



EFFECTIVENESS OF NEARPOD DIGITAL INTERACTIVE MEDIA IN SOCIAL STUDIES LEARNING ON MOTIVATION AND COGNITIVE OUTCOMES

Adela Putri Rahmadani & Nur Isroatul Khusna

Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

adela141102@gmail.com , ni.khusna26@gmail.com

ABSTRACT

Digital transformation in education requires learning that is no longer teacher-centered, but actively involves students through the use of interactive media. In social studies learning, especially in abstract and conceptual history material, conventional methods often result in low learning interest and limited cognitive abilities among students. This condition encourages the need for innovative learning media that can present material in a visual, participatory, and meaningful way. One digital media that has these characteristics is the Nearpod application. This study used a quantitative approach with a nonequivalent control group design involving seventh-grade students at an Islamic junior high school in Blitar as research subjects. Data were obtained through learning interest questionnaires and cognitive ability tests, then analyzed using independent sample t-tests, MANOVA, and N-Gain calculations. The results of the analysis show that there is a significant effect of using Nearpod on increasing students' learning interest and cognitive abilities, both partially and simultaneously, with a very strong effect size, producing a significance value of 0.000, which is below the significance level of 0.05. The strength of this effect was reinforced by the Partial Eta Squared effect size calculation of 0.921, which is classified as a very strong effect. The N-Gain value for cognitive abilities was in the high and effective category, indicating an optimal increase in mastery of the material. These findings confirm that the use of Nearpod interactive digital learning media contributes positively to improving the quality of the social studies learning process and outcomes.

Keywords: Learning Media; Nearpod; Social Studies; Learning Interest; Cognitive Ability

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, tetapi mampu melibatkan siswa secara aktif melalui pemanfaatan media interaktif. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi sejarah yang bersifat abstrak dan konseptual, metode konvensional masih sering menimbulkan rendahnya minat belajar serta keterbatasan kemampuan kognitif siswa. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, partisipatif, dan bermakna. Salah satu media digital yang memiliki karakteristik tersebut adalah aplikasi Nearpod. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe nonequivalent control group design yang melibatkan siswa kelas VII madrasah tsanawiyah yang ada di kota blitar sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui angket minat belajar dan tes kemampuan kognitif, kemudian dianalisis menggunakan uji independent sample t-test, MANOVA,

serta perhitungan N-Gain. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan Nearpod terhadap peningkatan minat belajar dan kemampuan kognitif siswa, baik secara parsial maupun simultan, dengan ukuran efek yang tergolong sangat kuat, yakni menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Kekuatan pengaruh tersebut diperkuat perhitungan effect size uji Partial Eta Squared sebesar 0,921 yang termasuk dalam kategori pengaruh sangat kuat. Nilai N-Gain kemampuan kognitif berada pada kategori tinggi dan efektif, yang mengindikasikan terjadinya peningkatan penguasaan materi secara optimal. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif Nearpod berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

Kata-Kata Kunci: Media Pembelajaran; Nearpod; IPS; Minat Belajar; Kemampuan Kognitif

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi dalam kurikulum Merdeka Belajar bukan lagi sekedar opsi, melainkan kebutuhan mendesak untuk menjembatani disparitas antara metode pengajaran konvensional dan karakteristik siswa Generasi Z yang berstatus sebagai *Digital Natives* (Hanipah, 2023). Meskipun teknologi telah menjadi tulang punggung pendidikan modern, realitas dilapangan menunjukkan bahwa pembelajarn Ilmu Pengetahuan Sosial sering kali masih terjebak pada pendekatan tekstual dan ceramah satu arah yang kaku, sebagaimana tantangan yang kerap ditemui di era digital (D et al., 2025). Pendekatan ini menciptakan kesenjangan psikologis, di mana siswa yang terbiasa dengan rangsangan visual dari platform digital merasa teralienasi saat menghadapi buku teks yang statis. Akibatnya, IPS kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan gagal menstimulasi daya kritis siswa terhadap dinamika sosial. Fenomena ini menuntut adanya reorientasi media pembelajaran yang mampu mengubah pasivitas menjadi partisipasi aktif melali interaktivitas digital.

Permasalahan struktural ini tervisualisasi secara nyata di MTs Negeri 2 Kota Blitar. Data pra-*riset* menunjukkan stagnasi keterlibatan siswa yang mengkhawatirkan: 70% siswa mempresentasikan IPS sebagai pelajaran yang membosankan, dengan tingkat partisipasi aktif di kelas hanya menyentuh angka 20%. Fenomena *disengagement* ini berdampak *linier* terhadap capaian akademik yang mayoritas berada dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM). Kondisi ini diperparah oleh karakteristik materi spesifik seperti sejarah pembagain alam berdasarkan peristiwa geologi yang sarat akan konsep abstrak dan dimensi waktu panjang. Tanpa visualisasi yang konkret, siswa kesulitan mengkonstruksi pemahaman tentang proses kausalitas dan perubahan alam, yang berujung pada rendahnya retensi memori dan minat dalam belajar. Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan intervensi pendadogis yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menghidupkan materi abstrak menjadi pengalaman visual yang konkret (Widyarini, et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi telah menjadi fokus dalam pengembangan instruksional modern. Sejalan dengan hal tersebut, studi yang dilakukan oleh Intan Faraminda Putri dkk pada jenjang SMP menunjukkan bahwa integrasi platform Nearpod secara signifikan mampu mentransformasi atmosfer pembelajaran menjadi lebih interaktif dan rekreatif. Temuan tersebut menyoroti bahwa mekanisme kuis berbasis permainan dalam Nearpod menciptakan efek motivasional yang kuat, di mana fitur pemantauan skor secara real-time memicu aspek kompetitif sehat serta keaktifan siswa dalam merespons materi secara presisi. Kondisi psikologis yang positif ini terbukti tidak hanya

meningkatkan hasil belajar pada materi matematika, tetapi juga mempercepat asimilasi konsep abstrak ke dalam konteks nyata (Putri et al., 2025). Eksplorasi media interaktif dalam pendidikan terus berkembang, sebagaimana dibuktikan oleh Aryani dkk. yang mengkaji pemanfaatan platform Nearpod pada pembelajaran matematika di jenjang SMA. Temuan mereka menunjukkan disparitas capaian yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, di mana kelas eksperimen mencatatkan nilai rata-rata (mean) sebesar 7,69, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya mencapai 5,14. Secara distribusi, kelompok yang menggunakan Nearpod menunjukkan dominasi kemampuan kategori sedang hingga tinggi, yang linear dengan profil motivasi belajar yang lebih unggul (78% kategori tinggi) dibandingkan kelas kontrol. Studi tersebut menegaskan bahwa implementasi Nearpod berbasis web memberikan stimulus positif terhadap efektivitas komunikasi matematis dan keterlibatan siswa dalam ekosistem pembelajaran digital (Aryani et al., 2023).

Efektivitas Nearpod telah terkonfirmasi secara luas pada materi eksakta, baik di jenjang pendidikan menengah pertama maupun menengah atas, literatur yang mengevaluasi dampaknya pada disiplin ilmu sosial masih sangat terbatas. Berbagai temuan menunjukkan bahwa integrasi media ini mampu mengoptimalkan pembelajaran matematika, namun terdapat kesenjangan (*research gap*) mengenai implementasinya pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki karakteristik diskursif dan kompleks. Terlebih lagi, pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), terdapat kebutuhan mendesak untuk menelaah bagaimana media digital interaktif dapat mereduksi hambatan kognitif siswa yang memiliki profil perkembangan berbeda. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan memfokuskan analisis pada pengaruh penggunaan aplikasi Nearpod terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian integrasi teknologi digital untuk mentransformasi pembelajaran IPS konvensional yang sering kali dinilai memiliki tingkat keterlibatan siswa yang rendah. Kontribusi ilmiah yang dijanjikan melalui studi ini adalah penyediaan model solusi praktis dalam mendigitalisasi instruksional IPS guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, kompetitif, dan berpusat pada siswa.

Secara teoretis, efikasi media ini didukung oleh teori dari Pavlov yang bernama *Dual Coding*, yang mempostulasikan bahwa kombinasi pemrosesan informasi verbal dan visual mampu meningkatkan retensi memori hingga 40% (Nursolehah et al., 2024). Lebih lanjut, fitur kompetitif dalam Nearpod menciptakan iklim *joyful learning*, memicu siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi partisipan aktif dalam konstruksi pengetahuan mereka sendiri. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menginvestigasi penerapan Nearpod pada mata pelajaran IPS yang sering terabaikan dalam diskursus teknologi pendidikan serta mengukur dampaknya secara simultan terhadap dua variabel krusial: minat belajar dan kemampuan kognitif. Penelitian ini bertujuan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media interaktif dalam merevitalisasi pembelajaran IPS agar lebih relevan. Tujuan utama dari studi ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi Nearpod sebagai instrumen pembelajaran digital terhadap dua variabel kunci, yaitu minat belajar dan kemampuan kognitif siswa. Fokus penelitian mencakup analisis pengaruh parsial media terhadap motivasi internal siswa dalam mempelajari materi IPS, sekaligus mengukur signifikansi peningkatan kemampuan kognitif yang dihasilkan. Selain itu, pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi efek simultan dari penggunaan Nearpod terhadap interaksi antara minat dan hasil belajar kognitif pada jenjang kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design* untuk menguji hubungan kausalitas antarvariabel dalam situasi kelas yang alami. penelitian dilaksanakan di MTs Negeri 2 Kota Blitar dengan memilih dua kelas sebagai sampel penelitian dan memerankan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setiap kelas terdiri atas 33 siswa. Kelompok eksperimen menerima intervensi berupa pembelajaran berbasis Nearpod yang mengintegrasikan fitur *gamified quizzes*, simulasi virtual, dan papan diskusi interaktif. Sebaliknya, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah dan buku teks). Kedua kelompok menjalani *pretest* untuk mengukur kondisi awal dan *posttest* untuk mengevaluasi dampak perlakuan. Materi intervensi difokuskan pada topik Sejarah Pembagian Alam berdasarkan Peristiwa Geologi yang menuntut visualisasi tinggi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner dengan skala likert terdiri 25 pernyataan dan tes objektif pilihan ganda 25 butir soal. Kedua instrumen penelitian tersebut sebelumnya telah diuji prasyarat, yaitu uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan pengujian statistik untuk memastikan akurasi hasil penelitian, antara lain: analisis Independent Sample T-test, analisis *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA), dan uji N-gain (*normalized gain*).

HASIL

Berdasarkan hasil pengolahan data minat belajar melalui angket, diperoleh bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi Nearpod lebih dominan berada pada kategori tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan rata-rata skor masing-masing sebesar 88,52 dan 73,42, serta rentang skor kelas eksperimen berada pada interval 85–92, sedangkan kelas kontrol berada pada 70–77. Pada variabel kemampuan kognitif, nilai awal kedua kelompok relatif setara, namun setelah perlakuan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dengan rata-rata posttest sebesar 90,55, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 81,33. Selanjutnya dilakukan uji parsial (uji t) yang menunjukkan bahwa minat belajar memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti penggunaan Nearpod berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dan pengujian pada kemampuan kognitif juga menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_2 diterima, yang berarti penggunaan Nearpod berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa.

Pengujian secara simultan menggunakan MANOVA juga menghasilkan nilai signifikansi 0,000 pada seluruh indikator uji dengan nilai *Partial Eta Squared* sebesar 0,921, yang menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod memberikan efek yang sangat kuat terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif secara bersamaan. Hasil uji efektivitas melalui N-Gain memperkuat hasil penelitian tersebut, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 78,82% dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 57,61% dalam kategori sedang, sehingga H_0 ditolak dan H_3 diterima, serta dapat disimpulkan bahwa penggunaan Nearpod lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran tanpa bantuan media digital masih mampu menghasilkan peningkatan hasil belajar, namun capaian yang diperoleh belum sebanding dengan peningkatan pada kelas yang menggunakan Nearpod. Selisih nilai N-Gain antar kelompok memperlihatkan bahwa integrasi media digital

interaktif memberikan dampak yang lebih optimal dalam mendorong perkembangan kemampuan kognitif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Gambar 1. Pembelajaran di Kelas Eksperimen Menggunakan Nearpod



Gambar 2. Pembelajaran di Kelas Kontrol Menggunakan Konvensional Berbantuan Buku LKS dan Papan Tulis



PEMBAHASAN

Analisis Pengaruh Parsial Media Digital Nearpod terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran digital IPS memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VII MTsN 2 Kota Blitar. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah memenuhi prasyarat analisis. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,403 pada kelas eksperimen dan 0,222 pada kelas kontrol, yang keduanya berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $0,834 > 0,05$, yang menandakan bahwa varians data kedua kelompok bersifat homogen. Setelah prasyarat terpenuhi, uji Independent Sample T-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Nearpod dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Secara praktis, hal ini menunjukkan bahwa Nearpod mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memusatkan perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dua arah dan aktivitas real-time.

Hasil ini sejalan dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Djaali, yang menyatakan bahwa minat merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu objek yang muncul secara alami tanpa paksaan (Friantini & Winata, 2019). Sejalan dengan itu, Crow dan Crow menjelaskan bahwa minat berkaitan dengan kecenderungan individu untuk mendekati dan terlibat pada aktivitas yang memberikan rangsangan positif (Then et al., 2019). Dalam konteks penelitian ini, Nearpod berfungsi sebagai stimulus yang menyenangkan melalui penyajian materi visual, kuis interaktif, serta kolaborasi digital yang mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Hal ini memperkuat pandangan bahwa kualitas rangsangan belajar berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan minat belajar.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Fatma, Syamsul, dan Burhani yang melaporkan analisis uji T-test dalam penelitian tersebut menghasilkan nilai $t = -14,283$ dengan

$df = 68$ serta nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Capaian statistik ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada variabel minat belajar. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa integrasi model CTL dengan media Nearpod memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional (Syifa Nurul Fatma, Encu Mulya Syamsul, 2025).

Temuan penelitian ini memperoleh dukungan empiris dari studi yang dilakukan oleh Rahayu Anggrasari dan Sholikhah mengenai efektivitas media Nearpod terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis mereka menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,958 yang melampaui t tabel 2,007 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif dinyatakan diterima (Anugrah, Dinnar, 2022). Capaian tersebut menegaskan bahwa penggunaan Nearpod memberikan pengaruh nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun penelitian tersebut diterapkan pada mata pelajaran Matematika di jenjang sekolah dasar, kesesuaian temuan ini membuktikan bahwa efektivitas Nearpod bersifat lintas mata pelajaran dan jenjang, serta tetap relevan ketika diterapkan pada pembelajaran IPS di tingkat madrasah tsanawiyah.

Kesamaan hasil ini, meskipun pada mata pelajaran dan jenjang berbeda, menunjukkan bahwa Nearpod memiliki potensi luas untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori minat belajar, tetapi juga memperluas pemahaman bahwa media digital interaktif seperti Nearpod bukan sekadar alat bantu visual, melainkan sarana pedagogis yang mampu membangkitkan minat intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Guru IPS disarankan mengintegrasikan Nearpod sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Signifikansi Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Digital Nearpod

Penggunaan Media Digital Nearpod juga terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa. Data memenuhi prasyarat analisis, ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,579 pada kelas eksperimen dan 0,828 pada kelas kontrol. Uji homogenitas menghasilkan nilai Levene's Statistic = 0,096 dengan signifikansi $0,758 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen. Uji Independent Sample T-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen dan kontrol. Tinjauan statistik deskriptif menunjukkan keunggulan capaian pada kelas eksperimen yang mencatatkan skor tertinggi 100, nilai terendah 80, serta perolehan rerata sebesar 91. Sebagai perbandingan, kelas kontrol menunjukkan distribusi skor yang lebih rendah dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 72, dan hasil rata-rata yang hanya menyentuh angka 81. Perbedaan ini menunjukkan bahwa Nearpod berkontribusi nyata terhadap peningkatan penguasaan konsep IPS. Melalui Nearpod, konsep-konsep tersebut divisualisasikan secara sistematis sehingga membantu siswa mengaitkan periodisasi geologi dengan perubahan alam.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Piaget pada teorinya, yaitu teori perkembangan kognitif, khususnya proses asimilasi dan akomodasi, di mana siswa akan membangun struktur akuisisi wawasan baru melalui keterlibatan aktif dalam skenario pembelajaran yang relevan (Babullah, 2022). Hal ini memungkinkan siswa tidak sekadar menghafal fakta, melainkan membangun internalisasi konsep secara substansial yang berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif mereka. Pemahaman konseptual yang terbentuk melalui

interaksi aktif dengan media juga sejalan dengan teori Jerome Bruner tentang *discovery learning*, yang menyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep. Nearpod menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi melalui representasi visual, aktivitas reflektif, dan umpan balik langsung, sehingga proses penemuan konsep berlangsung secara bertahap dan terstruktur. Kondisi ini membantu siswa membangun pengetahuan yang lebih mendalam dan tahan lama dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah (Maskur, 2025). Penyampaian materi peristiwa geologi melalui tampilan visual, aktivitas interaktif, dan stimulus pertanyaan mendorong siswa untuk menghubungkan pemahaman baru mengenai pembagian zaman geologi dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Integrasi informasi tersebut membentuk pola berpikir yang lebih sistematis, sehingga perkembangan struktur kognitif siswa menjadi lebih kuat dan tercermin pada peningkatan capaian hasil belajar kognitif pada nilai posttest.

Temuan penelitian ini memperoleh penguatan dari kajian literatur yang dilakukan oleh Putri dan Saleh mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis Nearpod pada pembelajaran PPKN di sekolah dasar. Kajian tersebut menganalisis lima penelitian mutakhir dalam rentang tahun 2021–2025 dan menunjukkan bahwa Nearpod memberikan kontribusi positif yang konsisten terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Peningkatan tersebut tercermin pada berkembangnya kemampuan berpikir kritis serta kenaikan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis Nearpod. Salah satu temuan yang dianalisis dalam kajian tersebut berasal dari penelitian Susanto dan Putra, yang melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dari 65,18 menjadi 79,74, serta kenaikan hasil belajar tematik dari 50,57% menjadi 76%. Validitas hasil tersebut diperkuat melalui penilaian ahli dengan skor antara 0,77 hingga 0,88, serta respons positif pengguna yang mencapai 96–97%, yang menunjukkan bahwa media Nearpod dinilai layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Narinda Abilia Putri, Taofik, 2025). Konsistensi hasil tersebut menegaskan bahwa Nearpod memiliki pengaruh nyata dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Relevansi hasil ini tetap terjaga meskipun penelitian Putri dan Saleh dilakukan pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda. Prinsip penggunaan Nearpod sebagai multimedia interaktif terbukti tetap efektif ketika diterapkan pada pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah pembagian alam secara geologi yang menuntut pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir analitis.

Dukungan empiris terhadap *output* penelitian ini juga berasal dari studi yang dilakukan Safitri dan Wiyatmo mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Nearpod pada peserta didik jenjang SMA/MA. Data penelitian ini memberikan konfirmasi mengenai eskalasi signifikan pada kemampuan kognitif siswa pada capaian kognitif di kelas eksperimen, yang ditunjukkan melalui perbandingan skor *pretest* sebesar 50,2 dan skor *posttest* sebesar 83,1. Selisih capaian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 33% setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis Nearpod. Tingkat peningkatan tersebut divalusi efektivitas dilakukan melalui penghitungan indeks N-Gain, yang menghasilkan skor 0,65, di mana perolehan tersebut merepresentasikan pertumbuhan kognitif pada level sedang. Kekuatan pengaruh juga tercermin pada nilai *Partial Eta Squared* angka 0,787, yang diklasifikasikan ke dalam derajat pengaruh besar (Safitri & Wiyatmo, 2024). Capaian ini menunjukkan bahwa Nearpod memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Bukti tersebut menegaskan bahwa integrasi fitur-fitur interaktif dalam Nearpod tidak hanya mendorong keterlibatan belajar, tetapi juga berperan

signifikan dalam memperkuat penguasaan materi dan meningkatkan capaian kognitif siswa secara berkelanjutan.

Analisis Efektivitas dan Pengaruh Simultan Media Digital Nearpod terhadap Minat dan Kemampuan Kognitif

Pengaruh Aplikasi Nearpod sebagai media digital dalam pembelajaran IPS terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa dianalisis secara simultan menggunakan uji MANOVA, karena penelitian ini melibatkan dua variabel dependen yang diuji dalam satu model analisis, yaitu minat belajar dan kemampuan kognitif siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh statistik multivariat, meliputi empat kriteria utama, yakni *Wilks' Lambda*, *Pillai's Trace*, serta *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root*, yang semuanya berada di bawah ambang batas signifikansi 0,05, outputnya menunjukkan perolehan nilai signifikansi 0,000. Angka tersebut mengonfirmasi adanya dampak simultan yang signifikan pada kedua variabel dependen saat membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil ini, hipotesis nol (H_0) dinyatakan tidak didukung, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media digital dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh simultan terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa.

Kekuatan pengaruh perlakuan juga tercermin dari nilai *Partial Eta Squared* sebesar 0,921, yang termasuk dalam kategori pengaruh sangat kuat. Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar variasi pada minat belajar dan kemampuan kognitif siswa dijelaskan oleh penggunaan Nearpod dalam proses pembelajaran. Bukti ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran Nearpod tidak hanya berdampak pada satu aspek, tetapi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Keefektifan pembelajaran juga tercermin dari nilai rata-rata N-Gain persentase sebesar 78,82%, yang berada dalam kategori efektif. Capaian ini menunjukkan bahwa Nearpod tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi berperan sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Fitur kuis langsung, jajak pendapat, dan kolaborasi real-time mendorong keterlibatan kognitif siswa secara aktif, sehingga proses retensi informasi berlangsung lebih optimal dibandingkan pembelajaran satu arah. Perbandingan dengan kelas kontrol menunjukkan hasil yang lebih rendah. Kelas yang menggunakan metode konvensional hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,576, yang berada pada kategori sedang, dengan tingkat efektivitas sebesar 57,61% atau berada pada taraf cukup efektif. Perbedaan efektivitas sebesar 21,21% mempertegas bahwa penggunaan media Nearpod memberikan dampak pembelajaran yang jauh lebih bermakna terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Richard E. Mayer melalui teori *Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui dua jalur pemrosesan, yaitu visual dan verbal, yang bekerja secara bersamaan. Informasi yang diterima melalui lebih dari satu saluran memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam karena mereka tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengolah, mengorganisasi, dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, serta aktivitas interaktif membantu siswa memahami konsep secara lebih sistematis dan tidak terpisah-pisah (Muhammad Faisal, Lisda Ramdhani, 2024). Karakteristik tersebut sejalan dengan penggunaan media pembelajaran digital Nearpod yang mengintegrasikan visual, kuis langsung, jajak pendapat, dan umpan balik secara real-time dalam satu platform

pembelajaran. Pola penyajian yang bersifat multimodal ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar, sehingga perhatian, pemahaman, dan daya ingat siswa terhadap materi menjadi lebih kuat. Kondisi ini menunjukkan bahwa media yang dirancang berdasarkan prinsip multimedia mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil riset Widodo Pujo Bintoro, Eges Triwahyuni, dan Ahmad Zaki Emyus yang membuktikan bahwa penggunaan Nearpod berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai t hitung motivasi (3,279) dan t hitung prestasi belajar (3,124) lebih besar daripada t tabel (2,00) pada taraf signifikansi 5%. Kondisi awal kedua kelompok relatif setara dengan rata-rata pretest 4,3 pada kelas eksperimen dan 4,5 pada kelas kontrol. Setelah perlakuan, nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 6,5, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 5,7. Output data menunjukkan bahwa selisih pertumbuhan belajar kelas eksperimen (2,2) memiliki deviasi positif yang lebih besar daripada kelas kontrol (1,2), yang menegaskan performa unggul media Nearpod. Selain itu, dimensi afektif siswa memperlihatkan disparitas yang nyata; kelompok eksperimen mengumpulkan skor motivasi sebesar 99,91, sementara kelompok kontrol mencatatkan perolehan sebesar 94,35, yang menegaskan bahwa Nearpod mampu meningkatkan aspek afektif dan kognitif secara bersamaan (Bintoro et al., 2024). Keselarasan temuan penelitian terdahulu dengan hasil penelitian ini terlihat pada bukti statistik yang menunjukkan adanya pengaruh simultan terhadap dua variabel utama. Analisis multivariat menggunakan uji MANOVA dalam penelitian ini menghasilkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, yang menandakan bahwa penggunaan aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran digital IPS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa secara bersamaan. Pola temuan yang searah tersebut memperkuat bukti bahwa Nearpod efektif meningkatkan dua aspek pembelajaran sekaligus, meskipun diterapkan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Konsistensi hasil ini memperlihatkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbantuan Nearpod mampu memberi implikasi edukatif yang luas dan signifikan terhadap aspek afektif dan kognitif siswa. Nearpod berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang bermakna dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian aplikasi Nearpod dalam pembelajaran IPS secara signifikan mentransformasi minat belajar dan kemampuan kognitif siswa di MTs Negeri 2 Kota Blitar. Hasil uji Independent Sample T-test dan MANOVA secara konsisten menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$, yang menegaskan adanya pengaruh kuat baik secara parsial maupun simultan terhadap kedua variabel dependen. Besarnya dampak intervensi ini diperkuat oleh nilai Partial Eta Squared sebesar 0,921 yang masuk dalam kategori pengaruh sangat kuat. Secara praktis, efektivitas media ini dibuktikan dengan capaian rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 78,82% (kategori tinggi), yang jauh melampaui kelas kontrol di level 57,61% (kategori sedang). Temuan ini memberikan bukti empiris penggunaan Nearpod tidak hanya unggul secara statistik dalam memicu aspek kompetitif dan antusiasme siswa, tetapi juga efektif dalam mengakselerasi pemahaman konsep kognitif secara lebih bermakna dibandingkan metode konvensional.

REFERENSI

- Anugrah, Dinnar, R. (2022). Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 341–346.
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). *Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web*. 07(November), 2966–2976.
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02), 131–152.
- Bintoro, W. P., Triwahyuni, E., & Emyus, A. Z. (2024). *The Influence of Digital Learning Media Nearpod on The Motivation and Academic Achievement of Elementary School Students*. 8(4), 654–661.
- D, P. K., Inayah, M., & Farhurrahman, O. (2025). *Tantangan dan Peluang dalam Pembelajaran IPS di Era Digital*.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*. 6–11.
- Hanipah, S. (2023). *Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Memfasilitasi Pembelajaran Abad Ke-21 Pada Siswa Menengah Atas*. 1(2).
- Maskur, F. A. (2025). Membangun pemahaman : eksplorasi teori pembelajaran Jerome Bruner. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, 3, 631–636.
- Muhammad Faisal, Lisda Ramdhani, H. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa*. 01(04), 18–22.
- Narinda Abilia Putri, Taofik, D. A. S. (2025). Studi Pustaka: Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran PPKN Melalui Media Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10, 360–371.
- Nursolehah, S., Rasminah, S., Rokmah, S., & Najiyah, S. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Sejarah Islam di MI Miftahul Huda*. 1(3), 414–419.
- Putri, I. F., Hidayanto, E., & Indayani, S. (2025). *Pemanfaatan Nearpod Sebagai Media Pada Materi Segitiga Dan Segi Empat Kelas VIII SMP*. 3(3).
<https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p511-518>
- Safitri, J. A., & Wiyatmo, Y. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Nearpod untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA/MA*. 09(2), 18–30.
- Syifa Nurul Fatma, Encu Mulya Syamsul, A. Z. B. (2025). *Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Berbasis Aplikasi Nearpod Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Siswa Di Man 2 Majalengka*. 10.
- Then, W., Tinggi, S., Harapan, B., Raya, K., & Barat, K. (2019). *Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa sekolah tinggi bahasa harapan bersama*. 3(2), 2–14.
- Widyarini, F., & Suharto, Y. (2025). *Tantangan Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Menengah Pertama Di Era Globalisasi*. 3(2), 0–5.
<https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p357-362>