

PEMANFAATAN *NEARPOD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGI EMPAT KELAS VIII SMP

Intan Faraminda Putri ^{1*}, Erry Hidayanto ¹, Sri Indayani ²

¹ PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

² SMP Negeri 18 Malang, Jl. Soekarno Hatta No.A-394, Mojolangu, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: intan.faraminda.2331257@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p511-518

Kata kunci

Nearpod
media pembelajaran
gamifikasi
motivasi belajar

Riwayat artikel

Diserahkan: 6 Juli 2024

Direvisi: 4 Desember 2024

Diterima: 2 Januari 2025

Diterbitkan: 11 Februari 2025

Abstrak

Kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini, terutama pada mata pelajaran matematika. Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Nearpod. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti kuis, polling, simulasi, dan presentasi dinamis, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkap manfaat penggunaan Nearpod dalam pembelajaran matematika. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII H SMPN 18 Malang. Data dikumpulkan melalui survei terbuka dan observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nearpod mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi segitiga dan segi empat, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta mendorong siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi. Nearpod juga memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif, sekaligus meningkatkan daya saing dan wawasan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Nearpod efektif digunakan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi penerapannya dalam proses pembelajaran modern.

1. Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang disengaja, terencana, terpola, dan dapat dievaluasi, yang diberikan kepada peserta didik oleh pendidik agar tercapai kemampuan yang optimal (Supardi, 2012). Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan yang ada dalam diri peserta didik. Oleh karena itu pendidikan merupakan kebutuhan mutlak manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tantangan pendidikan yang masih dirasakan hingga saat ini adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik. Faktor penyebab kurangnya motivasi belajar peserta didik adalah dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan cenderung monoton. Salah satu cara yang dapat dilakukan seorang pendidik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menciptakan pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

Pendidik perlu memanfaatkan media seperti sebuah platform yang dianggap efektif untuk melakukan pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sehingga dengan hal tersebut peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan

efektif. Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu Menyampaikan informasi, Memotivasi, dan Menciptakan aktivitas belajar.

Gamifikasi adalah pendekatan yang mengaplikasikan elemen-elemen permainan atau game dalam konteks yang bukan game (Deterding 2011). Dalam dunia pendidikan, gamifikasi merupakan teknik pembelajaran yang mengadaptasi elemen-elemen permainan seperti skor, poin, dan hadiah ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan keterikatan terhadap proses pembelajaran tersebut (Solviana, 2020). Selain itu media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menarik minat peserta didik dan menginspirasinya untuk terus belajar (Jusuf, 2016). Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan adalah Nearpod.

Nearpod adalah sebuah perusahaan di bidang teknologi pendidikan yang didirikan pada tahun 2012 oleh tiga orang pengusaha asal Aventura, Florida, yaitu Guido Kovalskys, Felipe Sommer, dan Emiliano Abramzon. Nearpod menyediakan platform berbasis web dan aplikasi untuk meningkatkan pembelajaran secara daring melalui perangkat seluler iOS dan Android dengan koneksi internet. Banyak fitur dari Nearpod yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik, salah satunya yaitu presentation tools. Pendidik bisa membuat presentasi di dalamnya dengan menambahkan suara, kuis, games, polling, serta papan kolaborasi. Jadi presentasi yang diberikan menjadi lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam setiap proses pembelajaran sehingga terciptalah pembelajaran aktif (Nearpod, 2015).

Aplikasi Nearpod sangat disarankan kepada guru karena aplikasi ini mudah digunakan, selain itu peserta didik lebih terangsang untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik lebih aktif, dan guru pun bisa lebih leluasa memantau kemajuan setiap peserta didiknya. Selain itu, aplikasi ini sangat mendorong pembelajaran aktif di kelas. Peserta didik sangat puas dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Nearpod, pembelajarannya lebih terintegrasi dan menjadi lebih terarah (Stacy, 2014). Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jusniar (2021) bahwa media Nearpod yang padukan dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Berdasarkan pemaparan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis manfaat Nearpod sebagai media pembelajaran matematika berbasis gamifikasi pada materi segitiga dan segi empat kelas VIII di salah satu SMP Negeri di Jawa Timur.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggali manfaat Nearpod sebagai media pembelajaran matematika berbasis gamifikasi pada materi segitiga dan segi empat di kelas VIII SMPN 18 Malang. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII H. Data dikumpulkan melalui survei menggunakan Google Form, yang berisi pertanyaan terbuka untuk mendapatkan respons mendalam tentang pengalaman siswa dalam menggunakan Nearpod. Fokus penelitian ini mencakup lima aspek: pelaksanaan pembelajaran, suasana belajar, tingkat fokus, antusiasme siswa, dan kebermanfaatan Nearpod dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Astuti dan Febrian (2019), yang menunjukkan bahwa teknologi seperti Nearpod meningkatkan keterlibatan siswa dan persepsi positif terhadap pembelajaran. Penelitian terbaru oleh Jusuf (2023) menyebutkan bahwa platform berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan, dan memperkuat

interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Temuan serupa juga diperoleh oleh Hauna et al. (2023), yang menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran memperkuat perhatian siswa dan hasil belajar melalui penyajian materi secara interaktif dan menyenangkan.

Tabel berikut merangkum hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan aspek-aspek yang diteliti:

Tabel 1. Penelitian terdahulu

Aspek Penelitian	Temuan Penelitian Terdahulu	Sumber
Keterlibatan dan fokus siswa	Gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran.	Jusuf (2023), Hauna et al. (2023)
Suasana belajar	Nearpod menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.	Astuti dan Febrian (2019)
Motivasi dan antusiasme siswa	Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.	Jusuf (2023), Nugroho et al. (2019)
Peningkatan hasil belajar	Media interaktif seperti Nearpod memperkuat pemahaman konsep dan hasil belajar.	Hauna et al. (2023), Rahmat et al. (2024)
Umpan balik dalam pembelajaran	Nearpod memfasilitasi umpan balik real-time yang mendalam dan konstruktif.	Nugroho et al. (2019)

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas Nearpod dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk penerapan teknologi berbasis gamifikasi dalam pendidikan Indonesia secara lebih luas.

3. Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan Nearpod sebagai media pembelajaran matematika berbasis gamifikasi pada materi segitiga dan segi empat kelas VIII di SMPN 18 Malang dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu membuat akun Nearpod, membuat presentasi interaktif pada Nearpod, dan menyampaikan presentasi interaktif.



Gambar 1. Aplikasi Nearpod (<https://nearpod.com>)

Langkah pertama adalah membuat akun Nearpod. Guru atau fasilitator perlu mendaftar di platform Nearpod melalui situs resmi menggunakan email aktif. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat mengakses berbagai fitur yang tersedia, termasuk perpustakaan konten pembelajaran yang sudah jadi dan fitur untuk membuat materi pembelajaran baru. Proses ini penting untuk memastikan akses ke alat yang akan mendukung pembelajaran interaktif (Srimuliyani, 2024).

Langkah kedua adalah membuat presentasi interaktif. Guru menyusun materi pembelajaran segitiga dan segi empat dengan memanfaatkan berbagai fitur Nearpod, seperti kuis, polling, video interaktif, dan simulasi 3D. Konten dibuat agar relevan, menarik, dan meng-

akomodasi prinsip gamifikasi. Misalnya, guru dapat menambahkan elemen seperti pemberian skor, tantangan, atau game sederhana untuk memotivasi siswa. Materi dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika (Hauna et al., 2023).

Langkah terakhir adalah menyampaikan presentasi interaktif. Guru menggunakan fitur live session atau student-paced pada Nearpod, yang memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran sesuai arahan guru atau secara mandiri. Selama sesi berlangsung, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas, seperti menjawab kuis, menggambar diagram segitiga atau segi empat, dan berdiskusi melalui platform. Guru dapat memantau keterlibatan siswa secara *real-time*, memberikan umpan balik, dan melakukan evaluasi langsung terhadap hasil pembelajaran mereka (Jusuf, 2023).

Dengan penerapan langkah-langkah ini, pembelajaran matematika berbasis gamifikasi melalui Nearpod dapat menciptakan suasana kelas yang interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mempermudah pemahaman materi segitiga dan segi empat. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menekankan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka melalui penggunaan teknologi pembelajaran (Jusniar & Madjid, 2022).

(1) Membuat akun Nearpod

Langkah pertama sebelum guru mendaftar dan membuat akun Nearpod adalah mengunduh aplikasi Nearpod di perangkat saluler yang digunakan, seperti iOS dan android, atau mengakses situs web <https://nearpod.com/>. Setelah itu, guru dapat membuat akun secara gratis dengan melakukan login menggunakan akun Google atau melakukan login manual melalui Nearpod. Adapun peserta didik tidak perlu memiliki akun untuk mengakses pembelajaran.

(2) Membuat presentasi interaktif pada Nearpod

Pendidik dapat dengan mudah menggunakan langkah-langkah berikut untuk membuat presentasi interaktif Nearpod melalui browser.

- (a) Buka web browser dan akses <https://nearpod.com/>, kemudian lakukan login menggunakan akun yang telah dibuat.
- (b) Klik "Create" pada menu dan pilih "Lesson". Mulailah membuat presentasi dengan mengimpor file dalam format Power Point atau PDF, serta menambahkan gambar berformat JPG atau PNG. Untuk mengunggah file, cukup seret dan letakkan pada halaman Nearpod. File yang diunggah akan diubah menjadi slide Nearpod yang dapat diedit untuk pembuatan presentasi.
- (c) Sisipkan konten dengan memilih "Add Slide" dan pilih opsi "Content". Berbagai pilihan konten tersedia, termasuk video yang dapat diambil dari YouTube, Nearpod Library, Google Drive, atau diunggah dari computer.
- (d) Tambahkan aktivitas dengan memilih "Add Slide" dan pilih "Activities" untuk membuat slide presentasi lebih interaktif. Pilih jenis aktivitas seperti pertanyaan terbuka, kuis, jajak pendapat, dan sebagainya. Klik pada aktivitas yang diinginkan, masukkan pertanyaan atau instruksi, lalu klik "Save" untuk menyertakan aktivitas pada slide presentasi.
- (e) Atur urutan slide dengan menarik dan meletakkan (*drag and drop*) sesuai dengan keinginan.
- (f) Simpan presentasi dengan mengklik "Save & Exit" di bagian bawah halaman Nearpod. Pastikan untuk mengganti judul presentasi sebelum menyimpannya.
- (g) Publikasikan dan bagikan presentasi kepada peserta didik pada waktu yang telah ditentukan, dengan beberapa opsi format penyampaian yang tersedia.

(3) Menyampaikan presentasi interaktif

Setelah menyusun dan menciptakan presentasi yang menarik, langkah selanjutnya bagi pendidik adalah menyajikan materi tersebut kepada peserta didik dalam konteks kegiatan pembelajaran. Terdapat dua metode penyampaian presentasi pada Nearpod, yaitu melalui *Live Participation* dan *Student-Paced*. Rincian langkah-lagkahnya dijelaskan sebagai berikut.

- (a) Lakukan login pada aplikasi Nearpod atau melalui situs web, kemudian pilih opsi “*My Library*” untuk mengakses presentasi yang telah disiapkan.
- (b) Posisikan kursor pada presentasi yang ingin dibagikan, dan pilih format penyampaian yang diinginkan. Nearpod akan memberikan PIN atau kode yang dapat dibagikan kepada peserta didik melalui email atau metode manual lainnya agar mereka dapat mengakses presentasi.
- (c) Peserta didik membuka Nearpod, memasukan PIN yang diberikan, dan kemudian menambahkan nama mereka untuk masuk ke dalam sesi presentasi.
- (d) Presentasi akan muncul di layar gadget atau komputer peserta didik. Dalam format penyampaian *Live Participation*, kontrol presentasi berada di tangan pendidik, dan peserta didik akan tetap pada *slide* yang sama hingga dipindahkan oleh pendidik.
- (e) Dalam format penyampaian *Student-Paced*, peserta didik emilki kedali sendiri terhadap perpindahan slide setelah masuk ke dalam presentasi.
- (f) Untuk beralih ke *slide* berikutnya dalam format *Student-Paced*, peserta didik hanya perlu menggesernya, dan *slide* akan secara otomatis berganti di perangkat mereka.
- (g) Berikan waktu kepada peserta didik untuk merespon setiap *slide*, terutama pada *slide* yang berisi konten atau aktivitas interaktif seperti pertanyaan terbuka, kuis, dan sebagainya.
- (h) Selama proses pembelajaran, klik logo Nearpod dan pilih “*Reports*” untuk melihat jawaban peserta didik, skor kuis masing-masing peserta didik, dan menentukan pertanyaan mana yang memerlukan pembahasan lebih lanjut.
- (i) Untuk mengakhiri sesi pembelajaran pada format *Live Participation*, pendidik dapat mengklik logo Nearpod dan memilih “*End-Session*”. Sedangkan dalam format *Student-Paced*, peserta didik dapat mengakhiri dengan mengklik panah di bagian kanan atas layer dan memilih “*Exit*”.

Sebanyak 32 responden penelitian mengatakan bahwa penggunaan Nearpod membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dikatakan peserta didik bahwa saat mengerjakan tugas atau pun kuis mereka merasa seperti sedang bermain game sehingga peserta didik sangat menikmati kuis tersebut. Jiwa kompetisi peserta didik juga terlatih karena di dalam aplikasi tersebut menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh peserta didik setiap kali menjawab pertanyaan. Peserta didik berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat sehingga nama mereka muncul pada papan skor di urutan paling atas. Perasaan senang saat mengikuti pembelajaran akan membuat peserta didik lebih cepat dalam memahami materi, hasil belajar meningkat, dan menemukan makna dari pembelajaran tersebut (Wahyuningsih, 2012). Sehingga pemanfaatan Nearpod pada pembelajaran membawa dampak positif bagi peserta didik dan juga guru.

Sebanyak 30 responden penelitian mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan Nearpod membuat mereka lebih fokus dalam belajar. Peserta didik mengatakan ketika pembelajaran menyenangkan, seru, dan tidak kaku maka mereka akan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Namun walaupun demikian, peserta didik lain mengatakan bahwa penggunaan Nearpod membuat kondisi kelas kurang tenang sehingga mereka kurang dapat meningkatkan fokus terhadap pembelajaran. Fokus dalam belajar dapat meningkat jika peserta didik merasa tenang, tidak memiliki masalah atau pikiran berat yang mengganggu, serta juga lingkungan yang mendukung (Hakim, 2002).

Dengan menggunakan Nearpod sebanyak 32 responden setuju bahwa mereka lebih antusias di dalam belajar. Antusiasme adalah kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu. Sedangkan antusiasme belajar merupakan suatu sikap semangat, motivasi, dorongan yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri tanpa adanya suatu paksaan dari siapapun. Dalam aplikasi Nearpod menampilkan papan skor peserta didik, sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk bersaing dengan temannya yang lain agar memperoleh skor yang lebih tinggi. Sependapat dengan (Afero & Adman, 2016) keinginan untuk berprestasi harus didasari dari motivasi intrinsik atau dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Penggunaan Nearpod memberi dampak yang baik bagi peserta didik, tampilan yang menarik dari Nearpod membuat peserta didik ingin terus mencoba dan membuat peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan poin yang lebih baik (Basuki & Hidayati, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik (Asria et al., 2021). Penggunaan Nearpod menstimulus peserta didik untuk memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks (Kurniawan & Huda, 2020). Hal ini berimplikasi bahwa guru perlu melakukan variasi dalam pembelajaran untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Rasa bosan atau kejenuhan yang timbul saat belajar dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti kurangnya waktu beristirahat yang menyebabkan peserta didik sulit fokus dalam belajar, banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, dan penggunaan metode pembelajaran yang tidak bervariasi (Agustina et al., 2019). Kejenuhan belajar yang dialami terlihat dari kelelahan emosi, kelelahan fisik, kelelahan kognitif, dan kehilangan motivasi. Penggunaan Nearpod menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejenuhan dan kelelahan belajar yang dialami peserta didik. Saat belajar dengan menggunakan Nearpod peserta didik merasa lebih senang dan tidak jenuh karena tampilan seperti sedang bermain game membuat peserta didik lebih nyaman dan santai di dalam belajar. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh responden menyatakan bahwa Nearpod membantu mereka untuk lebih memahami materi, tidak membuat jenuh dalam belajar, membuat lebih antusias, fokus, dan giat dalam belajar, membuat rileks saat sudah jenuh, membuat peserta didik berpikir kritis, kompetitif, dan berwawasan luas.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat respon yang positif atas penggunaan Nearpod dalam proses pembelajaran. Tanpa disadari Nearpod membuat peserta didik belajar sambil bermain sehingga peserta didik merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman dari peserta didik, Nearpod merupakan media pembelajaran yang menarik dengan menyuguhkan suasana belajar yang baru, memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi belajar, dan memiliki berbagai macam kemudahan yang membuat motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat.

Sistem rangking yang ditampilkan sesuai mengerjakan soal akan membuat suasana kompetisi yang membuat peserta didik dapat termotivasi untuk menjadi yang terbaik. Hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk dapat saling termotivasi dalam memperoleh posisi terbaik di kelasnya. Peserta didik akan berebut dalam menjawab dengan cepat dan tepat, walaupun terkadang ada kendala dalam jaringan internet karena Nearpod membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk menyelesaikan tahap demi tahap, namun demikian kendala ini tidak menurunkan semangat peserta didik untuk dapat menjadi yang terbaik di kelasnya. Secara tidak langsung hal ini juga mendorong partisipasi aktif dari semua peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pembelajaran.

Selain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, penggunaan Nearpod juga membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar. Hal ini karena adanya waktu dalam penger-

jaan kuis membuat peserta didik harus teliti dalam membaca dan menganalisis soal namun walaupun demikian tidak membuat peserta didik terburu-buru dalam mengerjakan soal.

Beberapa dampak positif yang timbul setelah menggunakan Nearpod dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa Nearpod bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Nugroho et al., 2019) bahwa penggunaan teknologi berupa gamifikasi saat proses pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan yang positif, yakni menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menunjang prestasi peserta didik. Srimuliyani (2024) menjelaskan bahwa penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik (Hauna et al., 2023). Umpan balik secara langsung ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan yang mereka miliki sebagai acuan perbaikan belajar selanjutnya. Namun Nearpod atau pun penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi tetap harus diperhatikan dampak-dampak negatif yang mungkin saja timbul, sebagai contoh adalah system reward ekstrinsik dapat menjadi focus utama dalam mengotrol kelas. Guru harus dapat membangun motivasi intrinsik peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran dalam kelas. Pembelajaran yang didasari dari motivasi intrinsik akan lebih efektif dibandingkan dengan motivasi secara ekstrinsik seperti memberikan penghargaan atau hadiah. Hal ini perlu menjadi perhatian karena penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini dapat berjalan dengan efektif namun juga mengandung resiko kegagalan. Sehingga, penerapan media berbasis gamifikasi ini perlu dirancang secara efektif dan wajib disertai dengan teknik evaluasi yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara efektif.

4. Simpulan

Nearpod sebagai salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang digunakan saat pembelajaran memberikan dampak yang baik bagi peserta didik. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena peserta didik merasa seperti sedang bermain game, mengasah jiwa kompetisi mereka karena Nearpod menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh peserta didik tiap kali menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus peserta didik dalam memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Namun penggunaan Nearpod saat pembelajaran juga perlu memperhatikan dampak lainnya, seperti memastikan bahwa motivasi utama peserta didik dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri, lalu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan Nearpod karena tidak semua peserta didik memiliki gaya belajar yang sama. Selain itu penggunaan Nearpod harus disesuaikan dengan model pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik peserta didik sehingga penggunaan Nearpod betul-betul dapat mengukur hasil belajar peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Afero, B., & Adman. (2016). Peran kecerdasan emosional sebagai faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 215-223. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000Perankecerdasemosionalsebagiafaktor yangmempengaruhikemandirianbelajarsiswa>
- Agustina, P., Bahri, S., & Program, A. B. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4.

- AR, R. A., Masrura, S. I., Yahya, A., Amin, N., Anaguna, N., Indrawati, N., & Manullang, K. R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK Melalui Gamifikasi Nearpod. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 243-253. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v5i2.199>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1-17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended learning syarah: Bagaimana penerapan dan persepsi mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111-119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019, July 9). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *ELLIC 2019*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425-2428). ACM.
- Hakim, T. (2002). *Mengatasi gangguan konsentrasi*. Puspa Swara.
- Hauna, G. M., Intan, N., Afifah, M. N., & Al Wahid, S. A. (2023). Pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran maharah bahasa Arab. *Prosiding Seminar Nasional OPPSI*.
- Jusniar, A. T. P., & Madjid, A. F. (2022). The effect of Nearpod interactive media in discovery learning model on the learning outcomes of class XI MIA MAN 4 Bone students (Study on acid-base subject matter). *Journal of Chemical Education*, 11(3).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6.
- Kemp, D., & Dayton, J. (1985). *Media pembelajaran* (p. 28). PT Raja Garfindo Perasada. (as cited in Arsyad, 2002).
- Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan Quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Nearpod. (2015, August 4). 10 ways to use Nearpod in the classroom. <https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>
- Nugroho, S., Situmorang, D. Y., Tahulending, K., Maxmilla, P. S., Rumerung, M., & Lidya, C. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di YPK Penabur Bandarlampung. *Prosiding PKMCSR*, 2, 2655-3570.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di masa pandemi COVID-19: Penggunaan fitur gamifikasi daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Journal of Biology Education Research*, 1(1). <http://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>
- Srimuliyani. (2024). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Jurnal EDUCARE*, 1(2), 29-35.
- Stacy, D. (2014). Using Nearpod in elementary guided reading groups. *TechTrends*, 58(5).
- Supardi, P. (2012). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Kanisius.
- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R. *JISE*, 1(1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>