

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBANTU NEARPOD
PADA MATERI MENGAPA KITA PERLU MAKAN DAN MINUM? KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Fikriyah Muthmainnah¹, Elly Sukmanasa², Iyan Irdiyansyah³.
PGSD FKIP Universitas Pakuan¹, PGSD FKIP Universitas Pakuan², PGSD FKIP
Universitas Pakuan³.

muthmainnahfikriyah@gmail.com¹, ellysukmanasa@unpak.ac.id²,
ian.irdiyansyah@unpak.ac.id³.

ABSTRACT

This research is motivated by learning problems at SDN Ciheuleut 02 Bogor City, which shows that teachers still use loose paper as a learning evaluation tool so that learning is less varied. Observations show that teachers have not utilized technology optimally in learning. This study aims to: (1) develop interesting and interactive learning evaluations on the material "why do we need to eat and drink?", and (2) determine the feasibility of learning media through expert validation, teacher responses, and student responses. The subjects of this study were students in Class V-B. This study uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The validation results show that this animated video media is very feasible to use, with a percentage of media expert validation of 94%, language experts 96%, subject experts (1) 92% and subject experts (2) 92%. The teacher's response to this media obtained a score of 92%, and the student's response was 93% both in the very feasible category. The results of the pretest and posttest of students obtained an average of 81.21%, indicating that this learning media is effective and worthy of being used as an alternative learning in the classroom.

Keywords: *development, learning evaluation, Nearpod, IPAS.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan pembelajaran di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor, yang menunjukkan bahwa guru masih menggunakan kertas lepas sebagai alat evaluasi pembelajaran sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Observasi menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan evaluasi pembelajaran evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif pada materi "mengapa kita perlu makan dan minum?", dan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui validasi ahli, respon guru, dan respon siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Kelas V-B. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi ini sangat layak digunakan, dengan persentase validasi ahli media sebesar 94% ahli bahasa 96%, ahli materi 1 92% dan ahli materi 2 92%. Respon guru terhadap media ini memperoleh skor sebesar 92%, dan respon siswa sebesar 93% keduanya dalam kategori sangat layak. Hasil pretest dan posttes siswa memperoleh rata-rata

sebesar 81,21%, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: pengembangan, evaluasi pembelajaran, *Nearpod*, IPAS.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang memasuki era 5.0 ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang atau bisa dikatakan sebagai sebuah tantangan, dalam dunia pendidikan dikatakan sebagai peluang apabila kemajuan dan kecanggihan tersebut bisa dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Sehingga, dikatakan sebuah tantangan apabila kemajuan tersebut tidak diiringi dengan keahlian seseorang dalam menggunakannya. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari pendidikan, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai peran dalam memberikan arah perkembangan dunia pendidikan.

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana penunjang dari pembelajaran yang ditandai dengan munculnya berbagai pembelajaran *online*, dengan menggunakan fasilitas internet, baik dalam bentuk formal maupun

nonformal. Solusi teknologi informasi dan komunikasi dengan memanfaatkan jaringan internet menghadirkan pembelajaran kolaboratif yang dapat diakses secara luas, kapanpun dimanapun. Berbagai solusi teknologi informasi dan komunikasi terbukti mampu berperan dalam meningkatkan layanan pendidikan dan pembelajaran. Salah satu solusi teknologi informasi dan komunikasi yang cukup populer adalah pembelajaran *online* (*Online Learning*) atau pembelajaran elektronik (*eLearning*).

Bagi seorang guru pesatnya perkembangan teknologi harusnya bisa dijadikan peluang yang bermanfaat untuk menggambarkan suatu inovasi dalam dunia pendidikan. Latihan *online* adalah salah satu alternatif yang dapat dikembangkan dengan penggunaan internet guna membantu siswa mengevaluasi kemampuan yang telah diserapnya. Oleh sebab itu, menggunakan aplikasi berbasis *web* akan memudahkan guru untuk mengolah nilai dan ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran

tersebut membuat daya tarik siswa untuk mengerjakan evaluasi yang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang terlampir dilakukan dengan perwakilan guru kelas V-B SDN Cihelut 02 pada tanggal 20 Desember 2023 menunjukkan bahwa siswa mengerjakan tes dengan menuliskan jawaban pada kertas lepas yang diberikan oleh guru. Umumnya guru akan membacakan soal lalu siswa menjawab, hal ini berarti guru masih menggunakan metode konvensional untuk mengukur penilaian siswa. Observasi yang sudah dilakukan, membuktikan bahwa siswa kurang tertarik dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru, dikarenakan siswa merasa jenuh dengan kegiatan evaluasi yang masih dilakukan dengan tes yang menggunakan kertas lepas untuk menuliskan jawaban dari soal yang guru berikan.

Sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi jika metode konvensional tersebut masih digunakan kepada siswa. Maka dari itu, siswa belum merasakan keefektifan belajar dari alat ukur yang ada dan perlunya inovasi dalam

evaluasi pembelajaran digital sesuai dengan perkembangan zaman. Kemudian dari sisi guru sendiri, evaluasi yang masih dilakukan dengan menggunakan kertas lepas untuk menuliskan jawaban dari soal yang guru berikan. Salah satu alasan mengapa hal tersebut dianggap merepotkan karena guru harus memeriksa jawaban soal secara manual sehingga membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih untuk melakukan hal tersebut.

Oleh sebab itu, peneliti menawarkan inovasi terbaru untuk mengembangkan instrumen evaluasi dengan media ukur digital berbantuan aplikasi secara spesifik kepada siswa dan guru. Hal ini akan berpengaruh terhadap ketertarikan dan efektivitas guru dan siswa untuk menggunakan aplikasi berbasis *web Nearpod* sebagai penunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dari sekian banyak aplikasi berbasis *web* dipilih satu perangkat yang peneliti anggap dan sesuai untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran yaitu melalui penggunaan aplikasi berbasis *web Nearpod*. Di era perkembangan

teknologi dan informasi seperti sekarang ini, sudah pasti sangat efektif dan efisien. Dengan menggunakan aplikasi berbasis *web Nearpod* guru dapat mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun dengan baik. Ini membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi berbasis *web Nearpod* dalam pembelajaran. Siswa dapat mengakses aplikasi berbasis *web Nearpod* dengan perangkat apapun dan berinteraksi selama pembelajaran melalui aplikasi berbasis *web* ini. Penggunaan aplikasi berbasis *web Nearpod* siswa dapat menjawab pertanyaan, mengambil polling, menggambar, bereksperimen dengan gambar 3D. Setiap data atau aktivitas dari siswa disimpan secara langsung dan dapat diunduh oleh guru selama pembelajaran berlangsung atau di lain waktu.

Salah satu fitur dalam aplikasi berbasis *web Nearpod* ini yang bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu *time to climb* yang mana fitur ini bentuknya seperti *quiz* pilihan ganda dan menentukan jawaban yang sebenarnya, saat proses dimainkannya lebih menarik dibandingkan pada umumnya karena

didalam fitur tersebut siswa dapat memilih karakter saat akan memulai *quiz*. Tak hanya itu siswa yang mendapatkan skor terbaik akan ada di posisi paling atas. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa saat mengerjakan soal yang diberikan.

Materi Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum? tergolong dalam mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan muatan mata pelajaran dari kurikulum merdeka yang menggabungkan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya. Mata pelajaran IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada materi ini kebanyakan siswa menemui kesulitan karena materi yang bersifat abstrak dan minimnya media pembelajaran. Materi Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum? ini berorientasi kearah visualisasi objek seperti bagaimana siklus pencernaan manusia dan bagaimana cara menjaga kesehatan dengan cara mengatur pola makan sehat. Maka dari itu kurikulum merdeka mendorong penggunaan

teknologi dalam proses pembelajaran asesmen bersifat formatif dan lebih menekankan pada perkembangan individu dibandingkan sekadar nilai akhir. Teknologi memungkinkan asesmen berbasis aplikasi digital, kuis interaktif, dan analisis data otomatis yang membantu guru memahami perkembangan siswa secara lebih akurat.

Hal tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Fajri (2021) dengan judul “Pengaruh Implementasi *Nearpod* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” serta peneliti yang dilakukan oleh Muhammad Nur Afif (2023) “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Zakat Fitrah Kelas 5 MI Islamiyah Ngasem” dari kedua penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penggunaan aplikasi berbasis *web Nearpod* dalam evaluasi pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembelajaran siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk

evaluasi sebagai alternatif refleksi dalam sebuah pembelajaran. Peneliti juga berupaya untuk membuat alat penilaian yang efektif dan efisien dan juga menghilangkan kelemahan alat ukur dengan menggunakan kertas lepas tersebut. Maka dari itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantu *Nearpod* Pada Materi Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum? Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan tujuan mengembangkan serta menguji kelayakan produk berupa evaluasi pembelajaran berbantuan *Nearpod*. Penelitian diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi awal di sekolah, khususnya terkait penggunaan metode evaluasi yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada

tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan guru, siswa, dan kurikulum. Selanjutnya pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain produk secara sistematis, termasuk tampilan dan alur evaluasi pembelajaran berbasis *Nearpod*. Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain menjadi produk nyata yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk memastikan kelayakannya. Setelah dinyatakan valid, produk diimplementasikan kepada siswa dalam pembelajaran di kelas untuk melihat penggunaan secara langsung.

Kemudian untuk tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui analisis hasil tes (pre-test dan post-test), angket respon siswa dan guru, serta data lainnya untuk mengetahui efektivitas, kemenarikan, dan kelayakan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor dengan subjek siswa kelas V-B.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

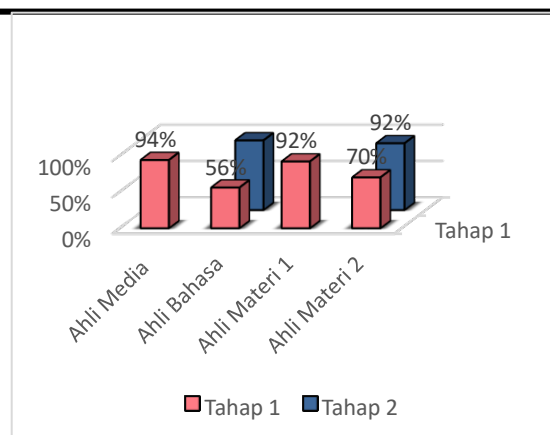
Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk evaluasi pembelajaran berbantuan *Nearpod* berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, mulai dari analisis

kebutuhan hingga evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis kertas, sehingga kurang menarik dan tidak efisien. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan media evaluasi berbasis *Nearpod* yang interaktif dengan fitur kuis dan *game* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran belum berjalan optimal, padahal evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mengukur dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Rofiq & Nadliroh, 2022). Oleh karena itu, pengembangan evaluasi berbasis digital menjadi solusi yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Produk yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli. Persentase validasi ahli media, bahasa, dan materi yang semuanya berada di atas 90% menunjukkan bahwa produk telah memenuhi karakteristik evaluasi yang baik, seperti validitas, reliabilitas, dan

kepraktisan. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa evaluasi yang baik harus memiliki validitas, objektivitas, dan efisiensi agar dapat memberikan informasi yang akurat tentang kemampuan peserta didik (Fitria, 2024). Dengan demikian, media evaluasi berbantuan Nearpod yang dikembangkan telah sesuai dengan standar evaluasi pembelajaran yang baik.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Persentase validasi ahli media mencapai 94%, ahli bahasa sebesar 96%, dan ahli materi masing-masing sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, kebahasaan, serta kesesuaian materi. Temuan ini sejalan dengan pendapat bahwa Nearpod merupakan platform pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memberikan umpan balik secara langsung dalam proses pembelajaran (Feri & Zulherman, 2021). Dengan adanya interaktivitas tersebut, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.



Grafik Validasi Ahli

96%

Diagram Penelitian Validasi Ahli
Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Rata – Rata Total Validitas
Ahli Media	94%
Ahli Bahasa	96%
Ahli Materi 1	92%
Ahli Materi 2	92%
Rata-rata	90% “Sangat Layak”

Kualifikasi Tingkat Kelayakan
Berdasarkan Persentase Rata – Rata

Validator	Penilaian Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Nearpod Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi 1	Sangat Layak

Ahli Materi 2	Sangat Layak
---------------	--------------

Selain itu, respon guru dan siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Respon guru memperoleh persentase sebesar 92%, sedangkan respon siswa sebesar 93%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media Nearpod mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran.

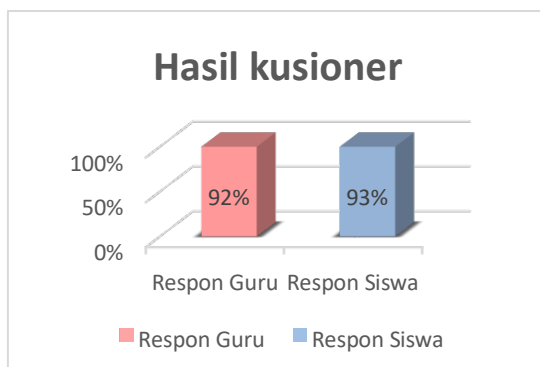


Diagram Hasil Kusioner

Dari segi efektivitas, hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata mencapai 81,21%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Hal ini sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran, yaitu untuk mengetahui perkembangan belajar siswa sekaligus menilai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan (Nainggolan, 2021). Dengan kata lain, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan Nearpod dalam evaluasi pembelajaran telah memenuhi prinsip-prinsip evaluasi seperti objektivitas, kepraktisan, dan keberlanjutan. Selain itu, media ini juga mendukung evaluasi formatif yang berfokus pada proses dan memberikan umpan balik secara berkelanjutan kepada siswa. Hal ini sejalan dengan konsep evaluasi pembelajaran yang menekankan pentingnya perbaikan proses belajar, bukan hanya hasil akhir (Suardipa & Primayana, 2023). Dengan demikian, Nearpod dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi dan pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi

pembelajaran berbantuan Nearpod berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa evaluasi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, serta selaras dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, dibuktikan dengan persentase validasi ahli media sebesar 94%, ahli bahasa 96%, dan ahli materi masing-masing 92%. Selain itu, respon guru dan siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan persentase masing-masing 92% dan 93%, sehingga media dinilai menarik, mudah digunakan, dan mendukung proses pembelajaran.

Dari segi efektivitas, penggunaan Nearpod dalam evaluasi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai pre-test dan post-test dengan

rata-rata sebesar 81,21%. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu dalam memahami materi secara lebih baik.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran berbantuan Nearpod dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar karena mampu meningkatkan kualitas evaluasi, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa secara lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, F. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Faktor Kepuasan Dan Self-Efficacy Terhadap Minat Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Nearpod: an Extended Delone Mclean Model. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1065–1080.
- Afif, M. N. (2023). *Pengembangan Aplikasi Latihan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5 Mata Pelajaran Fiqih*.

-
- | | |
|---|---|
| <p>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.</p> <p>Amaliyah AR, R., Siti Inaya Masrura, Yahya, A., & Nursafitri Amin. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK Melalui Gamifikasi Nearpod. <i>Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat</i>, 1(1), 245–252.</p> <p>Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. <i>Bahtera Indonesia</i>, 6(2), 135–148.</p> <p>Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i>, 5(6), 5671–5681.</p> <p>Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. <i>JPGSD</i>, 11(9), 1841–1854.</p> | <p>Anggoro, K. J., Khasanah, U., & Milnes, N. (2022). Nearpod Slides to Enhance Students' Self-Study. <i>SiSal Journal</i>, 13(4), 442–446.</p> <p>Arikunto, S. (2020). <i>Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek</i>. Rieka Cipta.</p> <p>Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. <i>Jurnal Cendekia</i>, 7(3), 2966–2976.</p> <p>Ashari, W. O., & Irianto, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Interaktif “Nearpod” Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV. <i>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</i>, 1(4).</p> <p>Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. <i>Seminar Pendidikan</i>, 4(1), 62–74.</p> |
|---|---|
-

-
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Breny, H., & Mehrens, W. A. (2023). Measurement and Evaluation in Education. *International Statistical Review*, 47(1).
- Budiarjo. (2019). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran (Praktis, Sederhana, dan Tepat)*. Rumah Belajar Matematika Indonesia.
- Darmaji, Puwaningsih, 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. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7, 2359–2359.
- Darmayanti, N. W. S., & Wijaya, I. K. W. B. (2020). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Nilacakra.
- Djojonegoro, W. (2019). *Pendidikan Tinggi di Indonesia: Tantangan dan Prospek*. Penerbit Pendidikan.
- Dynasty, P. C. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod dengan Pendekatan ADDIE pada Materi Larutan Penyangga*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fajri, M. (2021). *Pengaruh Implementasi Nearpod Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. (2021). *Pengembangan Media*
-

Pembelajaran Interaktif	Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019).
Nearpod pada Materi	Konsep Dasar Evaluasi Dan
Pencemaran Lingkungan untuk	Implikasinya Dalam Evaluasi
Peserta Didik Kelas VII	Pembelajaran Pendidikan
SMP/MTs. <i>Proceeding of</i>	Agama Islam Di Sekolah.
<i>Integrative Science Education</i>	<i>AITadzkiyyah</i> , 10(1), 159–181.
<i>Semina.</i>	
Feri, A., & Zulherman, Z. (2021).	Idrus, L. (2019). Evaluasi Dalam
Analisis Kebutuhan	Proses Pembelajaran. <i>Adaara</i> ,
Pengembangan Media	9(2).
Pembelajaran IPA Berbasis	Ismail, I. M. (2019). Asesmen dan
Nearpod. <i>Jurnal Imiah</i>	Evaluasi Pembelajaran.
<i>Pendidikan Dan Pembelajaran</i> ,	<i>Cendekia Publisher</i> , 127.
5(3).h	
Hairun, Y. (2020). <i>Evaluasi dan</i>	Karimah, M., Saputri, I. W., Adji, W. M.,
<i>penilaian dalam pembelajaran.</i>	& Susilo, D. E. (2024). Studi
Deepublish.	Literatur: Aplikasi Nearpod
	sebagai Media Pembelajaran
Haryanto. (2020). <i>Evaluasi</i>	Berbasis STEM terhadap
<i>Pembelajaran (Konsep</i>	Kemampuan Literasi Numerasi
<i>dan Manajemen.</i> UNY	Peserta Didik. <i>Prosiding</i>
Press.	<i>Seminar Nasional Matematika</i> ,
	7, 524–528.
Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019).	Komara, C., Warni, S., & Sriyono, W.
Konsep Pendidikan	(2022). The Training
Abad 21: Kepemimpinan Dan	of Learning Media Creation of
Pengembangan Sumber Daya	Whiteboard Animation
Manusia SD/MI. <i>Media</i>	(Videoscribe) and Nearpod for
<i>Pengembangan Ilmu</i>	Teachers at SMPN 1 Cileungsi
<i>Pendidikan Dasar Dan</i>	Bogor. <i>Prosiding Webinar</i>
<i>Keislaman</i> , 10(1).	<i>Abdimas</i> , 10(7), 16–28.

- Lubis, P. K. D., Manalu, C. L. N., Lubis, A. A., Tambunan, L. M., & Saputra, F. (2024). The Role of the Capital Market in Increasing Economic Growth in Indonesia. *Indonesian Journal of Interdisciplinary Research in Science and Technology*, 2(5), 557–568.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2023). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Dewantara*, 2(2), 249–261.
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810–823.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong
04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
- Makmun, S., Zubair, Muh., & Giri, N. K. R. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX A Melalui Penerapan Model Peroject Based Learning Pada Pembelajaran PPKn Bab 6 Bela Negara di SMPN 17 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1104–1111.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (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.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Musarwan, & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis.

-
- | | |
|--|--|
| <p><i>Jurnal Kajian Pendidikan Islam</i>, 1(2).</p> <p>Nainggolan, J. (2021). Evaluasi Pembelajaran Siswa Dan Tantangan Solusi Selama Pandemi Covid-19. <i>Jurnal Pendidikan Indonesia</i>, 1(3).</p> <p>Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. <i>Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia</i>, 80–90.</p> <p>Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. <i>Jurnal Penelitian Guru Indonesia</i>, 7(1).</p> <p>Perlawanan, A. T., Jusniar, J., & Madjid, A. F. (2022). The Effect of Nearpod Interactive Media in the Discovery Learninmodel on the Learning Outcomes of Class Xi Mia Man 4 Bone Students (Study on Acid-Base Subject Matter). <i>UNESA</i></p> | <p><i>Journal of Chemical Education</i>, 11(3), 220–226.</p> <p>Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. <i>Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik</i>, 3(2), 111–121.</p> <p>Putri, N., & Purnama, M. (2023). Evaluasi Remedial Dan Diagnostik Sebagai Penentu Hasil Belajar. <i>Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan</i>, 23(2), 146–158.</p> <p>Raharjo, P. R., Hardinanto, E., & Fadhilasari, I. (2022). <i>Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia</i>. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.</p> <p>Rahman, Aulia, A., & Nasryah, C. E. (2019). <i>Evaluasi Pembelajaran</i>.</p> <p>Rofiq, M. H., & Nadliroh, N. A. (2022). Analisis Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Sistem Kredit Semester Di Madrasah Tsanawiyah Cerdas Istimewa Amanatul</p> |
|--|--|
-

-
- | | |
|---|---|
| <p>Ummah. <i>Jurnal Pendidikan Agama Islam</i>, 2(1), 70–92.</p> <p>Rohayani, N. (2023). <i>Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Nearpod Untuk Meningkatkan Kebiasaan Berpikir Dalam Mempertimbangkan Informasi (Indikator Digital Hom) Pada Pembelajaran Biologi Materi Serangga</i>. Universitas Pasindan.</p> <p>Rohman, K. (2023). <i>Desain Pembelajaran Matematika Bermuatan Compassion Untuk Mengembangkan Disposisi Produktif Siswa Sekolah Dasar</i>. Universitas Pendidikan Indonesia.</p> <p>Rusmiyati, A., Marwoto, P., Subali, B., & Rusilowati, A. (2024). Unnes Science Education Journal Accredited Sinta 2 The Effectiveness of Moodle-Based E-Learning Media to Improve Students ' Inductive Thinking Skill in an Integrated Science Project Course. <i>Unnes Science</i></p> | <p><i>Education Journal</i>, 13(3), 189–195.</p> <p>Sriyanti, I. (2020). Evaluasi Pembelajaran Matematika. <i>OSF Preprints</i>.</p> <p>Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. <i>Ilma Jurnal Pendidikan Islam</i>, 1(2), 158–171.</p> <p>Sugiarti, Muharram, & Junaedi, N. I. (2024). Pengaruh Media Nearpod Interaktif Pada Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar System Koloid Peserta Didik SMAN 15 Makassar. <i>Seminar Nasional Hasil Penelitian</i>, 431–442.</p> <p>Sunaryati, T., Kaddafi, T., Mujwah, M. B., Aulia, S., Satia, S. A., & Didik, P. (2024). Evaluasi Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Membentuk Karakteristik Siswa Di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Review</i></p> |
|---|---|
-

Pendidikan Dan Pengajaran, 7,
10748–10753.

Academia Publication.

Supiani, T., Putra, F. F., Tiara, R., &
Hamdani, S. (2022).
Pengembangan video
pembelajaran tata rias fantasi
yang diterapkan pada aplikasi
nearpod. *Prosiding Pendidikan
Teknik Boga Busana FT UNY*,
17(1).

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.

Syafika, N. (2021). *Pelaksanaan
Evaluasi Pembelajaran Daring
Pendidikan Agama Islam Pada
Masa Pandemi Covid19 Di
Sekolah Menengah
Atas Negeri 6
Pekanbaru.*
Universitas Islam Negeri Sultan
Syarif Kasim Riau.

Tarumasely, Y. (2023). Pembelajaran
Interaktif Berbantu Nearpod :
Membangun Kemandirian Dan
Kecakapan Belajar Siswa.