu:

#### **Tahap Analysis**

Proses pengembangan model ADDI dimulai pada titik ini. Pada kesempatan ini peneliti mendatangi langsung SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor dan berbincang dengan guru/wali kelas III untuk mendapatkan informasi mengenai permasalahan yang sedang terjadi dikelas III.

#### **Tahap Design**

Tahap ini merupakan awal tahapan dengan merancang desain untuk bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod*. Peneliti mencari berbagai sumber referensi, membuat dan menyusun materi berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, membuat kisi-kisi instrumen, dan lembar validasi ahli.

#### **Tahap Development**

Setelah merancang desain produk selanjutnya peneliti melakukan

uji validitas produk untuk dapat mengetahui kelayakan produk tersebut. Produk di uji validitas oleh tiga validator diantaranya, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk angket untuk mengetahui masukan dan saran sebagai perbaikan produk agar layak di uji cobakan kepada peserta didik.

Setelah pemaparan dari ketiga validator tersebut mendapat penilaian kelayakan produk bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* berbantuan aplikasi *Nearpod* pada mata Pelajaran IPAS dengan materi ada hewan apa saja disekitarmu dapat diperoleh hasil pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Sebelum Revisi**

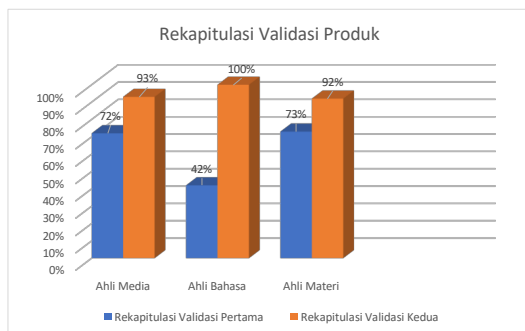
No.	Validator	Rata-Rata Skor Validasi
1	Ahli Media	72%
2	Ahli Bahasa	42%
3	Ahli Materi	73%
<b>Rata-Rata</b>		<b>62%</b>

Kesimpulan dari tabel di atas mengenai hasil keseluruhan validasi pertama oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi diperoleh rata-rata persentase dengan total sebesar 62% dengan kriteria “Layak” terhadap bahan ajar berbantuan aplikasi

Nearpod pada materi ada hewan apa saja disekitarmu di kelas III. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari 3 validator. setelah melakukan perubahan data dari skor rata-rata validator dapat diperoleh hasil pada tabel berikut:

**Tabel Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Sesudah Revisi**

No	Validator	Rata-Rata Skor Validasi
1	Ahli Media	93%
2	Ahli Bahasa	100%
3	Ahli Materi	92%
<b>Rata-Rata</b>		<b>95%</b>



**Gambar 4. 1 Rekapitulasi Validasi Produk**

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran IPAS materi ada hewan apa saja disekitarmu “sangat layak” untuk diterapkan pada pembelajaran. Hal tersebut atas dasar penilaian yang diberikan oleh validator. Sehingga dari hasil tersebut

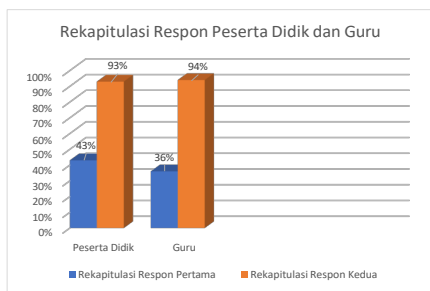
menunjukkan kelayakan produk untuk diuji cobakan pada peserta didik.

### **Tahap *Implementation***

Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* yang dikembangkan berdasarkan respon peserta didik. Untuk itu pada tahap ini dilakukan uji coba secara terbatas kepada peserta didik kelas III SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor dengan jumlah 25 peserta didik, persentase nilai rata-rata keseluruhan yang dicapai pada saat tahap ujicoba adalah 92,6% artinya memperoleh hasil nilai “sangat layak”.

Selain diberikan kepada peserta didik angket respon penggunaan bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* juga diberikan kepada guru kelas III SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor. Berdasarkan hasil kelayakan produk yang sudah dikembangkan dan direvisi ini mendapat persentase penilaian sebesar 94% memiliki kategori “sangat layak” digunakan tanpa adanya revisi.

Hal tersebut atas dasar penilaian yang diberikan oleh respon peserta didik dan guru, dapat dilihat pada tabel rekapitulasi sebagai berikut:



**Gambar 4. 2 Tabulasi Hasil Respon Peserta Didik dan Guru**

### **Pembahasan**

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, maka teknologi pun akan terus berkembang. Penggunaan teknologi pada bidang pendidikan dapat menjadi alat untuk pembuatan bahan ajar sehingga dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif, menarik, menyenangkan dan tidak monoton.

Bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* dibuat semenarik mungkin sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Utari M & Elvinas R (2023:142) bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* dapat digunakan

sebagai salah satu sumber pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

### **D. Kesimpulan**

Pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* pada materi ada hewan apa saja disekitarmu menggunakan model *ADDI* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas III SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor khususnya kegiatan pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan. Kemudian membuat design bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod*. Bahan ajar interaktif yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media 93%, ahli bahasa 100% dan ahli materi 92%. Dengan demikian bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* dinyatakan valid.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi Animaker pada PAUD di

- Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310-321.
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul matematika berbantuan aplikasi Canva pada materi grafik fungsi eksponen dan logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029-1038.
- Raharjo, J. F., & Sulaiman, H. (2017). Mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika diskrit dan pembentukan karakter konstruktivis mahasiswa melalui pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi education edmodo bermodelkan progresif pace (project, activity, cooperative and exercise). *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 2(1), 47-62
- Rizki, F. (2019). *Pengembangan bahan ajar matematika berbantuan aplikasi Microsoft mathematics pada siswa kelas XI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi canva materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 133-141.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Rizki, F. (2019). *Pengembangan bahan ajar matematika berbantuan aplikasi Microsoft mathematics pada siswa kelas XI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Putra, R. W. Y., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan bahan ajar materi trigonometri berbantuan software iMindMap pada siswa SMA. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 39-47.
- Nisa, S. K., Yohanie, D. D., & Darsono, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Book Creator dengan Model Problem Based Learning. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(2), 265-282.

- Ariyansah, D., Hakim, L., & Sulistyowati, R. (2021). Pengembangan e-LKPD praktikum fisika pada materi gerak harmonik sederhana berbantuan aplikasi phyphox untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 173-181.
- Zukhrufurrohmah, Z., Sadijah, C., & Muksar, M. (2017). Pengembangan bahan ajar bercirikan penemuan terbimbing dan berbantuan aplikasi pada materi untuk kelas X SMK. *Jurnal Kajian dan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 137-143.
- Meliza, R., & Eliyasni, R. (2023:213). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(2), 205- 213.
- Elvinas, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1296-1307.
- Roziqien, Ashab Al-Maimanah, and Melva Zainil. (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Topik Skala di Kelas V SDIT Kota Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.2: 17140-17147.
- Musthariani, m., madawistama, s. T., & natalliasari, i. N. (2024:173). Pengembangan bahan ajar berbantuan nearpod pada materi bangun datar untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis. *Pedagogy: jurnal pendidikan matematika*, 9(2), 163-175.
- Andzani, Alda Budi, Ery Rahmawati, and Tri Achmad Budi Susilo. (2022). "Pengembangan Media Pamitung (Papan Miniatur Hitung) Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7.2: 994-1005.
- Gazali, Zulkarnain, and Halimatun Nahdatain. (2019). "Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi biologi sel untuk



- siswa SMA/MA kelas XI IPA." *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala* 4.5.
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777-11790.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304- 9314. (9310)
- Zaini, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2019). Penggunaan bahan ajar berbasis digital book untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi ogika matematika (penelitian kuasi eksperimen di kelas X SMKN 2 Garut). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 816-825. (822)
- Utari, M., & Elvinas, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas III Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(2), 135-144. (142)
- Ramadhan, N. B. (2021). Jurnal Perbedaan Hasil Belajar PPKn dengan Menggunakan Aplikasi Zoom dan Nearpod di SMAN 61 Jakarta. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6 (2), 204-212. (211)
- Pathuddin, P., Nasir, R., Alfisyahra, A., Mubarik, M., & Fajriani, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 142- 146. (145)
- Diofanu, A., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Electronic Publication (EPUB) Menggunakan Model Pengembangan ADDIE Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2204-2211. (2206)
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode Addie. Jurnal Vokasi Informatika, 20-30. (23)
- Dewi, E. K. A., Wardhono, W. S., & Suharsono, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul untuk Materi Proxy Server menggunakan Metode ADDIE (Studi Kasus: Kelas XI Jurusan TKJ SMK Negeri 7 Malang). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 7(5), 2489-2499. (2492)
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 2(2), 102-108. (106)
- Rakhmat, M. D. K., & Handayani, I. (2024). Pengembangan Aplikasi Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Pengalaman Pelanggan dan Efisiensi Pemasaran dengan Metode ADDIE. Journal of Information System Research (JOSH), 5(2), 374-383. (376)
- Nuryasana, Endang, and Noviana Desiningrum. (2020). "Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa." Jurnal Inovasi Penelitian 1.5:967-974./ Vol.1
- Suprihatin, Siti, and Yuni Mariani Manik. (2020). "Guru menginovasi bahan ajar sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa." PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi 8.1/Vol 8
- Kosasih,Engkos. (2021). Pengembangan bahan ajar.
- Bumi Aksara. Fadlillah, M., et al. (2023). "Analisis Bahan Ajar Berwawasan Agraris untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." Jurnal Elementaria Edukasia 6.3: 1118- 1127./ Vol 6
- Magdalena, Ina, Cahaya Suci Ramadhania, and Suci Astuti. (2024) . "Berbagai Macam Bahan Ajar Pada Sekolah Dasar." Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran 2.2: 128-135./ Vol 2
- Aisyah, Siti, Evih Noviyanti, and Triyanto Triyanto. (2020). "Bahan ajar sebagai bagian dalam kajian problematika

- pembelajaran bahasa Pendidikan Profesi Guru indonesia." Jurnal Salaka: Jurnal Madrasah 2.1: 335- 348. Bahasa, Sastra, Dan Budaya Lubis, Henny Zurika, and Nina Indonesia 2.1 / Vol 2 Ismaya. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Wahyudi, Adip. (2022). "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips." JESS: Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas." Jurnal Education Social Science Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi) 3.3: 206-215/ Vol 3 2.1: 51-61./ Vol 2 Nurdyansyah, Nurdyansyah. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Magdalena, Ina, et al. (2020). "Analisis pengembangan bahan ajar." Nusantara 2.2: 180-187./ Vol 2 Aminol Rosid Abdullah. (2021). "Pengembangan Bahan Ajar. Riyatno, Muji. (2021). "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah." SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Yonanda, Devi Afriyuni, Ujiati Cahyaningsih, and Elga Utari. (2020). "Urgensi pengembangan bahan ajar ecoliteracy berbasis kearifan lokal Indramayu." Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. Vol. 2. / Vol 2 Madrasah 1.2: 297- 304./ Vol 1 Amalia, Suci, Suryawati Suryawati, And Harsuyanti Rawiyah Lubis. (2022). "Kelayakan Modul Pemilihan Bahan Busana Pengantin Pada Mata Kuliah Busana Wanita 3." Practice Of Fashion And Textile Education Journal 2.2: 82-97./ Vol 2 Marhadi, Syamsu Nisa Lestari, et al. (2023). "Analisis Jenis-jenis Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran." Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam 3.2: 67-74./ Vol 3 Limbong, Masdar, Fauzi Fahmi, and Rabiatal Khairiah. (2022). "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Sodik, Ahmad. (2022). "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah." SKULA: Jurnal

- Media in School." Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 2.1: 27-35
- Adiharsanti, Rahmi, Harsuyanti R. Lubis, And Wesnina Nawimar. (2022). "PENILAIAN BAHAN AJAR MODUL MENJAHIT SAKU PADA MATA KULIAH TEKNIK JAHIT." Practice Of Fashion And Textile Education Journal 2.2: 98-109./ Vol 2
- Helnanelis, Helnanelis, and Ahya Ulyanti. (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./ Vol 7
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. (2021). "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar." Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran). Vol. 4.
- Tarumasely, Yowelna. (2023). "Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa". Academia Publication.
- Ami, Raudhatul Aslami. (2021). "Optimalisasi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod." Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia 6.2: 135- 148./ Vol 6
- Baalwi, Muhammad Assegaf, and Ulvi Aulia. (2022). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono." Jurnal Muassis Pendidikan Dasar 1.1: 54-68.
- Darmaji, D., Purwaningsih, S., Lestari, N., Riantoni, C., & Falah, H. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Menengah Di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 7(4), 2358-2363.(2359)
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran Nearpod terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran

- matematika. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 124-134. (126)
- Andriani, A. E., Sulistyorini, S., & Kiptiyah, S. M. (2024). Peningkatan Literasi Digital Pada Kompetensi Sosial Emosional melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interatif Berbasis Nearpod Bagi Guru Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS) (Vol. 3, No. 1, pp. 28-35). (30)
- Rifa, N. N., & Nurhamidah, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Melalui Platform Nearpod Pada Materi Teks Berita SMP. Jurnal Guru Indonesia, 3(2), 194-202. (196)
- Sagara, A. F., Sugiarti, L., Saputri, D. D., & Kusumayati, T. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. Jurnal Bionatural, 10(2). (74)
- Oktafiani, and Mujazi. (2022). "Pengaruh media pembelajaran Nearpod terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika." JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia) 7.1: 124-134.
- Kanaya, Kanaya. (2024). "Pengaruh Penggunaan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan) 6.1: 49-55.
- Himmah, Ikrima Faiqotul, And Zubad Nurul Yaqin. (2023). "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Nearpod Di Mi Tholabiyah Madiun." Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam 7.2: 171-182./ Vol 7
- Isnaini, Isnaini, Sunimaryanti Sunimaryanti, and Lesis Andre. (2021). "Assessment Principles and Practices Quality Assessments in A Digital Age." SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS) 9.2: 287-296./ Vol 9
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan

- Pembelajaran) (Vol. 4, pp. 62-74)
- Susanto, T. A. (2021). "Pengembangan e-media nearpod melalui model discovery untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498-3512. (3503)
- Nurhamidah, Didah. (2021). "Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod dalam mata kuliah bahasa Indonesia." *Pena Literasi* 4.2: 80-91. (85)
- Nurmiati, Mita, Wikanengsih, and Aditya Permana. (2022). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMAN 1 Batujajar." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5.2: 145-160. (151- 153)
- Nikita Rosa (2023) <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6843497/apaitumakhluk-hidup-inipengertiandan-ciricirinya#:~:text=Makhluk%20hidup%20adalah%20semua%20ciptaan,makhluk%20hidup%20di%20sekitar%20kita>. Putra, Andi Soehartanto, et al. (2023). "Sistem Informasi Pengenalan Hewan Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6.2: 33-43. (36)
- Rahmadina, Rahmadina. (2021). "Taksonomi Hewan Invertebrata Berbasis Riset.". (2)
- Ningsih, Titin Fitri, Hariman Bahtiar, and Yupi Kuspani Putra. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Klasifikasi Hewan Vertebrata Mata Pelajaran Biologi Kelas VII SMP." *Infotek J. Inform. dan Teknol* 5.1: 30-41. (35)
- Kania, Delila, et al. (2023). "Pentingnya Pengetahuan Perlindungan Hukum Terhadap Hak Azasi Hewan Peliharaan Bagi Warga Negara Indonesia." *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik* 6.1: 57-66. (62)