



Pengembangan Media Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Sealy Ichinaisha¹, Saino²

Universitas Negeri Surabaya^{1, 2}

Abstrak

Received: 02 Januari 2026
Revised: 16 Januari 2026
Accepted: 28 Januari 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod guna meningkatkan keaktifan siswa pada elemen Digital Operation materi Customer Relationship Management di SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI konsentrasi keahlian Bisnis Digital. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket respons siswa, dan lembar observasi keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Nearpod yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat layak dengan rincian sebagai berikut: validasi media memperoleh persentase 95% dan validasi materi memperoleh persentase 97,5%. Peningkatan keaktifan terlihat melalui hasil observasi yang dilakukan oleh dua observer dan angket siswa setelah implementasi media dalam pembelajaran. Dengan demikian, media interaktif berbasis Nearpod sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Nearpod; media interaktif; keaktifan siswa; Customer Relationship Management

(*) Corresponding Author: ichinaishaaa@gmail.com¹, saino@unesa.ac.id²

How to Cite: Ichinaisha, S., & Saino, S. (2026). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.D), 109-119. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12547>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Di era digital saat ini, generasi muda hidup berdampingan dengan teknologi digital yang menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari. Hasil survei yang dikutip oleh Fareza dan Zuhdi (2022) menunjukkan bahwa sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet aktif. Fenomena ini mencerminkan bahwa pelajar masa kini sangat akrab dengan teknologi digital, sehingga pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya relevan tetapi juga menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan efektivitas proses belajar baru.

Dalam konteks pendidikan kejuruan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan industri. Untuk itu, pembelajaran di SMK perlu selaras dengan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Pemerintah juga telah mendorong revitalisasi SMK melalui penguatan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran agar lulusan lebih siap menghadapi tantangan era industri 4.0 dan society 5.0 (Sugiarti, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan aplikatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa.

Salah satu tantangan yang masih dihadapi dalam pembelajaran di SMK adalah rendahnya

tingkat keaktifan siswa. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK PGRI 13 Surabaya, khususnya pada pembelajaran elemen *Digital Operation* di kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital, menunjukkan bahwa selama proses belajar berlangsung, partisipasi siswa tergolong rendah. Media pembelajaran yang digunakan selama ini, seperti PowerPoint, bersifat satu arah dan kurang mampu merangsang interaksi atau diskusi aktif. Banyak siswa yang hanya menjadi pendengar pasif, tidak aktif bertanya atau menjawab, bahkan dalam beberapa kasus siswa tampak tidak fokus dan lebih tertarik bermain gawai selama pelajaran berlangsung. Hal ini menjadi indikator bahwa media yang digunakan belum cukup menarik perhatian dan belum mampu menciptakan keterlibatan siswa secara optimal.

Keaktifan siswa merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Basir et al. (2021), pendidikan tidak akan berlangsung secara efektif tanpa adanya partisipasi aktif dari siswa. Keaktifan dalam belajar dapat terlihat dari keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta menunjukkan antusiasme dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan siswa adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa serta antara siswa dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Berbagai platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Nearpod telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Munawir et al., 2024). Nearpod, secara khusus, menawarkan fitur-fitur seperti kuis interaktif, video, polling, dan collaborative board yang dapat diakses secara real-time, sehingga memungkinkan guru untuk memperoleh respon langsung dari siswa serta mengukur pemahaman mereka secara cepat dan tepat.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Nearpod efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Fareza & Zuhdi, 2022; Pramesti et al., 2023; Az-Zahro & Panduwinata, 2023). Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran Nearpod untuk mata pelajaran Customer Relationship Management (CRM) di SMK masih terbatas. Padahal, materi CRM merupakan bagian penting dalam elemen Digital Operation karena membekali siswa dengan keterampilan dalam mengelola hubungan pelanggan, yang sangat dibutuhkan dalam dunia bisnis modern.

Penggunaan Nearpod dalam konteks pembelajaran CRM dinilai sangat tepat karena dapat menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual, sesuai dengan dunia kerja yang akan dihadapi siswa. Dengan fitur multimedia yang dimiliki Nearpod, seperti video dan animasi, siswa dapat memahami konsep-konsep CRM dengan lebih mudah dan aplikatif. Selain itu, fitur evaluasi dan umpan balik langsung membantu siswa mengidentifikasi pemahaman mereka secara real time, serta memberikan kesempatan bagi guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod pada materi *Customer Relationship Management* di kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital SMK PGRI 13 Surabaya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan memanfaatkan teknologi digital secara optimal melalui media Nearpod, diharapkan

pembelajaran menjadi lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa SMK.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dari Dick and Carey yang dilaksanakan pada periode semester genap tahun ajaran 2024-2025. Uji coba dilakukan di SMK PGRI 13 Surabaya pada kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital sejumlah 34 peserta didik.

Tahapan penelitian dimulai dari tahap analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan sebelum mengembangkan produk. Analisis yang dilakukan meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis tujuan Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pembelajaran materi *Customer Relationship Management* (CRM) serta dapat mendukung keaktifan siswa.

Tahap desain/perancangan merupakan tahap kedua setelah tahap analisis. Tahap ini bertujuan untuk merancang perencanaan media pembelajaran yang sistematis. Pada tahap desain terdapat beberapa tahap yaitu a) perencanaan materi, materi pembelajaran dirancang sesuai elemen Digital Operation dengan fokus pada topik Customer Relationship Management (CRM). Materi disusun secara ringkas dan komunikatif, serta disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. b) pemilihan media dan fitur interaktif, platform nearpod dipilih sebagai media pembelajaran interaktif karena fitur-fiturnya mendukung keaktifan siswa, seperti collaborate board, polling, draw it dan video interaktif; c) penyusunan desain media, desain media mulai disusun dalam bentuk slide yang diunggah ke platform Nearpod.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, pengembangan dilakukan dengan mewujudkan desain produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi media pembelajaran yang siap digunakan. Pada tahap ini, dilakukan dua kegiatan utama, yaitu: a) mengembangkan media Nearpod berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya; dan b) mempersiapkan produk tersebut untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media guna menilai kelayakannya. Validasi produk dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan produk, serta mengetahui kekurangan dan kelebihan produk sehingga mendapat saran dan masukan dari validator yang dapat digunakan untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan

Tahap keempat yaitu tahap implementasi yang terdiri dari kegiatan uji coba ke sasaran pengguna yaitu peserta didik kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital tahun ajaran 2024/2025 SMK PGRI 13 Surabaya yang sedang mempelajari materi Customer Relationship Management dengan jumlah 34 peserta didik. Implementasi dilakukan dalam dua kali pertemuan pembelajaran di kelas dengan durasi 2 x 30 menit per pertemuan. Setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua selesai, disebarakan angket respon siswa untuk mengumpulkan respon mereka terkait media pembelajaran yang telah digunakan dan lembar observer yang akan dibagikan ke dua orang observer untuk mengamati keaktifan siswa.

Tahap terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan masukan dari para ahli dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Selain angket peserta didik, di di tahap ini juga digunakan lembar observasi yang diisi oleh dua orang observer yaitu satu guru pengampu elemen digital operation dan satu teman

sejawat untuk mengamati tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Nearpod.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari saran dan masukan para ahli. Sementara itu, data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon peserta didik dan lembar observasi keaktifan peserta didik.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu angket validasi ahli, lembar observasi keaktifan siswa, dan angket respons siswa. Angket validasi diberikan kepada dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Penilaian validasi ahli dilakukan menggunakan skala Likert 5 poin, yang kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan. Lembar observasi keaktifan siswa digunakan untuk mengukur partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan skala likert 4 poin. Aspek yang diamati meliputi keaktifan dalam melaksanakan tugas, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, mengerjakan soal, serta memecahkan masalah. Instrumen ini diisi oleh observer saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media yang telah digunakan. Semua instrumen tersebut disusun secara sistematis untuk mendukung keakuratan data dalam mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Nearpod.

HASIL & PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis nearpod pada materi *Customer Relationship Management*. Produk tersebut diujicobakan pada 34 peserta didik kelas XI konsentrasi keahlian bisnis digital di SMK PGRI 13 Surabaya. Berikut adalah data hasil tahapan prosedur pengembangan model ADDIE.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh dasar yang kuat dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan empat jenis analisis, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan melalui wawancara pada tanggal 19 Agustus 2024 dengan guru elemen *Digital Operation* SMK PGRI 13 Surabaya, guru menyampaikan bahwa pembelajaran masih menggunakan PowerPoint dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, berdasarkan observasi peneliti saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan di sekolah tersebut, siswa cenderung pasif dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan hasil analisis masalah tersebut, diperlukan media yang mampu meningkatkan keaktifan mereka. Dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang interaktif, menyenangkan, dan memungkinkan mereka berpartisipasi secara langsung, misalnya melalui diskusi, serta penyajian materi yang variatif. Selanjutnya, analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku, khususnya pada materi *Customer Relationship Management (CRM)*. Terakhir, analisis tujuan pembelajaran bertujuan memastikan bahwa media yang dirancang mendukung pencapaian kompetensi, yaitu agar peserta didik mampu memahami *Customer Relationship Management*. Hasil keempat analisis ini menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran berbasis Nearpod yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Tahap *Design*

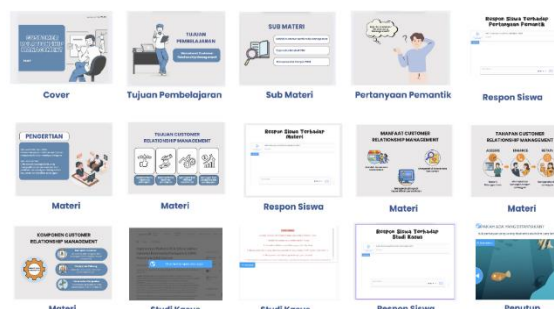
Tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod yang disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun merencanakan materi yang akan disajikan, serta elemen-elemen interaktif yang mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Materi yang dirancang meliputi topik-topik Customer Relationship Management (CRM), yaitu definisi CRM, tujuan dan manfaat, komponen dan tahapan, faktor terbentuknya CRM, serta teknologi yang digunakan dalam CRM. Penyusunan materi mengacu pada struktur kurikulum yang berlaku dan disusun dalam bentuk slide interaktif dengan kombinasi teks, gambar, video. Desain media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK agar pembelajaran terasa lebih menarik. Rancangan ini menjadi pedoman dalam proses pengembangan media pada tahap berikutnya. Berikut ini hasil perencanaan materi dan pemilihan media yang akan dipakai untuk mengembangkan media pembelajaran. responden.

Tabel 1. Hasil Perencanaan Materi, Pemilihan Media, dan Fitur Interaktif

No	Topik Materi	Pemilihan media dan fitur interaktif	Pemilihan media dan fitur interaktif
1	Pengertian <i>Customer Relationship Management</i>		
2	Tujuan <i>Customer Relationship Management</i>		
3	Manfaat <i>Customer Relationship Management</i>		
4	Tahapan <i>Customer Relationship Management</i>	Nearpod	<i>Collaborate Board, Draw It, Video Pembelajaran</i>
5	Komponen <i>Customer Relationship Management</i>		
6	Faktor yang Memengaruhi <i>Customer Relationship Management</i>		
7	Teknologi <i>Customer Relationship Management</i>		

3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dirancang ke dalam bentuk media pembelajaran berbasis Nearpod. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat slide interaktif menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam platform Nearpod, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, polling, collaborate board, dan pertanyaan terbuka. Berikut hasil tampilan media pembelajaran pada pertemuan pertama



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Pertemuan Pertama

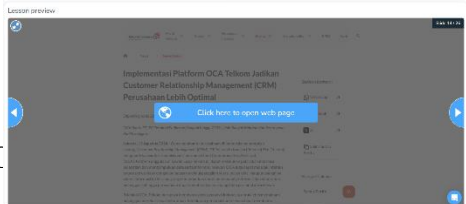
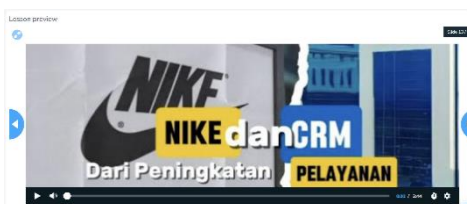
Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan materi dan media nearpod. Produk tersebut mengalami perubahan sesuai dari saran validator ahli materi dan media. Berikut hasil validasi ahli materi dan media beserta tampilan media sebelum dan sesudah validasi:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Ahli

No.	Validator	Aspek penilaian	Skor maksimum	Skor perolehan	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	Materi pembelajaran	40	39	97,5%	Sangat layak
2	Ahli media	Media pembelajaran	40	38	95%	Sangat layak
	Total		80	77	96,25%	Sangat layak

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod memperoleh skor total sebesar 77 dari skor maksimum 80, dengan persentase kelayakan sebesar 96,25%. Berdasarkan interpretasi kriteria Arikunto (2012), hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

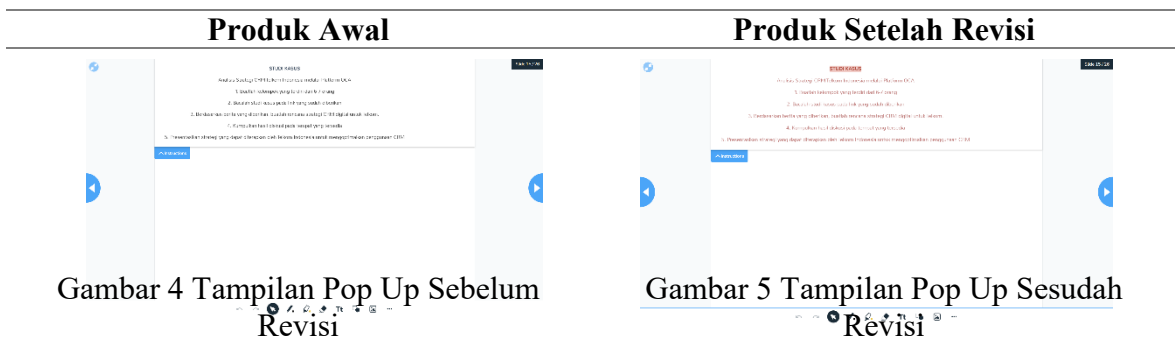
Tabel 3. Tampilan Media Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk Awal	Produk Setelah Revisi
	

Gambar 3 Tampilan Materi Sesudah Revisi

Keterangan :

Produk awal media pembelajaran nearpod belum terdapat contoh perusahaan offline yang menerapkan CRM, setelah dilakukan revisi, telah ditambahkan perusahaan offline yang menerapkan CRM

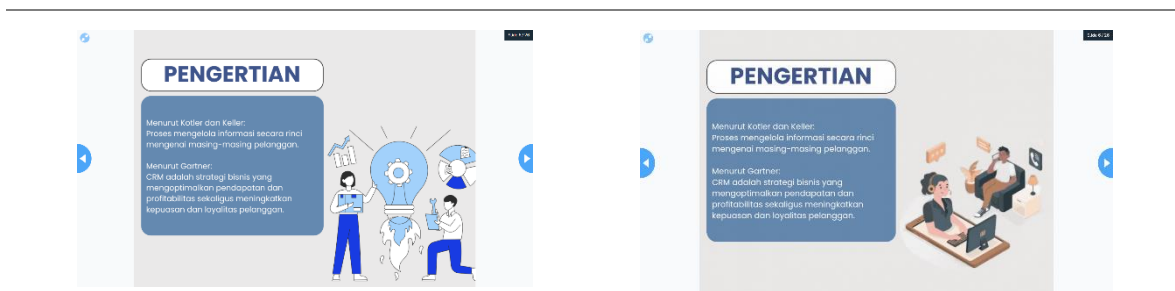


Gambar 4 Tampilan Pop Up Sebelum Revisi

Gambar 5 Tampilan Pop Up Sesudah Revisi

Keterangan:

Tampilan awal media pembelajaran menunjukkan elemen pop-up yang kurang menonjol karena penggunaan warna teks yang serupa dengan latar belakang, setelah dilakukan revisi, telah digunakan warna teks pada pop-up yang lebih kontras



Gambar 6 Tampilan Media Sebelum Penambahan Pop Up

Gambar 7 Tampilan Media Setelah Penambahan Pop Up

Keterangan:

Tampilan awal media pembelajaran belum ada animasi sehingga terkesan monoton, setelah dilakukan revisi, telah ditambahkan animasi agar media lebih menarik

4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod yang telah dikembangkan dan divalidasi. Uji coba dilakukan pada tanggal 16 dan 21 Mei 2025 di kelas XI konsentrasi keahlian Bisnis Digital SMK PGRI 13 Surabaya, yang diikuti oleh 34 peserta didik. Kegiatan implementasi dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2 × 30 menit.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Angket Siswa

No	Indikator Keaktifan	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
1	Mengerjakan tugas selama pembelajaran	136	129	94,85%	Sangat tinggi
2	Semangat menyelesaikan tugas secara mandiri maupun kelompok	136	125	91,91%	Sangat tinggi
3	Mengajukan pertanyaan ketika belum memahami materi	136	121	88,97%	Sangat tinggi
4	Menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran	136	125	91,91%	Sangat tinggi
5	Menyampaikan pendapat atau ide selama pembelajaran	136	120	88,24%	Sangat tinggi
6	Mengerjakan soal yang diberikan selama pembelajaran	136	126	92,65%	Sangat tinggi
7	Memecahkan masalah yang diberikan oleh guru	136	126	92,65%	Sangat tinggi
Rata-rata					91,88%

Tabel 4 menunjukkan hasil rekapitulasi respon peserta didik terhadap indikator keaktifan selama menggunakan media Nearpod dalam pembelajaran CRM. Semua indikator menunjukkan kategori "Sangat Tinggi", dengan rata-rata persentase keaktifan sebesar 91,88%. Selain angket respon peserta didik, untuk mendukung data keaktifan peserta didik digunakan lembar observer terhadap keaktifan peserta didik. Berikut hasil observer terhadap keaktifan peserta didik.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Observasi Keaktifan Peserta Didik

No.	Observer	Aspek penilaian	Skor maksimum	Skor perolehan	Persentase	Kategori
1	Guru Pengampu	Keaktifan Siswa	28	26	92,86%	Sangat tinggi

2	Rekan Sejawat	Keaktifan Siswa	28	27	96,42%	Sangat tinggi
	Total		56	53	96,25%	Sangat tinggi

Berdasarkan hasil observasi dari guru pengampu dan rekan sejawat terhadap keaktifan siswa selama penggunaan media pembelajaran Nearpod, diperoleh total skor 53 dari skor maksimal 56 dengan persentase kelayakan sebesar 94,64%. Hasil ini dikategorikan sangat baik menurut kriteria interpretasi yang digunakan. Artinya, media yang dikembangkan secara signifikan mampu mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, baik dalam menyelesaikan tugas, mengajukan dan menjawab pertanyaan, maupun dalam berdiskusi dan memecahkan masalah.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran yang memberikan masukan melalui lembar validasi. Selain itu, tanggapan peserta didik diperoleh melalui angket yang disebarakan setelah proses pembelajaran berlangsung. Selain angket, digunakan pula lembar observasi yang diisi oleh dua observer, yaitu guru pengampu elemen digital operation dan satu orang teman sejawat. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk menilai keaktifan peserta didik berdasarkan indikator keaktifan seperti melaksanakan tugas, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan memecahkan masalah atau studi kasus. Dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media, respon siswa terhadap media pembelajaran dan pengamatan oleh observer, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Nearpod sangat layak dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh skor kelayakan sebesar 97,5% dari ahli materi dan 95% dari ahli media, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, hasil observasi menunjukkan skor keaktifan peserta didik sebesar 92,86% dari guru pengampu dan 96,42% dari rekan sejawat, yang berada pada kategori "Sangat Tinggi". Respons siswa terhadap media Nearpod juga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 91,88%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi".

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media interaktif berbasis Nearpod pada materi *Customer Relationship Management (CRM)* yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Konsentrasi Keahlian Bisnis Digital di SMK PGRI 13 Surabaya.

Pengembangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran, diketahui bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu berupa PowerPoint, yang kurang mendorong keaktifan dan partisipasi siswa. Hal ini menjadi dasar perlunya pengembangan media yang lebih interaktif dan menarik. Nearpod dipilih karena memiliki berbagai fitur yang mendukung pembelajaran aktif seperti quiz, poll, collaborate board, dan

open-ended question, yang mampu mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Produk media interaktif yang dikembangkan melalui tahap desain dan dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi sebelum diujicobakan. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,5% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% yang juga termasuk kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Susanti (2022) yang juga mengembangkan media Nearpod dan memperoleh skor kelayakan sebesar 96,6%. Penelitian oleh Lestari (2021) pun mendukung bahwa Nearpod sebagai media interaktif mampu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui peningkatan interaksi antara guru dan peserta didik.

Produk kemudian diuji cobakan kepada 34 peserta didik kelas XI Bisnis Digital dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut diterima dengan sangat baik. Berdasarkan angket respons siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori “sangat baik”. Hasil ini menguatkan penelitian oleh Amelia (2022) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, dengan persentase respons siswa mencapai 93,4%.

Hasil validasi ahli dan tanggapan siswa menunjukkan bahwa media interaktif Nearpod yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan media ini adalah dapat digunakan secara fleksibel, menyesuaikan kebutuhan guru dan siswa, mampu menarik perhatian peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Akan tetapi, keterbatasan penggunaan Nearpod juga perlu diperhatikan, seperti kebutuhan koneksi internet yang stabil dan kesiapan perangkat digital siswa.

Sejalan dengan Sarman et al. (2023), media digital seperti Nearpod dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan keaktifan siswa, selama sarana dan prasarana penunjang memadai. Namun jika fasilitas terbatas, penggunaan media ini dapat terhambat. Oleh karena itu, dukungan infrastruktur digital menjadi aspek penting yang perlu dipenuhi untuk mengoptimalkan pemanfaatan media interaktif berbasis Nearpod dalam pembelajaran.

PENUTUP

Model pengembangan yang digunakan untuk media interaktif berbasis Nearpod pada materi *Customer Relationship Management* (CRM) di SMK PGRI 13 Surabaya adalah model ADDIE. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 97,5% dan 95%. Uji coba kepada siswa juga menunjukkan tanggapan yang sangat baik, dengan persentase rata-rata sebesar 94,5%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Nearpod yang dikembangkan terbukti valid dan mendapat respons positif dari peserta didik, serta berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi CRM.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (Edisi revisi, Cetakan ke-19). Rajawali Pers.

- Astuti, M. (2020). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV A SDIT Al-Qur'aniyyah.
- Az-Zahro, N. F., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Nearpod pada materi komunikasi efektif kehumasan di SMKN 4 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1371–1380. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5102>
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media interaktif pada pembelajaran PJOK secara online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod dalam materi perkembangbiakan pada tumbuhan siswa kelas VI sekolah dasar. *Educativo: Jurnal Pendidikan* <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52388>
- Fitriya, L., Nurhalimah, R., & Wijayanti, D. (2024). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap keterlibatan dan retensi informasi peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan* <https://doi.org/10.1234/jtpi.v6i1.5678>
- Liu, Y., Zhang, H., & Chen, W. (2024). Applying constructivist theory in digital learning environments: A study on interactive media use in secondary education. *International Journal of Educational Technology*, 19(2), 112–125. <https://doi.org/10.1234/ijet.v19i2.4567>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Sudjana, & Rivai. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis blended learning. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Sihaloho, I., Azainil, & Asyil. (2021). Pengaruh Keaktifan Dan Minat Belajar Siswa Terhadap A . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman*, 1, 33–42.
- Wibowo, A., & Firdaus, M. (2025). Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 45–53.