



Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK Melalui Gamifikasi *Nearpod*

Rezki Amaliyah AR ^{1)*}, Siti Inaya Masrura ¹⁾, Amran Yahya ¹⁾, Nursafitri Amin ¹⁾, Nursyam Anaguna ¹⁾, Nenny Indrawati ¹⁾, Ketrin Ritayati Manulang ¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Sulawesi Barat. Kota Majene, Indonesia.

Diterima: 16 Maret 2024

Direvisi: 22 Mei 2024

Disetujui: 30 Mei 2024

Abstrak

Pendidikan berkualitas merupakan salah satu dari tujuan SDGs yaitu kebijakan global dalam menciptakan perubahan positif. Paradigma perubahan pendidikan dan pembelajaran seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses belajar mengajar pemanfaatan teknologi sebagai sumber atau media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK. Metode pelaksanaan menggunakan metode *knowledge transfer* dan model *community development* dengan tiga tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Adapun jenis aplikasi yang dilatihkan yaitu *Nearpod*. *Nearpod* merupakan salah satu platform web yang mengintegrasikan TIK dan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner diperoleh 92% guru menyatakan bahwa materi yang disajikan baik sekali, 100% menyatakan cara penyajian materi baik sekali dan 100% menyatakan pengetahuan dan keterampilan guru meningkat setelah kegiatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK serta mendapatkan respon positif dari peserta.

Kata kunci: gamifikasi; *nearpod*; pelatihan; tik.

Media Training Interactive Learning Based on ICT Through Nearpod Gamification

Abstract

Quality education is one of the goals of the SDGs, a global policy to create positive change. The paradigm of change in education and learning along with the advancement of science and technology. In the learning process, teaching the use of technology as a resource or medium of learning becomes one of the efforts to improve the quality of learning. Therefore, training and mentoring activities are carried out which aim to increase teachers' knowledge and skills in designing ICT-based interactive learning media. The implementation method uses the knowledge transfer method and the community development model with three stages of planning, implementation, and evaluation. Nearpod is one of the web platforms that integrate ICT and gamification concepts into learning. 92% of teachers stated that the material presented was very good, 100% stated that the way the material was presented was very good, and 100% said that the teacher's knowledge and skills improved after the activity. So it can be concluded that these training and mentoring activities increase teachers' knowledge and skills in designing ICT-based interactive learning media and get positive responses from participants.

Keywords: *gamification; nearpod; training; ict.*

* Korespondensi Penulis. E-mail: rezkiamaliyah.ar@unsulbar.ac.id

PENDAHULUAN

Masyarakat secara individu atau kelompok menjadi agen perubahan untuk masa depan yang lebih baik. Masyarakat bersama-sama mengedepankan pembangunan berkelanjutan, menjaga lingkungan, memerangi ketidaksetaraan, dan memastikan kehidupan yang layak bagi semua orang. Hal ini dapat dimulai dari tindakan kecil dalam kehidupan sehari-hari hingga kebijakan global, kita semua bisa berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif. Salah satu kebijakan global dalam menciptakan perubahan yang positif yaitu adanya *Sustainable Development Goals* (SDGs).

SDGs adalah serangkaian tujuan yang ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dan lebih berkelanjutan bagi semua orang di planet ini. SDGs merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan dan sasaran global tahun 2030 yang dideklarasikan baik oleh negara maju maupun negara berkembang di Sidang Umum PBB pada September 2015. 17 Tujuan tersebut yaitu: (1) tanpa kemiskinan; (2) tanpa kelaparan; (3) kehidupan sehat dan sejahtera; (4) pendidikan berkualitas; (5) kesetaraan gender; (6) air bersih dan sanitasi layak; (7) energi bersih dan terjangkau; (8) pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi; (9) industri, inovasi dan infrastruktur; (10) berkurangnya kesenjangan; (11) kota dan permukiman yang berkelanjutan; (12) konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab; (13) penanganan perubahan iklim; (14) ekosistem lautan; (15) ekosistem daratan; (16) perdamaian, keadilan dan kelembagaan yang tangguh; (17) kemitraan untuk mencapai tujuan. Dari 17 tujuan tersebut, pendidikan merupakan salah satu faktor fundamental pembangunan, dan untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut (Patras et al., 2019) kualitas pendidikan merupakan ciri-ciri integral dari layanan pendidikan mencakup lima aspek kualitas, yang terdiri dari peserta didik yang sehat dan bersemangat, lingkungan yang sehat dan aman, kurikulum yang relevan (konten), penggunaan pendekatan pedagogi aktif oleh guru, serta tata kelola yang efektif (proses), dan penilaian hasil pembelajaran yang akurat. Kualitas pembelajaran menjadi fokus utama dalam pencapaian kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran merujuk pada proses belajar-mengajar yang berlangsung secara efektif, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses (Wicaksono & Sutikno, 2019). Pendidikan maupun pembelajaran berkualitas tentunya menjadi harapan seluruh masyarakat ditengah semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan terhadap metode pembelajaran, memungkinkan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut (Musfirotun et al., 2023), media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan media sehingga timbul hubungan timbal balik antara media dan juga pengguna. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TIK berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Jamaluddin et al., 2022; Suratman et al., 2019; Halidi et al., 2015). Namun kenyataannya, tidak semua guru terampil memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran sehingga hal ini berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan ketarampilan guru dalam memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar adalah dengan mengikutkan dalam kegiatan pelatihan. Menurut (Singerin, 2022), pelatihan merupakan upaya untuk melatih, mengembangkan atau memperbaiki keterampilan dan kemampuan suatu anggota organisasi untuk melaksanakan pekerjaany yang efektif. Dalam pelatihan guru akan mendapatkan teknik baru, strategi baru, keterampilan dan cara-cara menggunakannya, serta guru dapat berdiskusi dengannya rekannya cara penggunaan startegi dengan tepat. Pelatihan semacam ini memberikan banyak manfaat (Mustafah, 2012). Beberapa kegiatan pelatihan yang pernah dilaksanakan yaitu Pelatihan TIK di Wilayah Kerja (PDWK) efektif terhadap peningkatan kompetensi guru dimana mendapatkan respon positif dari peserta ditunjukkan dengan rerata hasil respon 79,14 % dengan kriteria sangat tinggi (Hidayati, 2021). Selain itu, kegiatan Pelatihan dan pendampingan mengaplikasikan TIK di SMP Negeri 3 Cibarusah mampu meningkatkan kompetensi mengajar guru ditinjau dari hasil penyusunan RPP dan Aktivitas Mengajar yang berada pada kategori sangat baik (Basuki, 2022).

Media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang dapat dikembangkan adalah Gamifikasi *Nearpod*. Terdapat beberapa karakteristik yang membuat media *Nearpod* dipilih antara lain berbasis komputer dan *web*, yaitu melalui jaringan internet dan menggunakan berbagai aplikasi digital yang saling mendukung. Selain itu, keunggulan *Nearpod* meliputi fleksibilitas karena bisa diakses di mana saja selama memiliki jaringan internet, memungkinkan terjadinya pembelajaran interaktif (telekonferensi dan virtual), dapat dioperasikan di HP maupun PC, dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa serta penggunaannya tidak terbatas pada ruang dan waktu (Susanto, 2021). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi *Nearpod* dari beberapa penelitian menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Syofyan & Husni, 2021; Inanta et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Balanipa, Guru guru masih jarang memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar. Hal ini terjadi karena guru belum terampil dalam menggunkan berbagai aplikasi berbasis TIK. Oleh karena itu dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis TIK berbantuan aplikasi gamifikasi *Nearpod*. Adapun tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran intreaktif berbasis TIK.

METODE

Kegiatan ini merupakan bentuk kerjasama antara Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sulawesi Barat dengan SMP Negeri 2 Balanipa Kabupaten Polewali Mandar. Tim Pengabdian terdiri dari beberapa dosen dan mahasiswa. Dosen berperan sebagai pemateri atau narasumber sedangkan mahasiswa sebagai fasilitator membimbing jika ada peserta terkendala secara teknis. Selanjutnya guru-guru SMP Negeri 2 Balanipa berperan sebagai peserta. Adapun bentuk kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis TIK melalui gamifikasi *Nearpod*. Kegiatan diselenggarakan selama 2 hari. Pada hari pertama dihadiri oleh 13 orang peserta dan hari kedua dihadiri 14 orang peserta di Laboratorium Komputer SMP Negeri 2 Balanipa.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan Metode *knowledge transfer* dan model *community development* yaitu pendekatan yang melibatkan mitra secara langsung sebagai obyek dan subyek dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Asy'ari

et al., 2021). Adapun tahap pelaksanaan kegiatan melalui 3 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap perencanaan, terdiri dari (1) tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru terkait kemampuan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kebutuhan peserta (2) menentukan jenis media yang akan dilatihkan dan (3) menyusun materi dan instrument kuesioner kegiatan. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, terdiri dari (1) penyuluhan yaitu pemaparan materi oleh narasumber (2) pelatihan yaitu membimbing peserta mendesain media pembelajaran (3) pendampingan yaitu membimbing khusus peserta dalam menghasilkan dan mencoba menerapkan hasil karya. Tahap terakhir evaluasi yaitu penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta pelatihan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun indikator yang dikur yaitu materi yang disajikan, peningkatan pengetahuan dan keterampilan dan cara penyajian materi.

Metode evaluasi yang dilakukan yaitu metode non-tes dengan menggunakan instrumen kuesioner. Tujuannya yaitu untuk mendapatkan umpan balik dari peserta pelatihan tentang kegiatan yang telah dilakukan. Data hasil kuesioner selanjutnya akan dianalisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

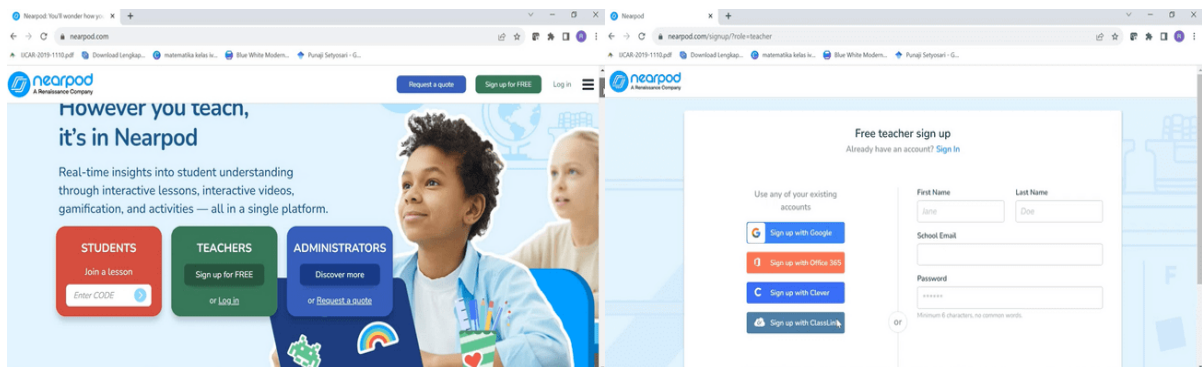
Kegiatan pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan mitra berdasarkan data hasil observasi dan wawancara. Adapun hasilnya yaitu guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital. Setelah tim pengabdian menawarkan beberapa media atau aplikasi, guru-guru memilih ingin belajar media pembelajaran interaktif dan mengetahui bagaimana gambaran pemanfaatan aplikasi tersebut. Guru, dalam hal ini sebagai peserta kegiatan menyepakati dengan tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan selama dua hari.

Pada hari pertama kegiatan, dilakukan kegiatan penyuluhan yaitu tim pengabdian memperkenalkan kepada peserta beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif diantaranya *Canva*, *Nearpod*, *Wordwall*, *Edpuzzle*, *Quizizz*, *Kahoot* dan *Interactly*. Pemateri menjelaskan fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi tersebut dan memperlihatkan contoh hasil media. Peserta terlihat begitu antusias untuk mempelajari semua aplikasi tersebut. Namun karena keterbatasan waktu sehingga mereka hanya memilih satu aplikasi untuk dilatihkan oleh tim pengabdian yaitu aplikasi *Nearpod*. *Nearpod* merupakan salah satu platform *web* yang mengintegrasikan TIK dan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. *Nearpod* dapat menjadi media interaktif karena mampu memberikan interaksi antara guru dan peserta didik kapan pun dan dimana pun.



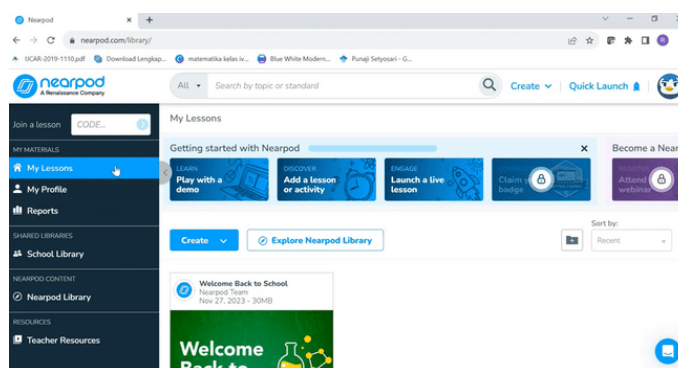
Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Hari Pertama

Selanjutnya, hari kedua, dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan peserta dalam mendesain media pembelajaran interaktif melalui aplikasi gamifikasi *Nearpod*. Adapun tahapan kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dibawakan oleh narasumber yaitu pertama, menjelaskan cara membuat akun *Nearpod* menggunakan email gmail ataupun akun belajar.id yang dimiliki oleh peserta guru. Pada tampilan awal *Nearpod*, terdapat tiga mode *log in*, yaitu sebagai *students*, *teachers* dan *administrator*. Karena peserta adalah guru maka dipilih mode *log in teachers*. Untuk memiliki akun *Nearpod* maka terlebih dahulu melakukan pendaftaran (*sign up*) email. Ada dua cara untuk *sign up* pertama mengisi form pendaftaran dan kedua langsung *sign up* dengan akun, misalnya akun google yang dimiliki baik itu gmail atau akun belajar.id.



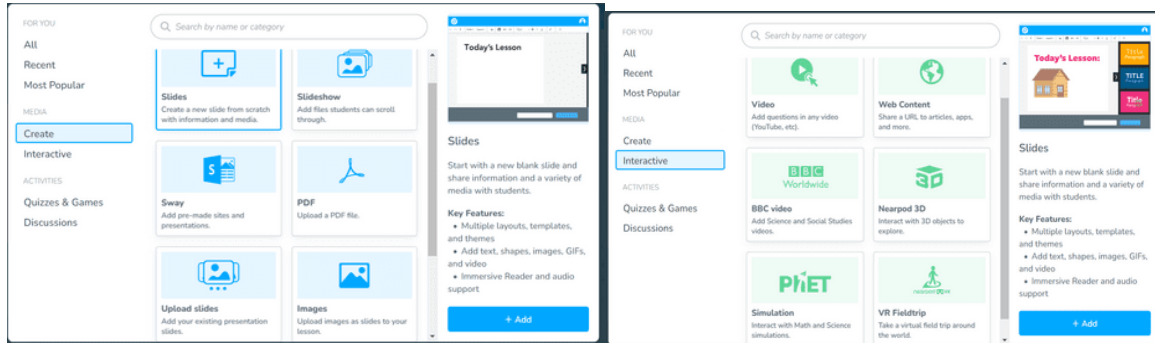
Gambar 3. Membuat akun *Nearpod*

Selanjutnya, pemateri menjelaskan fitur beserta fungsinya yang ada pada aplikasi *Nearpod*. Seperti fitur utama yang ada pada halaman awal setelah *log in* yaitu *my lessons*, *my profile*, *reports*, *school library*, *nearpod library* dan *teacher resource*.



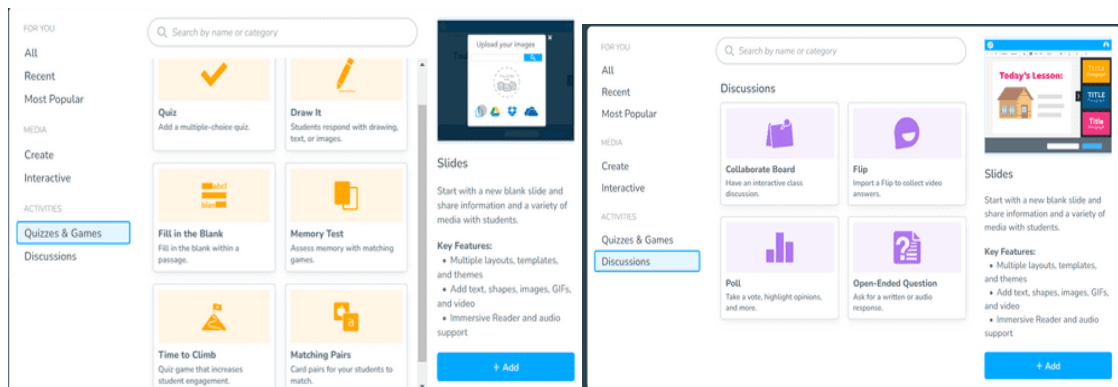
Gambar 4. Fitur halaman utama

Untuk mendesain media pembelajaran interaktif melalui aplikasi nearpod, pada fitur halaman utama pilih *My lessons* kemudian klik *create*. Ada beberapa jenis media dan aktivitas yang bisa kita ciptakan. Untuk jenis media (1) *Create* terdiri dari *slide*, *slide show*, *sway*, *PDF*, *upload slides*, *image* dan *audio*; dan (2) *Interactive* terdiri dari *video*, *web content*, *BBC Video*, *Nearpod 3D*, *Phet simulation* dan *VR Fieldtrip*.



Gambar 5. Jenis Media

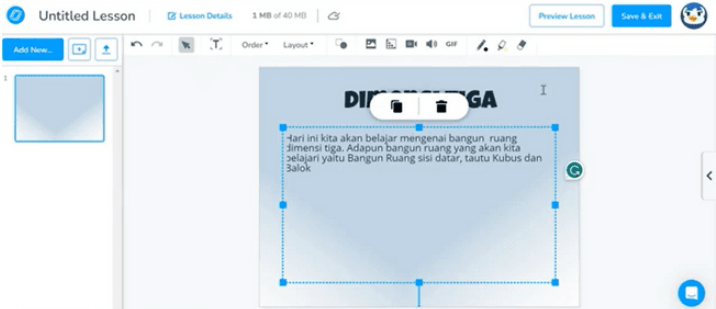
Untuk jenis aktivitasnya: (1) *Quizzes and games* terdiri dari *Quis*, *Draw it*, *fill in the blank*, *memory test*, *time to climb* dan *matching pairs*; dan (2) *Discussions* terdiri dari *collaborate board*, *flip*, *poll* dan *open ended question*.

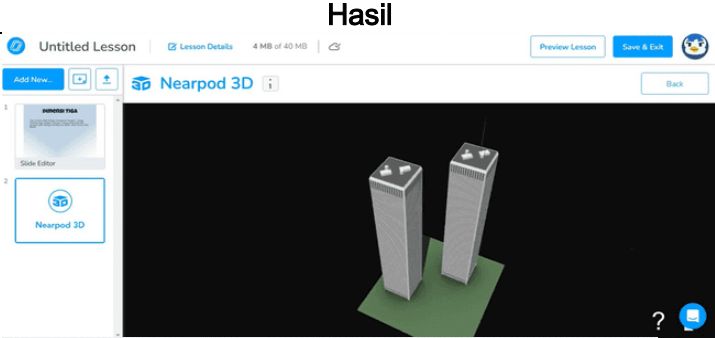
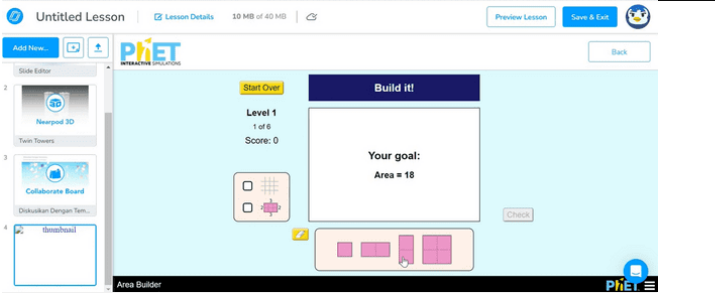
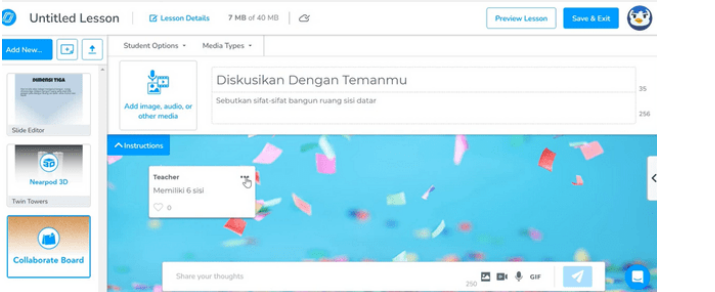
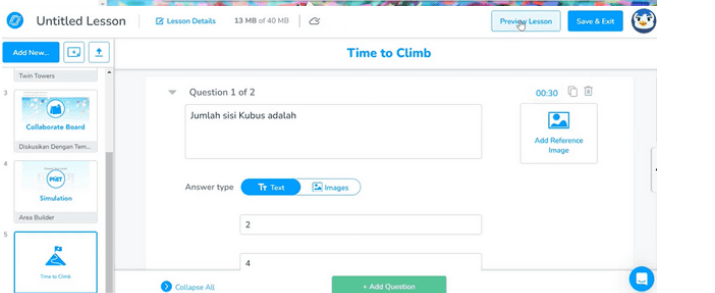


Gambar 6. Jenis Aktivitas

Setelah peserta memahami fungsi dari masing-masing fitur yang ada pada *Nearpod*, melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan peserta diarahkan untuk mencoba mendesain suatu media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Nearpod*. Adapun contoh hasil desain yang telah dibuat sebagai berikut:

Tabel 1. Contoh Desain Gamifikasi Nearpod

No.	Kegiatan	Hasil
1.	Mendesain media menggunakan fitur <i>create slide</i>	

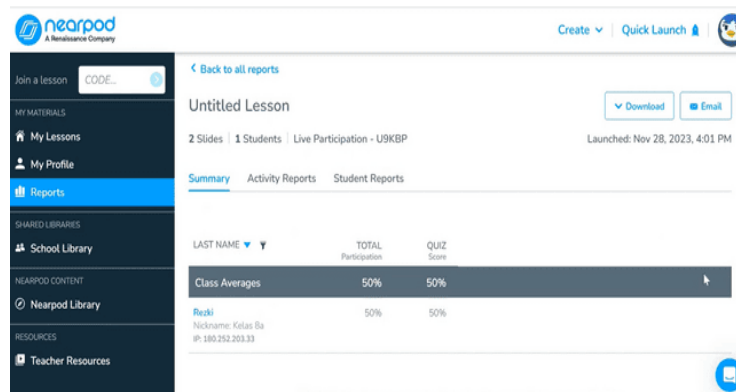
No.	Kegiatan	Hasil
2.	Mendesain media dengan fitur <i>interactive nearpod 3D</i>	
3.	Mendesain media dengan fitur <i>interactive PhET Simulation</i>	
4.	Mendesain aktivitas dengan fitur <i>discussions collaborate board</i>	
5.	Mendesain aktivitas dengan fitur <i>quizzes and games time to climb</i>	

Materi terakhir pelatihan dan pendampingan yaitu bagaimana membagi media yang telah didesain kepada peserta didik sebagai bentuk penugasan. Ada dua cara, pertama, *live participant* yaitu bentuk penugasan secara langsung dimana guru sebagai navigasi untuk melangkah ke tahap aktivitas berikutnya dalam arti siswa tidak dapat pindah aktivitas sebelum guru memindahkan ke aktivitas pembelajaran berikutnya, disini guru juga dapat melihat langsung progress siswa, misalnya dalam menyelesaikan kuis. Kedua, *student paced* yaitu siswa secara mandiri dapat menyelesaikan aktivitas pembelajaran dari aktivitas yang satu ke aktivitas lainnya kapan pun dan dimana pun. Adapun cara membagikan media atau aktivitas nearpod pada siswa yaitu dengan menggunakan kode atau *copy link, email, google classroom, remind* dan *Microsoft teams* atau bisa melalui *zoom meeting*.



Gambar 6. Cara membagikan ke siswa

Selanjutnya, untuk melihat laporan hasil belajar siswa, kita dapat melihat pada fitur halaman utama yaitu pada bagian *reports*.



Gambar 7. Hasil belajar siswa

Selama pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan peserta terlihat antusias dengan memperhatikan penjelasan pemateri, mengikuti arahan pendamping serta mengajukan pertanyaan. Tanya jawab pun berlangsung sampai akhir sesi kegiatan selesai.



Gambar 8. Dokumentasi Pelatihan dan Pendampingan

Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan selesai, tim pengabdian membagikan kuesioner kepada peserta untuk mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan. Adapun hasil pengisian kuesioner oleh peserta sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No.	Aspek yang dinilai	Persentasi (%)	Kategori
1.	Materi yang disajikan	92	Baik Sekali
2.	Pengetahuan dan keterampilan meningkat	100	Baik Sekali
3.	Cara Penyajian Materi	100	Baik Sekali

Berdasarkan Tabel 2, hasil kuesioner respon peserta terhadap seluruh rangkaian kegiatan sangat positif. Peserta merespon positif aspek materi yang disajikan sebesar 92% (baik sekali), aspek pengetahuan dan keterampilan meningkat sebesar 100% (baik sekali) dan aspek cara penyajian materi sebesar 100% (baik sekali). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian pelatihan media pembelajaran interaktif melalui gamifikasi *Nearpod* berhasil.

Walaupun kegiatan ini berhasil, namun pada saat pelaksanaannya ada beberapa kendala, yaitu listrik padam saat kegiatan hari pertama dan pada saat kegiatan pendampingan desain media, internet kurang stabil. Namun kendala tersebut dapat diatasi oleh tim pengabdian. Menurut (Pathuddin et al., 2023), salah satu kekurangan *Nearpod* yaitu aplikasi menggunakan koneksi internet, jadi tanpa koneksi internet yang baik *Nearpod* tidak dapat digunakan. Namun selain memiliki kekurangan *Nearpod* juga memiliki keunggulan yaitu (1) penggunaan aplikasi yang menarik karena berupa *game*, sehingga dapat menarik perhatian siswa, 2) siswa bisa melihat persentasi menggunakan laptop atau *smartphone* masing-masing, tanpa menggunakan LCD Proyektor, 3) aktivitas siswa dapat diamati secara real-time, 4) terdapat beragam pilihan bentuk penilaian, 5) fitur *student-paced* sangat mendukung belajar mandiri siswa sebelum kelas dimulai karena disesuaikan dengan kemampuan siswa memahami materi.

Pelatihan gamifikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran ini memanfaatkan teknologi dan internet yang menghasilkan media pembelajaran interaktif bagi para guru. Guru yang terampil menciptakan media tersebut dapat mengubah cara belajar mengajar yang biasanya hanya berupa penjelasan verbal beralih pada penggunaan teknologi sehingga penyajian materi lebih menarik (Baarik et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian (Khoirunnisa et al., 2023) Strategi pembelajaran dengan berbantuan *Nearpod* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta hasil respon siswa terhadap model pembelajaran TSTS berbantuan *Nearpod* memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,24 dengan kategori setuju.

Oleh karena itu, terlaksanakannya kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis TIK melalui gamifikasi *Nearpod* diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai kurikulum.

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbantuan aplikasi *Nearpod* mendapatkan respon positif dari peserta serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis TIK Guru SMP Negeri 2 Balanipa

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini terlaksana atas kerjasama yang baik dan solid antara TIM Pengabdian Dosen dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sulawesi Barat dengan Mitra Kepala Sekolah dan Guru SMP Negeri 2 Balanipa. Terimakasih juga kepada Universitas Sulawesi Barat yang telah mendanai seluruh biaya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, M., Hunaepi, H., Dharmawibawa, I. D., Samsuri, T., Muhali, M., & Prayogi, S. (2021). Aplikasi Mendelay Sebagai Management Reference Tools Dalam Penyusunan Karya Ilmiah. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 91–99. <https://doi.org/10.36312/linov.v6i2.547>
- Baarik, M. H. A., Yamin, M. A., Sianipar, I., Kusumadjati, A., Alfarasyi, A. R., Rahmat, H. K., & Rahma, T. N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Software Microsoft Nearpod sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Emerging Trends in Community Empowerment*, 1(1), 15–20. <https://ejournal.pabki.org/index.php/ETCE>
- Basuki, B. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Mengaplikasikan TIK Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengajar Melalui Supervisi Akademik. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(2), 226–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.185>
- Halidi, H. M., Husain, S. N., & Sahrul Saehana. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Model Terpadu Madani Palu. *Mitra Sains*, 3(1), 53–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.22487/mitrasains.v3i1.58>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hidayati, A. N. (2021). Efektivitas Pelatihan TIK Di Wilayah Kerja (PDWK) Terhadap Peningkatan Kompetensi Guru MTs Di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 101–107.
- Inanta, R., Zulhaji, Z., & Indrayani, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- Jamaluddin, J., Mustami, M. K., Ismail, M. I., & Mania, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Tik dan Bahan Cetak Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Sinjai. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 621–640. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.1956>
- Khoirunnisa, A., Kurniati, T., & Ukit, U. (2023). PENGARUH Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantu Nearpod Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Bioedutech: Jurnal Biologi, Pendidikan Biologi, Dan Teknologi Kesehatan*, 2(2), 20–30.

<https://doi.org/https://doi.org/10.572349/biedutech.v2i2.1364>

- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S. N. H., & Astuti, N. F. (2023). *Platform Belajar Aktif: "Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif."* Cahya Ghani Recovery.
- Mustafah, J. (2012). *Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan dan Sumber Belajar*. kecana.
- Pathuddin, Nasir, R., Alfisyahra, Mubarik, & Fajriani. (2023). Pelatihan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.35877/panrannuangku2397>
- Patras, E. Y., Iqbal, A., Papat, & Rahman, Y. (2019). *Meningkatkan Kualitas Pendidikan Melalui Kebijakan Manajemen Berbasis Sekolah Dan Tantangannya*. 7(2), 800–807. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1329>
- Singerin, S. (2022). *Manajemen Pelatihan dan Pengembangan*. Azka Pustaka.
- Suratman, A., Rakhmasari, R., & Apyaman, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Syofyan, R., & Husni, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ecogen*, 6(3), 422–433. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>
- Wicaksono, R. A., & Sutikno, P. Y. (2019). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Example Non-Example Berbantuan Media Audiovisual. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(3), 131–138. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1592