

**PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Lavenia Permata Sari¹, Firman², Desyandri³

^{1, 2} Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : ¹ laveniapermatasari10@gmail.com

ABSTRACT

This research uses a literature study method or Systematic Literature Review (SLR) which examines the use of Nearpod-based interactive media in Pancasila education learning in elementary schools. This research aims to provide information related to the use of Nearpod-based interactive media in Pancasila education learning in elementary schools to support the learning process in the classroom. The method used is literature study where the data is data from various sources, such as journals, books, scientific papers and other libraries. This collection of data is analyzed one by one to be grouped and combined into a complete conclusion. The results of the research show that the use of Nearpod-based interactive media in Pancasila education learning in elementary schools really supports the learning process, seen from increased understanding of the material and learning outcomes, students who become more active and enthusiastic and are also very enthusiastic about learning, because of the appearance in the product The Nearpod application is interesting and also equipped with audio, video, animation, games and quizzes.

Keywords: Interactive Media, Nearpod, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau Systematic Literature Review (SLR) yang mengkaji tentang pemanfaatan media interaktif berbasis Nearpod pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan pemanfaatan media interaktif berbasis Nearpod pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan yaitu studi literatur dimana data yang digunakan ialah 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 media interaktif berbasis Nearpod pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar sangat mendukung proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan pemahaman terhadap materi dan hasil belajar, peserta didik yang menjadi lebih aktif dan bersemangat serta juga sangat antusias dalam belajar, karena tampilan dalam produk berbasis aplikasi Nearpod menarik dan juga dilengkapi dengan audio, video, animasi, game dan kuis.

Kata Kunci : Media Interaktif, Nearpod, Pendidikan Pancasila

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting yang berhak diperoleh setiap individu (Novelita *et al.*, 2022). Adanya pendidikan yang diberikan kepada setiap individu dapat berpengaruh terhadap kehidupannya, karena pendidikan untuk menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk menentukan tujuan hidup sehingga bisa memiliki pandangan yang luas untuk masa depan yang lebih baik (Efendi *et al.*, 2023). Pendidikan berperan penting dalam menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara karena pendidikan adalah sarana paling tepat dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Sasmita *et al.*, 2023).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar (Handayani *et al.*, 2022). Tidak jarang kita jumpai peserta didik yang lebih senang belajar dengan bermain *game* di internet menggunakan komputer atau handphone dari pada membuka dan mempelajari buku pelajaran sekolah. Untuk itu pemanfaatan sumber daya teknologi merupakan salah satu cara yang dapat dimanfaatkan untuk

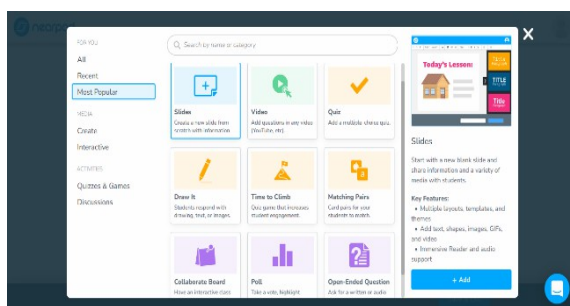
mengembangkan dunia pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran (Priana, 2017).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Syadida & Erita, 2022). Media pembelajaran menurut (Umami *et al.*, 2021) terdiri dari bermacam-macam ditinjau beberapa aspek yang berbeda misalnya media berdasarkan perkembangan teknologi.

Media pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan (Melati dkk, 2023). Rosarian & Dirgantoro (2020) menambahkan bahwa media interaktif bukan hanya alat penyampaian informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi

Nearpod.

Aplikasi *Nearpod* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang menjadi salah satu *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara peserta didik dan guru. Menurut Sudirman (dalam Meliza & Eliyasni, 2023), guru dapat membuat sebuah bahan presentasi yang dapat menggunakan *fitur* tersedia pada aplikasi *Nearpod* yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama. *Nearpod* sangat bermanfaat dalam membuat pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif. 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*:

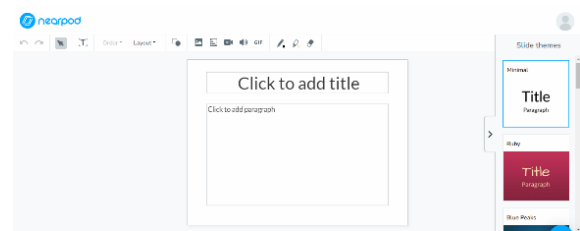


Gambar 1. Fitur-fitur pada *Nearpod*

1. Materi Slide

Fitur slide hampir mirip dengan *PowerPoint* yang berguna untuk

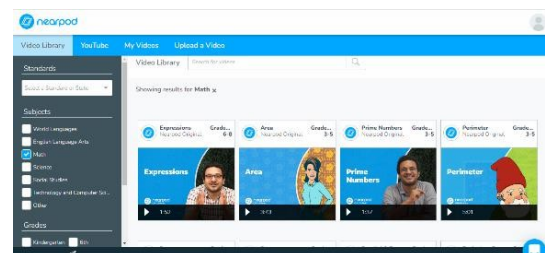
menyampaikan materi.



Gambar 2. Fitur Materi Slide

2. Sumber Video

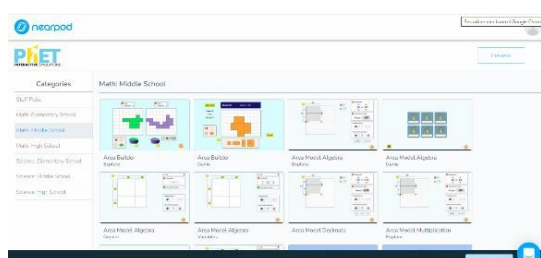
Sumber video dapat memudahkan dalam menyampaikan materi yang berbentuk video buatan sendiri maupun beberapa sumber video yang telah disediakan oleh *Nearpod*. Selain itu, fitur ini juga terhubung ke aplikasi *Youtube* sehingga dapat memperluas sumber belajar.



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 *Matching Pairs*

5. Permainan *Time to Climb*

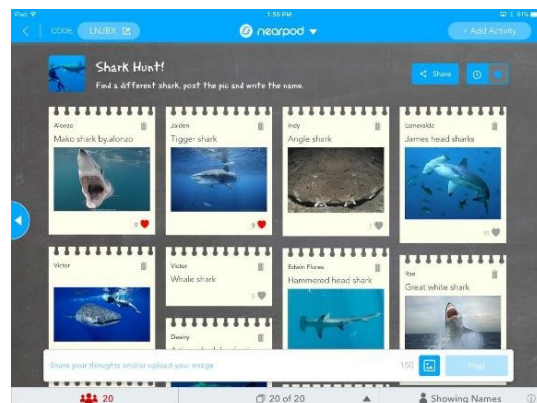
Fitur ini berbentuk kuis dengan animasi kompetisi, dimana peserta didik harus melewati tantangan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan.



Gambar 6. Fitur *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*

Salah satu mata pelajaran yang juga menggunakan *Nearpod* sebagai media pembelajarannya adalah

Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas. Menurut Nurgiansah (2021) Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang penting bagi kehidupan karena dengannya kita belajar menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila. Nilai pancasila tersebut terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan. Sedangkan menurut Lubis (2020) Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terdapat beberapa materi yang bisa menggunakan media interaktif seperti *Nearpod* untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan kondisi ini, guru perlu

memanfaatkan media interaktif sebagai sumber belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik. Media interaktif berbasis *Nearpod* ini berfungsi sebagai alat bantu sekaligus strategi yang digunakan oleh guru bersama peserta didik untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media interaktif berbasis *Nearpod* ini diharapkan agar perhatian peserta didik dapat terfokus dan peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dengan menggunakan *Nearpod* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi guru untuk menciptakan pembelajaran pendidikan pancasila yang interaktif. Selain itu, dengan mengembangkan media interaktif 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 Media Interaktif Berbasis Nearpod Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif dengan pendekatan yaitu studi literatur atau *Systematic Literature Review* (SLR). Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Ulfah *et al.*, 2022). 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 menyoroti pemanfaatan *Nearpod* dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Dalam penulisan artikel, ada empat langkah utama dalam pencarian studi literatur. Pertama, peneliti harus menyiapkan peralatan penelitian dengan baik. Kedua, menyusun bibliografi relevan dengan

topik. Ketiga, mengatur waktu secara efektif untuk fokus pada penelitian. Terakhir, membaca, mencatat, dan menulis hasil penelitian dari literatur yang dikumpulkan. Langkah-langkah ini memastikan penelitian dilakukan secara sistematis dan efisien (Kurniawat *et al.*, 2023). Penelitian ini menggunakan analisis konten dan deskriptif untuk memastikan data dari berbagai sumber mendukung usulan dan gagasan penelitian, serta memungkinkan evaluasi data secara kritis (Anggraeni *et al.*, 2023).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 6 sampel penelitian sebelumnya yang membahas tentang pemanfaatan *Nearpod* pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar. Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Reski Meliza dan Rifda Eliyasni (2023) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila unit 5 kegiatan belajar 4 dikelas IV SD yang valid dan praktis. Hasil penelitiannya adalah peserta didik

menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta juga sangat antusias dalam belajar, karena tampilan dalam produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* menarik dan juga dilengkapi dengan audio, video, animasi, *game* dan kuis.

Produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan sangat praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil dari uji validasi oleh ahli materi materi 91,66%. Uji validasi ahli kebahasaan sebesar 100% dan validasi media sebesar 97,91%. Sedangkan, hasil uji praktikalitas angket respon guru mendapat nilai 100%, dengan kategori sangat praktis dan angket respon dari 34 peserta didik mendapat nilai 95,68%, dengan kategori sangat praktis.

Kedua berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Katherine Putri Rivelia dan Reinita (2023) yang berjudul "*The Development of Nearpod Interactive Multimedia Using Problem Based Learning Models on Civics Learning in Elementary School*" Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *Nearpod* dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn di Kelas IV SD

sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu pengembangan multimedia interaktif *Nearpod* menggunakan model *problem based learning* dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD dinyatakan valid dan praktis dengan hasil uji validitas memperoleh hasil 90% validasi materi., validasi bahasa memperoleh hasil 88%, validasi media memperoleh hasil 98% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya untuk hasil praktikalitas respon siswa memperoleh hasil 91% dan respon guru sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wulan Oktaviana Ashari dan Apri Irianto (2024) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Interaktif *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV". 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 Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest*, di mana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 38,95, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai

rata-rata 40,28. Untuk nilai yang didapatkan dalam *posttest* kelas eksperimen mendapatkan angka 83,95 sementara untuk nilai *posttest* kelas kontrol mendapat angka 80,83.

Keempat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Iga Cahyani Pramesti dan Camellia (2024) yang berjudul "Penerapan *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa". Keterbacaan dari penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Nearpod* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diintegrasikan dengan metode *game-based learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media interaktif *Nearpod* berbasis *game-based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan tersebut terjadi melalui pemanfaatan media *Nearpod* dengan fitur-fitur yang beragam berupa video, slide show, dan game dalam bentuk *time to climb*, dan *fill in the blank*. Games dalam bentuk *time to climb* dapat memberikan animasi yang

beragam sehingga media yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik.

Kelima berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tris Munandar dan Mubarak Ahmad (2022) yang berjudul "E-Modul Berbasis *Nearpod* pada Materi PPKn Kelas 2 Materi Hidup Rukun". Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan e-modul berbasis *Nearpod* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PPKn. Hasil penilaian menunjukkan bahwa skor validasi berdasarkan penilaian ahli media sebesar 81,33% dengan kriteria sangat layak dan skor validasi berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 92,77% dengan kriteria sangat layak. Pengujian pemahaman siswa menunjukkan bahwa produk e-modul berbasis *Nearpod* memperoleh skor 95,41% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis *Nearpod* sangat layak dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn.

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. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis yang meningkat dari 65,18 menjadi 79,74.

Penerapan model *Discovery* berbasis E-Media *Nearpod* terbilang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki keterkaitan yang signifikan dengan perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila (Nikmah & Rondli, 2023). Dalam pendekatan *Discovery Learning*, siswa didorong untuk menerapkan kemampuan berpikir kritis, di mana siswa harus mampu menilai informasi, mengenali pola, dan menginterpretasikan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan

sehari-hari (Muniroh, 2023).

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Nearpod* sangat mendukung proses pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dari peserta didik yang menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta juga sangat antusias dalam belajar, karena tampilan dalam produk berbasis aplikasi *Nearpod* menarik dan juga dilengkapi dengan audio, video, animasi, *game* dan kuis.

Nearpod memiliki berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemahaman hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila juga meningkat setelah menggunakan media interaktif berbasis *Nearpod* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar dapat digunakan guru untuk memproduksi dan

mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Anggraeni, A., & Fitria, Y. (2023). Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5463-5477.
- Efendi, E. I., Nuria, S., Erita, Y., & Fitria, Y. (2023). Implementasi Peran Manusia Sebagai Pengembang Ilmu dalam Kajian Filsafat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2975–2985. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2259>
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781. [10.31004/basicedu.v6i1.2034](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2034)
- Kurniawan, H., Hakim, L., Sanulita, H., Maiza, M., Arisanti, I., Rismawan, M., ... & Amalia, M. M. (2023). Teknik Penulisan Karya Ilmiah: Cara membuat Karya Ilmiah yang baik dan benar. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Lubis, B. S., & Syahputra Siregar, E. F. (2020). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 396.
- Meliza, R., & Eliyasni, R. (2023). 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. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i2.151>
- Munandar, T., & Ahmad, M. . (2022). E-Modul Berbasis Nearpod pada Materi PPKn Kelas 2 Tema Hidup Rukun . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i1.48503>
- Muniroh, M. M. (2023). Model Pembelajaran Discovery

- Learning dalam Meningkatkan Minat, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/yrn4g>
- Nikmah, K., & Rondli, W. S. (2023). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*.
<https://doi.org/10.54168/iluminasi.v1i2.191>
- Novelita, N., Desyandri, D., & Erita, Y. (2022). Pandangan Filsafat Konstruktivisme terhadap Konsep “Merdeka Belajar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10071–10074.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Oktaviana Ashari, W., & Irianto, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Interaktif “Nearpod” Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 11.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.869>
- Pramesti, I. C., & Camellia, C. (2024). Penerapan Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 90–94.
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v5i2.2486>.
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran terintegrasi teknologi informasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 1(2).
- Rivelia, K. P., & Reinita, R. (2023). The Development of Nearpod Interactive Multimedia Using Problem Based Learning Models on Civics Learning in Elementary School. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1117–1126.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4897>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163.
- Sasmita, E., Desyandri, D., & Erita, Y. (2023). Penerapan Nilai-nilai Pengetahuan Filasafat dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keagamaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 1757–

1765.

<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11205>

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.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>

Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–25.

<https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31>

Ulfah, U., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JlIP-Jurnal Ilmiah ilmu pendidikan*, 5(1), 153-161.

Ummi, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3086–3096.