



Pengembangan Media Interaktif Berbasis Nearpod untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sumber Energi Kelas III Sekolah Dasar

Suci Fitriani Dwi Kustanti^{1*}, Farida Istianah²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*suci.22295@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 16-03-2026

Accepted: 18-07-2026

Published: 30-07-2026

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan media interaktif berbasis Nearpod pada materi sumber energi kelas III sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III sekolah dasar. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media, sedangkan efektivitas dianalisis menggunakan skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Respons guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kategori efektif berdasarkan nilai N-Gain. Dengan demikian, media interaktif berbasis Nearpod layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi sumber energi kelas III sekolah dasar.

Kata kunci: Nearpod, Media Interaktif, Hasil Belajar, Sumber Energi, ADDIE.

ABSTRACT

This study aimed to develop Nearpod-based interactive media for the "energy sources" topic in Grade 3 elementary school, ensuring it met the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving student learning outcomes. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were Grade 3 elementary school students. Research instruments included validation sheets for subject matter and media experts, response questionnaires for teachers and students, and pre-test and post-test assessments. Data analysis was conducted using descriptive quantitative methods to determine the media's validity and practicality, while effectiveness was analyzed using N-Gain scores. The results indicated that the developed media achieved a validity level of 100%, falling into the "highly valid" category. Teacher and student responses placed the media in the "highly practical" category. Effectiveness test results showed an improvement in student learning outcomes, categorized as "effective" based on N-Gain scores. Thus, the Nearpod-based interactive media is suitable for use as an alternative instructional medium for the "energy sources" topic in Grade 3 elementary school.

Keywords: Nearpod, Interactive Media, Learning Outcomes, Energy Sources, ADDIE.

Pengutipan APA:

Kustanti, S.F.D., & Istianah, F. (2026) Pengembangan Media Interaktif Berbasis Nearpod untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sumber Energi Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7).



PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan, inovasi dapat muncul dalam bentuk sistem maupun produk. Sistem mencakup cara penyampaian materi pembelajaran, sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan pendidik termasuk ke dalam kategori produk (Rusdiana & Wulan, 2014). Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar karena mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan eksplorasi, diskusi, serta pemecahan masalah. Kehadiran media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Riset Penelitian yang dilakukan oleh Supriyono (2018) menjelaskan bahwa terdapat tiga nilai penting dalam pembelajaran, yaitu menumbuhkan motivasi belajar, membantu peserta didik mengembangkan karakter diri, serta memvisualisasikan materi abstrak agar lebih mudah dipahami. Hal ini sangat relevan terutama bagi peserta didik Sekolah Dasar, karena pada tahap ini anak masih berada dalam fase awal pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan. Penerapan teori Piaget dalam media pembelajaran menekankan bahwa anak memiliki peran aktif untuk membangun pemahamannya melalui interaksi dengan berbagai konten pembelajaran. Media pembelajaran yang merujuk pada teori Piaget mendorong kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah, dan konstruksi pengetahuan sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berpusat pada siswa (Harefa et al., 2024). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat pada jenjang Sekolah Dasar menjadi sangat penting karena dapat memberikan landasan yang kuat dalam proses belajar selanjutnya, bahkan hingga pada tahap perkembangan intelektual yang lebih kompleks.

Hasil observasi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memegang peranan penting untuk membutuhkan rasa ingin tahu, kemampuan ilmiah dasar, serta keterampilan pengamatan yang menjadi modal bagi pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu, penyampaian materi IPA harus dirancang agar sesuai dengan karakteristik kognitif dan psikologis anak usia Sekolah Dasar. Studi lapangan dan observasi menunjukkan adanya kesulitan yang dihadapi peserta didik kelas rendah (termasuk kelas III) dalam memahami konsep-konsep abstrak pada IPA, salah satunya adalah konsep perubahan bentuk energi. Kesulitan ini sering muncul karena penyajian yang masih dominan teks, minim visualisasi, dan sedikit aktivitas interaktif yang mendorong konstruksi makna peserta didik. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan.

Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu Solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Muliani (2023), multimedia interaktif mampu menggabungkan unsur teks, gambar, audio, dan video yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. Multimedia yang dirancang secara instruksional dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta, retensi materi peserta didik. Beberapa penelitian pengembangan interaktif di Tingkat

Sekolah Dasar menunjukkan hasil validitas dan efektivitas yang tinggi ketika media di susun sesuai prinsip desain pembelajaran.

Nearpod merupakan salah satu platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru mengemas kegiatan belajar ke dalam bentuk presentasi interaktif, kuis, polling, aktivitas gambar (drawing), dan video terintegrasi sehingga interaksi guru dengan siswa menjadi dinamis. Keunggulan Nearpod Adalah fitur real-time feedback dan kemampuan menjalankan pembelajaran baik secara sinkron maupun asinkron, yang dapat meningkatkan partisipasi dan monitoring belajar siswa. Implementasi Nearpod di beberapa studi menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Puspitasari, 2022), penggunaan Nearpod terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Implementasi Nearpod khususnya pada Tingkat sekolah dasar telah diteliti pada berbagai topik, dan umumnya laporan penelitian menunjukkan Nearpod efektif dalam menumbuhkan keterlibatan peserta didik serta meningkatkan skor pembelajaran setelah di intervensi. Penelitian yang secara spesifik mengembangkan Nearpod untuk materi Perubahan Energi pada kelas III Sekolah Dasar masih relative terbatas sehingga di perlakukan penelitian pengembangan yang fokus pada konteks ini.

Penerapan Nearpod juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Menurut Ananda et al. (2024) penggunaan teknologi Pendidikan seperti Nearpod dapat mendukung pembelajaran berbasis proyek dan memperkuat literasi digital peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan media yang sesuai dapat memperkuat praktik pembelajaran yang bermakna. Beberapa penelitian R&D dan studi eksperimen pada kurun 2021-2024 menunjukkan bahwa pengembangan e-media / multimedia interaktif (termasuk model penggunaan Nearpod) dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar jika dikembangkan dengan model yang sistematis. Menurut Saputra et al. (2023), menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% dibandingkan dengan hasil pembelajaran konvensional. Hasil ini menunjukkan efektivitas Nearpod sebagai media pembelajaran digital yang interaktif.

Penggunaan media interaktif juga berpengaruh pada aspek afektif yaitu motivasi, minat, dan sikap peserta didik terhadap mata Pelajaran. Laporan-laporan empiris menemukan bahwa partisipasi aktif melalui kegiatan interaktif (*poll, quiz, drawing*) untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dan intensitas keterlibatan selama pembelajaran berlangsung, yang mendukung perbaikan hasil belajar. Penelitian khusus pada materi Perubahan Energi untuk kelas III Sekolah Dasar, perlu dilakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis Nearpod yang terstruktur, valid, dan teruji efektivitasnya. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dapat digunakan dalam merancang media pembelajaran yang sistematis dan teruji. Model ini membantu peneliti memastikan media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan di sekolah dasar (Susanto, 2021)

Penelitian ini fokus pada pengembangan dan uji keefektifan multimedia interaktif berbasis Nearpod untuk materi Perubahan Energi kelas III Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian diharapkan menyediakan produk ajar yang telah siap pakai, serta bukti empiris yang dapat menjadi rujukan bagi guru dan pengembang materi pembelajaran di jenjang dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan model ADDIE meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian dilaksanakan di kelas III sekolah dasar pada materi Sumber Energi. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas III dan guru kelas III sebagai pengguna media yang dikembangkan. Objek penelitian berupa media interaktif berbasis Nearpod yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep sumber energi melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, angket digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Nearpod.

HASIL

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ialah media Nearpod. Media ini dirancang sebagai media pembelajaran yang memuat menu tujuan pembelajaran, materi, kuis interaktif. Nearpod ini disusun secara sistematis agar dapat mendukung Pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan peserta didik di jenjang sekolah dasar. Setiap menu dalam media ini memiliki fungsi yang saling terintegrasi. Menu tujuan pembelajaran berisi kompetensi yang harus dicapai siswa, sedangkan menu materi menyajikan materi Sumber Energi, dan disertai dengan visualisasi gambar agar pembaca lebih tertarik dan memahami isi bacaan. Menu kuis dibuat untuk meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar.

Tingkat kevalidan media Nearpod ditentukan melalui uji validasi media dan materi oleh dosen ahli dari Program Studi PGSD Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk atau media yang telah dibuat.

a. Validasi media pembelajaran

validasi ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 38 dari skor maksimal 45 dengan persentase 84,44% sehingga termasuk kategori sangat layak. Validator menyatakan bahwa

materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas III, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Validator juga memberikan saran agar kegiatan praktikum pada video dan LKPD ditambahkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selanjutnya, validasi ahli media memperoleh skor 50 dari skor maksimal 65 atau sebesar 76,92% dengan kategori valid. Penilaian mencakup kesederhanaan tampilan, ketepatan ilustrasi, kombinasi warna, petunjuk penggunaan, serta kesesuaian media dengan materi sumber energi. Berdasarkan hasil tersebut, media Nearpod dinyatakan layak digunakan dengan perbaikan sesuai saran validator.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Pada bagian pembahasan skripsi juga ditegaskan bahwa setelah dilakukan penyempurnaan, media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli sehingga siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi

Aspek	Persentase	Kategori
Ahli Materi	84,44%	Sangat layak
Ahli Media	76,92%	Valid

b. validasi materi

Media interaktif berbasis Nearpod divalidasi oleh seorang ahli materi dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketepatan bahasa, serta penyajian materi dalam media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Nearpod memperoleh skor 38 dari skor maksimum 45 atau 84,44%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dengan demikian, media dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan penyempurnaan sesuai saran validator. Validator juga memberikan masukan agar ditambahkan kegiatan praktikum pada video pembelajaran dan LKPD untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Nearpod memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan pada pembelajaran materi sumber energi kelas III sekolah dasar. Validasi ahli menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, bahasa mudah dipahami peserta didik, serta tampilan media menarik dan sistematis. Hal

tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang baik sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

Kepraktisan media terlihat dari respons positif guru dan peserta didik. Guru menilai media mudah dioperasikan dan membantu proses pembelajaran, sedangkan peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui gambar, video, kuis, dan aktivitas interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa Nearpod mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Dari aspek efektivitas, peningkatan nilai pretest ke posttest serta nilai N-Gain kategori tinggi menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Penyajian materi secara visual dan interaktif mempermudah peserta didik memahami konsep sumber energi yang sebelumnya bersifat abstrak. Aktivitas seperti kuis, video pembelajaran, dan latihan interaktif juga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, media interaktif berbasis Nearpod dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Nearpod pada materi sumber energi kelas III sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang memadukan materi, gambar, video, kuis, dan aktivitas pembelajaran sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Hasil uji kevalidan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori valid hingga sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, penyajian, tampilan, bahasa, serta aspek teknis media telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, media Nearpod memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik. Guru menilai media mudah digunakan, membantu penyampaian materi, dan meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media menyajikan pembelajaran secara interaktif melalui gambar, video, kuis, dan aktivitas yang menarik. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan pada pembelajaran IPAS materi sumber energi. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis Nearpod. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, sedangkan hasil analisis N-Gain berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media efektif dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Nearpod mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta membantu mereka memahami konsep sumber energi secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil tersebut, media interaktif berbasis Nearpod direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh guru sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi sumber energi. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi lain dengan jumlah subjek yang lebih luas sehingga efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Ananda, A., Alif Al-Raihan, M., Nurhaliza, S., & Ashri, F. (2024). Penggunaan Komik Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Komunikasi. *Scholars: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 181–192. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2806>
- Darnawati, O. E., & Yulianto, S. (2024). Development of Nearpod-Based Learning Media to Improve Learning Outcomes in Elementary School Grade V IPAS Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan* <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7552>
- Elisa, Nadila, M. E., & Nurulwati. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Motivasi Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Banda Aceh. *Journal Of Technology and Literacy in Education*, 4(2), 53–61.
- Hamzah, A., Fadli, I. N., Aquami, Faisal, Syarifuddin, A. N., Samiha, Y. T., & Botty, M. (2022). Pendampingan Pengembangan Penilaian Pembelajaran: Media Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Blooket di Sd Negeri 35 Kota Pagaram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(8), 639.
- Handayani, F. L., Putri, D. A., Fahrulnisa, S. A., Rizqi, S. A., Munbaitis, T. B., Julyani, T. N., & Sukmawati, W. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.105>
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V, Patalatu, J. S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., & Husnita, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ibrahim, Ermiana, I., Hasanah, N., Rahmatih, A. N., & Putra, G. P. (2022). Analisis Kebutuhan Calon Guru SD / MI terhadap Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 557–563.
- Kustanti, S. (2022). Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning SDN 02 Malangjiwan. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru*, 32(3), 167–186.
- Maghfiroh, R., Wahyuni, S., & Ridlo, Z. R. (2023). The Development of Critical Thinking Skills Assessment Instrument Based on Nearpod in Junior High School Science Learning. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(3), 706. <https://doi.org/10.33394/jps.v11i3.7876>
- Masrur, N. H. (2022). *Survei Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Terhadap Mahasiswa di SLB Negeri Saronggi Tahun Pelajaran 2021-2022*. Doctoral Dissertation, STKIP PGRI Sumenap.
- Nispiah, N., & Alwin. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Georafflesia*, 8(1), 9–18.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi* <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Nuryani, R. F., Mulyasari, E., Hendrawan, D., Hidayati, N., & Maemunah, M. (2023). Implementasi Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 21–67. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.97297>

- Putra, & Wahyuni. (2024). Implementasi Drag and Drop Games dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(4), 121167. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.228>
- Putri, D. R., & Widodo, S. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11(2), 55.
- Rahmawati. (2022). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sukamaju. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 23–67.
- Rahmawati, M., Masrun, Sarip Hidayat, N., & Azhar, M. (2024). Model Pembelajaran Project Based Learning Meningkatkan Kemampuan Bicara Bahasa Arab Siswa: Penelitian Eksperimen. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 5(2), 256–271. <https://doi.org/10.37274/ukazh.v5i2.980>
- Rusdiana, M. M., & Wulan, E. R. (2014). *Manajeme Kurikulum : Konsep Prinsip dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Arsad Press
- Saputra, A. M. A., Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Sulthon, S. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa MI. *Islamic Teacher Journal*, 4(1), 38–54..
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat 92 Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 44.