
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Henny Annisa Rahmawati^{1*}, Wawan S. Anwar², Mira Mirawati³

^{1,2,3}Universitas Pakuan, Indonesia

*Korespondensi: hennyannisaaa@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to develop and determine the feasibility interactive learning media using Nearpod application on the theme of my country's rich sub-theme of utilizing natural wealth in Indonesia in elementary schools. This research is a development research with a modified ADDIE development model. This development model consists of analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of media expert validation showed a percentage of 97.33% with the category "Valid", the results of validation of linguists showed a percentage of 94.66% with the category "Valid" and the results of material expert validation showed a percentage of 98.66% with the category "Valid". The nearpod media is then tested on grade IV students to see the responses of teachers and learners. The teacher's response results were obtained by a percentage of 95% and the response results of students received a percentage of 89% with the criterion of "Very Good". It was concluded that the development of nearpod-based interactive learning media on the theme of my country's rich sub-theme of utilizing natural wealth in Indonesia is worthy to use for learning in class IV.*

Keywords: *development, interactive learning media, nearpod*

Article info:

Submitted 16 Maret 2023

Revised 03 Mei 2023

Accepted 13 Mei 2023

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 adalah era yang penuh persaingan, oleh karena itu menuntut setiap negara memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kualitas tinggi untuk mampu bersaing dengan negara lain. SDM yang berkualitas dapat diperoleh melalui pendidikan yang berkualitas. Pemerintah Indonesia merancang kurikulum untuk membimbing peserta didik aktif dan produktif dalam menjawab tantangan zaman yang terus berubah. Agar dapat bersaing di era revolusi industri 4.0 guru dapat menggunakan media pembelajaran digital interaktif. Harapannya agar pembelajaran menjadi menarik, tidak membosankan, dan memberi pengalaman yang bermakna bagi peserta didik karena melibatkan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Damara, (2021: 162), media yang bersifat interaktif dapat membuat proses penyampaian informasi dan materi tidak hanya berpusat pada guru melainkan peserta didik dapat berperan aktif ketika pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan peserta didik sehingga memberi pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDIT Putra Pakuan kelas IV, diperoleh informasi bahwa pembelajaran dikelas yang dilaksanakan kurang melibatkan peserta didik didalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik cepat melupakan materi yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran, materi yang diberikan kurang mendalam dan kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengasah kreativitas dan kemandiriannya dalam memahami materi pembelajaran. Penyebab terjadinya masalah tersebut yaitu sumber belajar yang digunakan kurang bervariasi dan hanya bersumber dari buku pegangan guru dan peserta didik yang ada disekolah, pembelajaran yang dilaksanakan satu arah membuat peserta didik bosan dan kurang

tertarik dengan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran digital masih terbatas pada video pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Di era digital seperti sekarang, pembelajaran yang dilaksanakan perlu adanya penyesuaian dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang. Salah satu cara yang dapat guru terapkan untuk membantu proses pembelajaran di kelas yaitu media pembelajaran berbasis *nearpod*. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhamidah (2021: 84), *nearpod* merupakan ruang belajar yang interaktif dan sangat relevan dengan pembelajaran berbasis digital. Hal ini didukung oleh pendapat Feri & Zulherman, (2021: 166) yang menjelaskan bahwa *nearpod* adalah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memfasilitasi interaktivitas selama pembelajaran. Lebih lanjut Ami (2021: 141) menjelaskan *nearpod* memiliki berbagai fitur pendukung pembelajaran yang dapat digunakan, guru dapat memilih fitur konten atau aktivitas yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. *Nearpod* menjadi media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif antara guru dan peserta didik melalui fitur-fitur yang bersifat mendidik dan inovatif. *Nearpod* menyajikan sumber belajar dalam bentuk *slide*, video, evaluasi, simulasi, dan lainnya secara digital sehingga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dimanapun.

Media *nearpod* dalam penelitian dan pengembangan sebelumnya yaitu Penggunaan Aplikasi *Nearpod* Kelas IV Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 berhasil dikembangkan dengan kategori baik-sangat baik dan memberikan hasil tingkat kepraktisan dinyatakan praktis, hal ini dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik (Minalti & Erita, 2021). Berdasarkan hasil penelitian lainnya di Sekolah Dasar yaitu Pengembangan *E-Media Nearpod* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa memperoleh hasil dalam pembelajaran sangat layak dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Susanto, 2021). Hal ini memotivasi peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* yang dilengkapi dengan video pembelajaran, kuis atau soal-soal latihan berbentuk game dengan harapan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.

Dengan adanya beberapa permasalahan, diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk menunjang proses keberhasilan tujuan dari pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan di Indonesia". Rumusan masalah serta tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Dengan model penelitian ADDIE. Prosedur desain media pembelajaran dengan *ADDIE* meliputi *analysis, design, development, implementation, evaluation* (Suryani, dkk, 2018: 128). Subyek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli bahasa oleh dua ahli dosen FKIP Universitas Pakuan dan ahli materi oleh satu guru SDIT Putra Pakuan. Subyek penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* adalah peserta didik yang berjumlah 32 orang di kelas IV SDIT Putra Pakuan Bogor, serta walikelas IV SDIT Putra Pakuan yang terdiri dari dua orang guru..

Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran serta media yang diterapkan guru guna mengetahui pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*. Angket yang dibuat ada 5 yaitu instrumen uji kelayakan untuk ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan instrumen untuk uji pengguna yaitu instrumen respon guru serta respon siswa.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi ahli berupa komentar, saran dan masukan mengenai ketepatan desain media, kesesuaian bahasa dan ketepatan materi pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif didapat dengan menghitung skor penilaian dari setiap indikator yang dinilai oleh ahli media, bahasa dan materi yang selanjutnya akan dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

Penilaian instrumen angket validasi ahli dan respon pengguna menggunakan skala likert. Rumus untuk mengolah data persentase validasi ahli adalah sebagai berikut (Fitri & Haryanti, 2020: 265)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi kelayakan sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan

| Kriteria | Kualifikasi |
|------------|--|
| 81% - 100% | Sangat Layak (dapat diterapkan tanpa revisi) |
| 61% - 80% | Layak (dapat diterapkan dengan revisi kecil) |
| 41% - 60% | Kurang Layak (Disarankan tidak diterapkan karena perlu revisi) |
| 21% - 40% | Tidak Layak (tidak boleh diterapkan) |
| < 20% | Sangat Tidak Layak (tidak boleh diterapkan) |

(Sumber: Fitri & Haryanti, 2020: 265)

Untuk mengetahui skor akhir respon guru dan peserta didik, jumlah skor dibagi dengan jumlah responden yang menjawab angket tersebut. Dengan demikian untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus berikut: (Fitri & Haryanti, 2020: 265)

$$X = \frac{\sum i}{n}$$

Dari perhitungan rata-rata skor, dicari persentase jawaban keseluruhan responden. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Fitri & Haryanti, 2020: 265)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik

| Kriteria | Kualifikasi |
|------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Cukup Baik |
| 21% - 40% | Kurang Baik |
| < 20% | Sangat Kurang Baik |

(Sumber: Ferdiansya, et. al., 2021: 150)

HASIL

Peneliti melaksanakan wawancara dengan Ibu Anggi Alisca, S.Pd selaku wali kelas IV SDIT Putra Pakuan. Wawancara bertujuan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam penggunaan media yaitu guru cenderung khawatir dengan pemilihan media yang tepat untuk menjelaskan materi. Media yang diharapkan oleh guru yaitu media yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik serta mencakup materi dengan lebih mendalam.

Penelitian dan pengembangan kali ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *nearpod* melalui tahapan ADDIE. Sebelum produk diterapkan sebagai solusi media dalam pembelajaran di kelas, dilakukan uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Validasi ini dilakukan dengan mengkonsultasikan produk kepada ahli yang telah memiliki pengalaman untuk menilai, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk yang dikembangkan, untuk selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki produk sesuai penilaian dan pemikiran ahli. Pelaksanaan validasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* oleh ahli diawali dengan validator diminta untuk memberi masukan, komentar dan saran bagi media, sebagai bahan revisi dari media yang sudah dirancang sampai media dikatakan layak dan tidak revisi, selanjutnya validator mengisi lembar instrumen.

Berdasarkan masukan validator media, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan yaitu pada indikator kejelasan teks, keakuratan dan desain media. Berdasarkan validator bahasa perbaikan yang perlu dilakukan yaitu pada indikator kesesuaian dengan kaidah bahasa. Validator materi menyimpulkan media dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas. Selanjutnya media direvisi sesuai dengan masukan validator, untuk selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

| Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor Penilaian |
|-----------------------|---------------|----------------|
| Desain media | 15 | 15 |
| Kejelasan teks | 15 | 14 |
| Kualitas audio visual | 15 | 15 |
| Kakuratan | 15 | 15 |
| Pengoperasian | 15 | 14 |
| Jumlah | 75 | 73 |

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor Penilaian |
|--|---------------|----------------|
| Kemampuan memotivasi peserta didik | 15 | 14 |
| Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 35 | 32 |
| Keefektifan kalimat | 5 | 5 |
| Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 20 | 20 |
| Jumlah | 75 | 71 |

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

| Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor Penilaian |
|--|---------------|----------------|
| Kemampuan materi dengan KD | 15 | 15 |
| Keakuratan materi | 20 | 20 |
| Kemutakhiran materi | 5 | 5 |
| Kelayakan materi | 20 | 20 |
| Pembelajaran terpusat pada peserta didik | 15 | 14 |
| Jumlah | 75 | 74 |

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahasa, dan materi dapat dihitung persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Hasil validasi ahli media oleh Ibu Resyi A. Gani, S.Kom., M.Pd, menunjukkan persentase sebesar 97,33%, hasil validasi ahli bahasa oleh Ibu Stella Thalita, M.Pd, menunjukkan persentase sebesar 94,66% dan hasil validasi ahli materi oleh Ibu Anggi Alisca, S.Pd, menunjukkan persentase sebesar 98,66%

Berdasarkan tabel kelayakan, maka produk berada pada kategori “Sangat Layak” dengan nilai antara 81%-100%, yang memiliki arti produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas IV.

Produk kemudian diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDIT Putra Pakuan guna mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengaplikasian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Berikut data yang dihasilkan.

Tabel 6. Hasil Respon Guru

| Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor Penilaian |
|---------------------|---------------|----------------|
| Pengoperasian media | 5 | 5 |
| Manfaat media | 35 | 33,5 |
| Ketepatan media | 10 | 9 |
| Jumlah | 50 | 47,5 |

Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik

| Indikator Penilaian | Skor Maksimal | Skor Penilaian |
|---------------------|---------------|----------------|
| Tampilan | 5 | 4,6 |
| Manfaat | 20 | 17,1 |
| Interaksi | 10 | 9,03 |
| Antusias | 15 | 13,68 |
| Jumlah | 50 | 44,41 |

Hasil respon guru oleh 2 walikelas IV diperoleh persentase sebesar 95%. Hasil respon peserta didik oleh 32 responden mendapat persentase sebesar 89%. Berdasarkan analisis respon guru dan peserta didik produk dikatakan berhasil dirancang, hal ini dapat dilihat dari persentase yang menunjukkan nilai antara 81%-100% dengan kriteria "Sangat Baik"

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan sesuai dengan pendapat Sugiono (2019: 396), bahwa metode *R&D* digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas suatu produk tertentu.

Media pembelajaran interaktif merupakan dua atau lebih media yang meliputi teks, gambar, audio, animasi dan video yang dapat dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna (Lailiyah & Sukartiningsih, 2018: 1151). Menurut Tarigan dan Siagian (2015: 190), karakteristik dari media pembelajaran interaktif adalah peserta didik tidak hanya memperhatikan presentasi atau objek, melainkan terdorong untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Nearpod merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi melalui fitur yang tersedia yang meliputi fitur konten dan aktivitas, yang dapat disajikan dengan teks, gambar, gambar bergerak, video, dan audio, *nearpod* sangat fleksibel dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif.

Proses pengembangan menggunakan model ADDIE. Tahap pertama melakukan analisis, analisis dilakukan di SDIT Putra Pakuan dengan cara melakukan wawancara dengan walikelas IV diperoleh bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*. Menurut Ami (2021: 135), aplikasi *nearpod* dapat menjadi media pembelajaran melalui fitur-fitur yang inovatif dan bersifat mendidik dan menciptakan pembelajaran yang interaktif. Tahap kedua peneliti menyiapkan desain media pembelajaran dengan menentukan materi yang akan dikembangkan dan membuat *storyboard*. Tahap ketiga yaitu peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menggunakan aplikasi *nearpod*, *nearpod* memiliki banyak fitur konten dan aktivitas yang dapat dipilih. Perez (2017: 108), menjelaskan setelah masuk *nearpod* disajikan dasbor yang mudah digunakan yaitu *My Library, Explore, Join, Create, and Reports*. Untuk membuat presentasi interaktif Pilih "*My Library*" atau "*Create*" pada menu, klik "*New Presentation*". Presentasi dapat dibuat dengan membuat presentasi secara langsung didalam *nearpod* atau memasukkan file yang sudah ada dengan mengklik "*Add Slide*" selanjutnya pilih "*Content*" atau klik "*Add Slide*" dan pilih "*Activities*" untuk menambahkan aktifitas sehingga *slide* presentasi semakin interaktif. Simpan presentasi, atur judul presentasi pada pengaturan dan klik "*Save&Exit*". Bagikan dan publikasikan presentasi yang telah selesai dibuat kepada peserta didik pada waktu yang telah ditetapkan (Gliksman Sam, 2015: 350). Produk pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti berisi materi pembelajaran yang disertai dengan teks, gambar, video pembelajaran, simulasi pembelajaran, latihan soal, game edukasi dan kuis, kemudian dilakukan validasi dan perbaikan sampai media dikatakan sangat layak sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses di link <https://app.nearpod.com/?pin=MKD3P>. Tahap keempat yaitu implementasi, produk yang telah dikembangkan diujicobakan oleh 32 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon guru dan peserta didik setelah media pembelajaran diterapkan didalam kelas. Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis respon guru dan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan, produk pengembangan dikatakan berhasil dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan nilai 81%-100% dengan interpretasi "Sangat Baik". Hal ini sesuai dengan pendapat Inanta et al., (2022: 420) bahwa pembelajaran dengan *nearpod* akan memberikan suasana yang berbeda dari yang lainnya dan lebih menyenangkan.

Dengan adanya hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan guru dalam kegiatan pembelajarannya, dan menjadi sumber belajar digital serta bisa membantu peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dikelas IV.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan media yang dikembangkan dikatakan berhasil dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena disajikan dengan dengan teks, gambar, video pembelajaran, simulasi pembelajaran, latihan soal, game edukasi dan kuis. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dengan perolehan presentase 97,33% dari ahli media, 94,66% dari ahli bahasa dan 98,66 dari ahli materi. Respon

siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* yang dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh presentase sebesar 89% dan respon guru sebesar 95% yang mencapai kriteria "Sangat Baik". Peran media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* pada pembelajaran disambut positif oleh guru dan peserta didik, peserta didik antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kreatifitas dan kemandiriannya dalam menggunakan media secara mandiri. Sehingga, media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* dapat dijadikan sebagai sebuah solusi media pembelajaran pada pembelajaran tema sungguh kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

REFERENSI

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *nearpod*. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Damara, A. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif *plant flash* pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 160–171. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114585>
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 148–155. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>
- Feri, A., & Zulherman. (2021). Development of *nearpod*-based e module on science material " energy and its changes " to improve elementary school student learning achievement. *International Journal of Education and Learning*, 3(2), 165–174. <https://doi.org/10.31763/ijele.v3i2.400>
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, mixed method, dan research and development*. Madani Media
- Gliksman, Sam. (2015). *iPad in education for dummies, 2nd edition*. John Wiley & Sons.
- Inanta, R., Zuhaji, & Indrayani. (2022). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media *nearpod* pada peserta didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150–1159.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan aplikasi *nearpod* untuk bahan ajar pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis media *nearpod* dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 80–90. <https://doi.org/10.24853/pl.4.2.80-91>
- Perez, J. E. (2017). *Nearpod*. *Journal of the Medical Library Association*, 105(1), 108–110. <https://doi.org/10.5195/jmla.2017.121>
- Sugiyono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan e-media *nearpod* melalui model *discovery* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>