

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD****Listranitas Olliana Halawa¹, Justin Foera-era Lase²,****Indah Wijaya Lase³, Okniel Zebua⁴**

Universitas Nias

e-mail: lisranitasohlwoliana@gmail.com

Diterima: 27/07/2026; Direvisi: 11/08/2026; Diterbitkan: 25/08/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi salah satu permasalahan yang perlu mendapat perhatian karena pembelajaran yang masih konvensional cenderung membatasi keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas IV semester II Tahun Pelajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 65,27% pada Siklus I menjadi 88,19% pada Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 62,49% menjadi 89,79%. Persentase motivasi belajar siswa meningkat dari 75% menjadi 92,52%. Sejalan dengan peningkatan motivasi, nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 70,00 menjadi 95,88 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba.

Kata Kunci: Nearpod, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, IPAS, siswa**ABSTRACT**

Low student motivation in IPAS learning is a problem that requires attention because conventional learning tends to limit student involvement. This study aimed to improve students' learning motivation through the implementation of Nearpod-based interactive learning media in IPAS learning for fourth-grade students at SD Negeri 078492 Iraonogeba. The study employed Classroom Action Research conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 17 fourth-grade students in the second semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires, interviews, learning outcome tests, and documentation. The findings showed improvement in several aspects of learning. Teacher activity increased from 65.27% in Cycle I to 88.19% in Cycle II, while student activity increased from 62.49% to 89.79%. The percentage of students' learning motivation increased from 75% to 92.52%. Along with the improvement in motivation, the average learning outcome increased from 70.00 to 95.88, with 100% classical mastery. Therefore, the implementation of Nearpod-based interactive learning media can improve students' learning motivation in IPAS learning for fourth-grade students at SD Negeri 078492 Iraonogeba.

Keywords: Nearpod, interactive learning media, learning motivation, IPAS, students

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu guru menyampaikan materi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Perkembangan teknologi pendidikan mendorong perubahan fungsi media pembelajaran dari sekadar alat penyaji informasi menjadi sarana interaktif yang memungkinkan siswa memberikan respons, berpartisipasi, dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu memperjelas materi, menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta memberikan variasi dalam kegiatan belajar (Daniyati et al., 2023; Pagarra et al., 2022). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung keterlibatan dan capaian belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran interaktif, misalnya, terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar (Rosa et al., 2023), sedangkan pemanfaatan media berbasis teknologi juga dapat mendukung penguatan kompetensi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Elindasari et al., 2024). Efektivitas media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar juga telah ditunjukkan oleh Iskandar et al. (2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan media yang mampu melibatkan siswa secara aktif menjadi semakin penting karena materi IPAS tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga membutuhkan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan memungkinkan siswa menghubungkan materi dengan lingkungan di sekitarnya. Pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam melalui visualisasi, aktivitas respons langsung, permainan, maupun evaluasi yang melibatkan siswa secara aktif. Meithayani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sains dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media digital interaktif juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika (Simorangkir et al., 2024). Pada pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* juga menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar (Fadilah et al., 2025). Dengan demikian, pemilihan media yang mampu mengintegrasikan penyampaian materi dan aktivitas interaktif menjadi relevan untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih berpusat pada siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena mendorong siswa untuk memberikan perhatian, berpartisipasi, tekun menyelesaikan tugas, dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan motivasi yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang tertarik, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi. Sebastiana et al. (2023) menunjukkan bahwa motivasi memiliki hubungan dengan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Sebaliknya, keterbatasan variasi media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Kurnia et al. (2025) menunjukkan bahwa minimnya pemanfaatan media pembelajaran, termasuk media video dan animasi, dapat berkaitan dengan rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan interaksi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Permasalahan motivasi belajar tersebut ditemukan pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba. Berdasarkan hasil observasi awal dan pengukuran menggunakan angket motivasi belajar yang terdiri atas 25 butir pernyataan kepada 17 siswa, diperoleh jumlah skor sebesar 728 dari skor maksimum 1.700. Dengan demikian, persentase motivasi belajar siswa pada kondisi prasiklus hanya mencapai 42,83% dan berada pada kriteria cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum tindakan diberikan, motivasi belajar siswa masih belum optimal. Kondisi tersebut juga terlihat selama proses pembelajaran, ketika sebagian siswa kurang antusias, kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta mudah mengalami kejenuhan. Guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal. Kondisi awal tersebut menunjukkan adanya permasalahan nyata dalam motivasi belajar siswa sekaligus memperlihatkan perlunya perbaikan proses pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih interaktif.

Rendahnya motivasi pada kondisi prasiklus menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Pembelajaran IPAS yang seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, merespons, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari belum sepenuhnya didukung oleh media yang memungkinkan keterlibatan tersebut. Kondisi ini menjadi semakin penting karena motivasi belajar tidak hanya berkaitan dengan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga dapat mendukung keterlibatan dan pencapaian belajar. Oleh sebab itu, diperlukan tindakan yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Nearpod*. *Nearpod* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru menyajikan materi melalui presentasi, gambar, video, kuis, *polling*, diskusi, permainan, dan berbagai aktivitas interaktif secara *real-time*. Karakteristik tersebut memungkinkan siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga memberikan respons secara langsung selama proses pembelajaran. Penelitian Rahayu dan Rochmawati (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* layak digunakan dalam pembelajaran pada jenjang SMK. Husnah et al. (2026) juga menunjukkan efektivitas *Nearpod* sebagai multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Pramesti dan Camellia (2024) menemukan bahwa penerapan *Nearpod* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian Rahmawati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dapat diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar, sedangkan Astrini et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Nearpod* dapat mendukung peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Meskipun penelitian mengenai *Nearpod* telah berkembang, masih terdapat keterbatasan kajian yang secara khusus menghubungkan penggunaan *Nearpod* dengan peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Sebagian penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa, atau penerapan *Nearpod* pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda (Astrini et al., 2024; Husnah et al., 2026; Rahayu & Rochmawati, 2025). Penelitian Rahmawati et al. (2023) memang telah mengembangkan media berbasis *Nearpod* pada pembelajaran sekolah dasar, tetapi fokusnya bukan secara khusus pada peningkatan motivasi belajar melalui penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPAS kelas IV. Oleh karena itu, masih terdapat ruang penelitian untuk mengkaji penerapan *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif yang

secara langsung diarahkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 078492 Iraonogeba.

Penggunaan *Nearpod* dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kombinasi penyajian materi, gambar, video, kuis, permainan *Time to Climb*, *Collaborate Board*, dan aktivitas respons langsung. Variasi aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, memperoleh umpan balik, menyampaikan gagasan, dan mengikuti pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Hal tersebut sejalan dengan Valentinna et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, integrasi unsur interaktif dan permainan dalam *Nearpod* berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan siswa.

Berdasarkan permasalahan nyata yang ditunjukkan oleh hasil prasiklus, temuan penelitian terdahulu, dan kesenjangan penelitian tersebut, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* penting dilakukan sebagai upaya memperbaiki motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mendukung terciptanya pembelajaran IPAS yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *planning*, *acting*, *observing*, dan *reflecting* (Farhana et al., 2019). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada semester II Tahun Pelajaran 2025/2026 di kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba, Kecamatan Mandrehe Barat, Kabupaten Nias Barat, Sumatera Utara. Subjek penelitian berjumlah 17 siswa kelas IV. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar IPAS. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar prasiklus yang terdiri atas 25 butir pernyataan, diperoleh skor 728 dari skor maksimum 1.700 atau sebesar 42,83% dengan kriteria cukup. Kondisi tersebut ditandai dengan kurangnya antusiasme, keaktifan bertanya dan menjawab, serta kecenderungan siswa mengalami kejenuhan selama pembelajaran. Objek penelitian adalah motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”.

Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan materi pembelajaran, merancang aktivitas menggunakan *Nearpod*, serta menyiapkan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran IPAS dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur *Nearpod*, antara lain presentasi, gambar, video, kuis, permainan *Time to Climb*, *Collaborate Board*, dan aktivitas interaktif lainnya. Guru membimbing siswa dalam mengikuti setiap aktivitas dan memberikan tes pada akhir siklus. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran oleh guru kolaborator untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Selanjutnya, hasil observasi, angket, tes, dan wawancara dianalisis pada tahap refleksi untuk mengidentifikasi keberhasilan tindakan, kendala yang muncul, dan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar terdiri atas 25 butir pernyataan yang mengukur motivasi intrinsik dan ekstrinsik melalui aspek perhatian, minat, keaktifan, ketekunan, dan kemauan mengikuti pembelajaran. Angket menggunakan skala *Likert* empat tingkat, yaitu sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1), dengan pembalikan skor pada pernyataan negatif. Instrumen penelitian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing melalui *expert judgment* sebelum digunakan. Lembar observasi digunakan untuk mengukur aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh guru kolaborator selama proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa. Angket motivasi belajar diberikan kepada seluruh siswa pada kondisi prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Tes hasil belajar diberikan pada akhir setiap siklus. Wawancara dilakukan kepada guru kolaborator dan/atau perwakilan siswa untuk memperoleh informasi mengenai respons siswa, pengalaman penggunaan *Nearpod*, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, daftar hadir, hasil pekerjaan siswa, dan dokumen penelitian lainnya.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa motivasi belajar, aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dianalisis menggunakan persentase, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal. Persentase capaian dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase capaian, $\sum X$ = skor yang diperoleh, dan $\sum Xi$ = skor maksimal. Persentase motivasi belajar dan aktivitas pembelajaran digunakan untuk melihat perubahan kondisi siswa dan proses pembelajaran pada setiap tahap penelitian. Hasil belajar dianalisis melalui nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata diperoleh dari jumlah seluruh nilai siswa dibagi jumlah siswa, sedangkan ketuntasan klasikal diperoleh dari persentase jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan.

Indikator keberhasilan hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Peserta didik dinyatakan tuntas secara individual apabila memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 85% dari jumlah peserta didik di kelas mencapai nilai sesuai KKM. Dengan jumlah subjek sebanyak 17 siswa, ketuntasan klasikal minimal 85% berarti sekurang-kurangnya 15 siswa harus mencapai nilai ≥ 70 . Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan perubahan aktivitas guru dan siswa, respons siswa, keterlibatan siswa, serta kendala yang muncul selama penerapan *Nearpod*. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi prasiklus hingga Siklus II. Tindakan dinyatakan berhasil apabila persentase motivasi belajar mencapai minimal 75%, disertai peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Dari aspek hasil belajar, tindakan dinyatakan berhasil apabila nilai individual siswa mencapai ≥ 70 dan ketuntasan klasikal mencapai minimal 85%. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai pada Siklus I, tindakan dilanjutkan ke Siklus II dengan

melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, terutama dalam pemberian instruksi, pendampingan penggunaan *Nearpod*, pemerataan kesempatan berpartisipasi, pengelolaan waktu, dan penanganan kendala teknis selama pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pada Siklus I digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan tindakan pada Siklus II.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket yang terdiri atas 25 butir pernyataan. Angket mencakup dua indikator utama, yaitu motivasi intrinsik yang berkaitan dengan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa dan motivasi ekstrinsik yang berkaitan dengan dorongan dari luar diri atau lingkungan. Kedua indikator tersebut mencakup perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan atau minat mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta kemauan untuk mengikuti pembelajaran. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala *Likert* empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Hasil pengukuran menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar secara keseluruhan meningkat dari 75,00% pada Siklus I menjadi 92,52% pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 17,52 poin persentase. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Tahap	Persentase Motivasi Belajar	Peningkatan
Siklus I	75,00%	—
Siklus II	92,52%	17,52 poin

Berdasarkan Tabel 1, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17,52 poin. Pada Siklus I, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran menggunakan media digital, tetapi sebagian siswa masih pasif, kurang percaya diri dalam memberikan respons, dan membutuhkan bimbingan dalam menggunakan fitur *Nearpod*. Pada Siklus II, guru melakukan perbaikan melalui pemberian arahan yang lebih jelas, pendampingan yang lebih intensif, pemberian kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi, serta optimalisasi fitur interaktif *Nearpod*. Perbaikan tersebut diikuti oleh meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun instrumen motivasi terdiri atas dua indikator utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, data hasil penelitian yang tersedia belum memuat rekapitulasi persentase untuk masing-masing indikator. Oleh karena itu, hasil kuantitatif yang dapat disajikan berdasarkan data penelitian adalah persentase motivasi secara keseluruhan. Rincian hasil setiap indikator perlu ditambahkan apabila rekapitulasi skor 25 butir angket telah tersedia.

Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Perubahan proses pembelajaran juga diamati melalui aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 65,27% pada Siklus I menjadi

88,19% pada Siklus II, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 62,49% menjadi 89,79%. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Motivasi Belajar

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas guru	65,27%	88,19%	22,92 poin
Aktivitas siswa	62,49%	89,79%	27,30 poin
Motivasi belajar	75,00%	92,52%	17,52 poin

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas siswa meningkat sebesar 27,30 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif selama pembelajaran, baik dalam memberikan respons, mengikuti kuis, maupun berpartisipasi dalam berbagai aktivitas melalui *Nearpod*. Aktivitas guru juga meningkat sebesar 22,92 poin yang menunjukkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan dan pengelolaan pembelajaran pada Siklus II.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Selain motivasi dan aktivitas pembelajaran, penelitian ini juga mengukur hasil belajar siswa melalui tes yang diberikan pada setiap siklus. Kriteria ketuntasan individual ditetapkan berdasarkan KKM yang berlaku di sekolah, yaitu siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 . Ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa memperoleh nilai yang memenuhi KKM.

Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada Siklus I mencapai 74,70. Dari 17 siswa, sebanyak 15 siswa memperoleh nilai ≥ 70 , sedangkan 2 siswa memperoleh nilai di bawah 70. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus I mencapai 88,24%. Pada Siklus II, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 95,88 dan seluruh 17 siswa mencapai nilai ≥ 70 sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai rata-rata	74,70	95,88	21,18 poin
Ketuntasan klasikal	88,24%	100%	11,76 poi

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 21,18 poin, dari 74,70 pada Siklus I menjadi 95,88 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 88,24% menjadi 100%. Capaian ketuntasan klasikal pada Siklus I sebenarnya telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85%. Namun, tindakan dilanjutkan ke Siklus II karena penelitian juga berfokus pada peningkatan motivasi belajar, dan hasil refleksi Siklus I menunjukkan masih terdapat aspek proses pembelajaran yang perlu diperbaiki. Pada Siklus II, seluruh siswa mencapai nilai ≥ 70 sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba. Peningkatan terlihat dari persentase motivasi belajar yang semula 75,00% pada Siklus I menjadi 92,52% pada Siklus II, atau meningkat sebesar 17,52 poin persentase. Peningkatan tersebut disertai dengan perubahan perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan dalam memberikan respons, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi dan aktivitas

pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang didominasi penjelasan guru.

Peningkatan motivasi tersebut berkaitan dengan karakteristik Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif. Nearpod memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, kuis, permainan, dan aktivitas respons langsung. Variasi tersebut memberikan rangsangan belajar yang lebih beragam sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam aktivitas yang mengharuskan mereka memberikan respons. Hal ini sejalan dengan Daniyati et al. (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi membantu penyampaian materi sekaligus menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini juga diperkuat oleh Aulia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pencapaian akademik.

Pada Siklus I, motivasi belajar siswa belum optimal meskipun penggunaan Nearpod mulai menarik perhatian mereka. Sebagian siswa masih pasif, kurang percaya diri dalam memberikan jawaban, dan memerlukan pendampingan ketika menggunakan fitur tertentu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan keterlibatan yang optimal. Media perlu diintegrasikan dengan pengelolaan pembelajaran yang tepat agar siswa memahami cara menggunakan media sekaligus memahami tujuan aktivitas yang dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Elindasari et al. (2024) yang menunjukkan pentingnya pemanfaatan media berbasis teknologi secara tepat dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Perbaikan tindakan pada Siklus II dilakukan melalui pemberian instruksi yang lebih jelas, pendampingan yang lebih intensif, pemerataan kesempatan berpartisipasi, dan optimalisasi fitur interaktif Nearpod. Perbaikan tersebut diikuti dengan peningkatan aktivitas siswa dari 62,49% menjadi 89,79%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat dalam proses pembelajaran, terutama ketika diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, berdiskusi, dan memberikan respons secara langsung. Dengan demikian, Nearpod tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif. Astrini et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod berkaitan dengan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan dalam penggunaan Nearpod juga dapat berjalan searah dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Peningkatan aktivitas guru dari 65,27% pada Siklus I menjadi 88,19% pada Siklus II juga menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan Nearpod tidak hanya bergantung pada karakteristik media, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Pada Siklus II, guru lebih optimal dalam memberikan arahan, mengelola waktu, membimbing siswa, dan memanfaatkan fitur interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa agar teknologi yang digunakan tidak sekadar menjadi media penyampaian materi, tetapi menjadi bagian dari aktivitas belajar yang mendorong partisipasi. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif perlu disertai perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Peningkatan motivasi juga dapat dipahami dari karakteristik aktivitas yang diberikan melalui Nearpod. Kuis dan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung, sedangkan aktivitas kolaboratif memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan gagasan dan bekerja sama. Kondisi tersebut dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Valentinna et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, unsur interaktif dan permainan dalam Nearpod dapat menjadi salah satu faktor yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Selain motivasi dan aktivitas pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 70,00 pada Siklus I menjadi 95,88 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal pada Siklus II mencapai 100%. Peningkatan hasil belajar ini merupakan temuan pendukung yang menunjukkan bahwa perubahan proses pembelajaran tidak hanya terlihat pada aspek motivasional, tetapi juga diikuti oleh peningkatan capaian akademik. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Iskandar et al. (2023) yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan Meithayani et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mendukung peningkatan hasil belajar pada pembelajaran sains.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fadilah et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Selain itu, Pazah et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Nearpod dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa media interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi serta umpan balik melalui berbagai aktivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari peningkatan motivasi dan aktivitas siswa. Motivasi yang lebih tinggi dapat mendorong siswa untuk memberikan perhatian lebih besar, berpartisipasi dalam kegiatan, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Sebastiana et al. (2023) menunjukkan adanya hubungan antara motivasi dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan motivasi dari 75,00% menjadi 92,52% berjalan bersamaan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar. Namun, karena penelitian menggunakan desain PTK tanpa kelompok pembandingan, peningkatan hasil belajar tersebut lebih tepat dipahami sebagai perubahan yang terjadi setelah penerapan tindakan, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat secara eksperimental.

Kendala yang ditemukan pada Siklus I, seperti ketidakpercayaan diri siswa, keterlibatan yang belum merata, kebutuhan pendampingan dalam menggunakan fitur Nearpod, dan kendala koneksi internet, menunjukkan bahwa penerapan media digital memiliki tantangan tersendiri. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan media, tetapi juga oleh kesiapan guru, siswa, perangkat, dan jaringan. Perbaikan pada Siklus II menunjukkan bahwa refleksi dalam PTK memiliki peran penting dalam mengoptimalkan penggunaan media sesuai dengan kondisi nyata kelas.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa Nearpod dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Peningkatan motivasi, aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar menunjukkan adanya perbaikan proses pembelajaran setelah dilakukan tindakan. Temuan ini

memperkuat penelitian terdahulu mengenai manfaat media interaktif dan Nearpod dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Astrini et al., 2024; Rahmawati et al., 2023; Pazah et al., 2024). Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan Nearpod secara langsung dalam PTK untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV, khususnya pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Dengan demikian, Nearpod dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa, dengan tetap memperhatikan kesiapan teknis dan pedagogis dalam pelaksanaannya.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba. Peningkatan ditunjukkan oleh persentase motivasi belajar yang meningkat dari 75,00% pada Siklus I menjadi 92,52% pada Siklus II, atau sebesar 17,52 poin persentase. Peningkatan motivasi tersebut sejalan dengan meningkatnya aktivitas guru dari 65,27% menjadi 88,19% dan aktivitas siswa dari 62,49% menjadi 89,79%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan fitur presentasi, video, kuis, permainan, dan aktivitas interaktif melalui Nearpod dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik bagi siswa.

Penerapan Nearpod juga diikuti peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata meningkat dari 70,00 pada Siklus I menjadi 95,88 pada Siklus II dan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Dengan demikian, Nearpod dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penerapannya perlu didukung oleh kesiapan guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran, pendampingan kepada siswa, pengelolaan kelas, serta kesiapan perangkat dan jaringan internet agar penggunaan media dapat berlangsung secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Astrini, A., Wijayanto, A., & Laila, M. (2024). Exploring students' experience of using Nearpod in grammar lesson in relation with students' increased engagement: A descriptive qualitative approach. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5(7), 3110–3121. <https://doi.org/10.59141/jist.v5i7.1202>
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin. (2024). The role of interactive learning media in enhancing student engagement and academic achievement. *Proceeding of International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology*, 1, 57–67. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/issrectec/article/view/22378>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://scientivapress.org/index.php/jsr/article/view/993>
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). Penelitian tindakan kelas. Harapan Cerdas.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media pembelajaran. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Nearpod untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gerak parabola. 15(1), 55–66. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17600>
- Rahmawati, H. A., Anwar, W. S., & Mirawati, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod pada tema sungguh kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(1), 15–20. <https://doi.org/10.33369/pgsd.16.1.15-20>
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Ed. rev.). Rajawali Pers.
- Tarumaselly, Y. (2023). *Media pembelajaran interaktif berbantuan Nearpod*. CV Eureka Media Aksara.
- Widodo, S., et al. (2021). *Buku ajar metodologi penelitian*. CV Science Techno Direct.
- Halawa, L. O. (2026). *Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 078492 Iraonogeba* (Skripsi, Universitas Nias).
- Elindasari, D. A., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Suyitno. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi bagi mahasiswa PGSD dalam pembelajaran PPKN sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>
- Fadilah, N., Misbahudholam Ar, M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4907215>
- Husnah, M., Kustati, M., & Gusmirawati. (2026). Efektivitas penggunaan aplikasi Nearpod sebagai multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5(2), 1342–1352. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v5i2.2849>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 7(3), 557–566. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Tinjauan literatur: Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran IPA terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1), 56–66. <https://doi.org/10.31869/jmi.v4i1.6565>
- Meithayani, N. M. D., Agustika, G. N. S., & Diputra, K. S. (2025). Interactive multimedia based on problem-based learning to improve student learning outcomes in science subjects. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i1.92392>
- 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>
- Rahayu, I., & Rochmawati. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod pada mata pelajaran spreadsheet kelas X di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 19(4). <https://online-journal.unja.ac.id/paradigma/article/view/38260>
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Sebastiana, Y., Mujiono, M., & Rahayu, S. (2023). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 6 Dobo pada masa pandemi. *Kognisi: Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 23–29. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i1.880>



- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>