

Pengaruh Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih pada Kelas IX di MTsN 1 Padang

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Miftahul Husnah Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang miftahulhusnah33@gmail.com	ISSN: 2963-8933 Vol. 5, No. 1 Februari 2026 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
Sasmi Nelwati Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang sasminelwati@uinib.ac.id	
Gusmaneli Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang gusmanelimpd@uinib.ac.id	

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Husnah, M., Nelwati, S., Gusmaneli. (2026). Pengaruh Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih pada Kelas IX di MTsN 1 Padang. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 5 (1), 408-415.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa besar pengaruh penggunaan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTsN 1 Padang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (Quasi Experiment) menggunakan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX MTsN 1 Padang, sedangkan sampel terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Temuan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif dengan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen 81,33, sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol 73,64. Dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan dengan SPSS versi 31 Hasil yang diperoleh dari uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed) < 0,001. Jika nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas IX di MTsN 1 Padang. Penelitian ini merekomendasikan agar media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk memvariasikan media pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Fikih, karena berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Nearpod, Hasil Belajar, Pembelajaran Fikih

Abstract

The purpose of this study was to determine the extent of the effect of using interactive multimedia learning through the Nearpod application on students' learning outcomes in the Fiqh subject for Grade IX at MTsN 1 Padang. This research was motivated by the low student learning outcomes and the learning process still being dominated by the lecture method with limited use of instructional media. Therefore, interactive learning media innovation was needed to improve students' understanding and learning outcomes. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design using the Pretest-Posttest Control Group Design. The population of the study consisted of all Grade IX students of MTsN 1 Padang, while the sample included an experimental class and a control class selected through purposive sampling technique. The data collection technique used tests in the form of pretest and posttest questions that had been tested for validity and reliability. The hypothesis of this study stated that there is a significant effect of using interactive multimedia learning through the Nearpod application on students' learning outcomes in the Fiqh subject. The findings revealed that the use of interactive multimedia learning media through the Nearpod application effectively improved students' learning outcomes, with the average post-test score of the experimental class being 81.33, while the control class achieved an average post-test score of 73.64. This was proven through hypothesis testing using SPSS version 31. The results of the Independent Sample T-test showed that the Sig. (2-tailed) value was < 0.001 . If the Sig. (2-tailed) value is < 0.05 , then H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is a significant effect of using interactive multimedia learning media through the Nearpod application on students' learning outcomes in the Fiqh subject for Grade IX at MTsN 1 Padang. This study recommends that interactive multimedia learning media using the Nearpod application be utilized as one of the instructional media to diversify classroom learning in the Fiqh subject, as it has a positive impact on students' learning success.

Keywords: Interactive Multimedia, Nearpod, Learning Outcomes, Fiqh Learning

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Susilawati, 2023: 2)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara menarik, jelas, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media interaktif juga mampu memadatkan informasi, mempermudah penafsiran materi, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif (Simarmata & Mujiarto, 2019: 120)

Multimedia interaktif sendiri merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Simarmata & Mujiarto, 2019: 117)

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan berpusat pada guru, tetapi berpusat pada peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Kurniawan & Widiastuti, 2022: 2)

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah aplikasi Nearpod. Nearpod merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif melalui berbagai fitur seperti presentasi, kuis, polling, video, dan aktivitas interaktif lainnya. Penggunaan Nearpod memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Selain itu, Nearpod juga memungkinkan pendidik untuk memantau dan mengevaluasi aktivitas peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung (Feri & Zulherman, 2021: 420)

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Helnanelis & Ulyanti, 2023: 3888)

Dalam konteks pembelajaran Fikih, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting karena materi Fikih seringkali bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih masih sering menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Permasalahan ini juga ditemukan di MTsN 1 Padang, dimana masih minim penggunaan media pembelajaran interaktif, rendahnya hasil belajar peserta didik, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia interaktif melalui aplikasi Nearpod diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih. Melalui fitur interaktif yang tersedia, Nearpod dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih menjadi penting untuk dilakukan, guna mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment). Hal ini dikarenakan subjek penelitian tidak dirandomisasi secara penuh dalam penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX MTsN 1 Padang yang terdiri dari beberapa kelas dengan tingkat kemampuan yang bervariasi, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media Nearpod. Untuk memastikan bahwa kedua kelas sampel memiliki kemampuan awal yang setara, dilakukan uji kesetaraan menggunakan nilai pretest yang dianalisis dengan uji statistik menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kedua kelas dinyatakan setara. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod, sedangkan variabel terikat adalah hasil siswa pada mata pelajaran Fikih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan sebelum pembelajaran (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Padang pada kelas IX dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif Nearpod dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Proses penelitian dilaksanakan selama

empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas. Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas, pada pertemuan terakhir diberikan tes akhir (post-test) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Tes yang diberikan bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel.1

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest_Kelas_Eksperimen	39	44.00	88.00	63.7949	10.21655
Valid N (listwise)	39				

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PostTest_Kelas_Eksperimen	39	56.00	100.00	81.3333	9.63910
Valid N (listwise)	39				

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh hasil analisis deskriptif pretest dan posttest siswa menunjukkan dari 39 siswa (sampel), kategori pretest nilai minimum adalah 44 dan nilai maksimum 88 dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 63,79 Sedangkan kategori posttest diperoleh nilai minimum adalah 56 dan nilai maksimum 100 dengan nilai rata-rata sebesar 81,33. Hasil dari Uji Normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel.2

Uji Normalitas Pretest dan PostTest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest_Kelas_Eksperimen	.098	39	.200*	.978	39	.640
PostTest_Kelas_Eksperimen	.080	39	.200*	.970	39	.363
PreTest_Kelas_Kontrol	.125	39	.131	.964	39	.246
PostTest_Kelas_Kontrol	.164	39	.010	.964	39	.235

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel.2, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada data pretest menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,246 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,640. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data pretest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada data posttest menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,235 dan kelas eksperimen sebesar 0,363. Nilai signifikansi pada kedua kelas tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga data posttest dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel.3

Uji Homogenitas Pretest dan PostTest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar_Fikih	Based on Mean	.564	1	76	.455

Berdasarkan Tabel.3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,455. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama. Dengan demikian, kedua kelompok memenuhi asumsi homogenitas data.

Tabel.4

Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Paired Samples Test						Significance		
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	PreTest_Kelas_Eksperimen - PostTest_Kelas_Eksperimen	-17.538	11.810	1.891	-21.367	-13.710	-9.274	38	<,001	<,001
Pair 2	PreTest_Kelas_Kontrol - PostTest_Kelas_Kontrol	-8.821	4.957	.794	-10.427	-7.214	-11.112	38	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ditunjukkan pada Tabel.4. Hasil yang diperoleh dari uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed) $< 0,001$. Jika nilai Sig. (2 tailed) $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya: terdapat pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Dengan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_a , maka penelitian ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yaitu terdapat Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih Kelas IX di MTsN 1 Padang.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini karena media interaktif menyajikan materi secara visual, audio, dan aktivitas langsung yang melibatkan peserta didik.

Aplikasi Nearpod merupakan salah satu multimedia interaktif dalam pembelajaran sebagai upaya untuk memenuhi fasilitas pendukung pembelajaran dalam mewujudkan kualitas pembelajaran dengan kolaborasi dari beberapa media yang menimbulkan hubungan dua arah, meningkatkan gairah motivasi belajar siswa, menciptakan pembelajaran mandiri, serta menciptakan peluang pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu (Feri & Zulherman, 2021: 420)

Kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi Nearpod menurut Kholis sebagaimana dikutip Icha Biassari yaitu : 1) Nearpod merupakan media pembelajaran berbasis website yang menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. 2) Nearpod dapat diakses melalui website resminya, sehingga dapat digunakan tanpa memenuhi ruang penyimpanan gawai. 3) Penggunaanya lebih fleksibel karena siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain. 4) Memiliki fitur tes yang dapat memberikan batasan waktu, sehingga meminimalkan kesempatan mencotek. 5) ktivitas siswa tercatat secara otomatis, sehingga guru dapat mengetahui siapa saja yang

mengikuti kelas dan tidak. 6) Analisis soal hasil evaluasi terbentuk secara otomatis setelah dilakukan pengisian. (Biassari, 2021: 70-71).

Penelitian pra-eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas IX di MTsN 1 Padang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 39 siswa. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih, pada Bab II topik Jual beli, qirad, khiyar dan riba. Pada penelitian ini, pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Fiqih pada materi Jual beli, qirad, khiyar dan riba. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan seperti mencocokkan gambar, kuis, dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Fiqih yang diajarkan. Berdasarkan hasil pretest, nilai yang diperoleh berada pada kategori rendah dengan ketuntasan hasil belajar yang dinyatakan tidak tuntas yaitu sebanyak 71 siswa jumlah sampel. Selanjutnya, pada penelitian kelas eksperimen, diberikan perlakuan berupa penggunaan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod. Media ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, dan memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Simarmata & Mujiarto, 2019: 120) bahwa media interaktif mampu menyajikan informasi secara menarik, jelas, dan terpercaya, sehingga membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, dan juga berfungsi untuk memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi, yang pada akhirnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan berdampak pada peningkatan proses serta hasil belajar siswa.

Dengan penggunaan pembelajaran multimedia interaktif, akan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, Langkah awal yang siswa lakukan adalah mencoba menganalisa soal dengan berpijak pada pengetahuan yang siswa peroleh dari penjelasan dan materi yang ditampilkan pada infokus di papan tulis. Kemudian dilanjutkan dengan menyimak dan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Nearpod.

Hasil posttest menunjukkan nilai hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami perubahan. Nilai hasil pretest dan posttest kelas eksperimen terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada pretest sebesar 0.640 dan pada posttest sebesar 0.363 yang menunjukkan nilai Sig. > 0.05. Selain itu, keterlaksanaan penerapan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod juga terpantau terlaksana dengan baik di setiap pertemuan mulai dari hasil latihan siswa yang semakin baik.

Sejalan dengan penelitian ini, temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Astriyani (2022) yang menyatakan bahwa Multimedia interaktif juga memungkinkan siswa belajar kapan pun dan di mana pun, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Di era digital seperti saat ini, guru diharapkan membantu siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran serta mengajarkan memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar. Salah satu cara untuk mencapai adalah melalui penggunaan aplikasi Nearpod.

Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod adalah aplikasi interaktif yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di zaman modern ini. Aplikasi ini dirancang untuk menggabungkan pertanyaan dengan elemen permainan, sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan terlibat aktif dalam interaksi. Selain itu, Nearpod memiliki fitur yang mempermudah guru dalam melakukan evaluasi terhadap perkembangan siswa.

Pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi Nearpod tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan interaktif, tetapi juga dapat digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian dalam proses pembelajaran dari jarak jauh tanpa batas ruang dan waktu. Nearpod dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui permainan, dan juga mudah digunakan sebagai alat mengukur hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang rendah merupakan salah satu masalah dalam proses pembelajaran yang bisa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan (Zalillah & Alfurwan 2022, dalam jurnal Sopacua dkk, 2025: 400) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor

yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya, mulai dari kecerdasan, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, sampai pada kondisi jasmani dan pembelajaran seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat adanya perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif berbasis Nearpod dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 81,33 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 73,64. Selisih nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Secara statistik, hasil uji Independent Sample T-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif melalui aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas IX di MTsN 1 Padang. Hasil ini memperkuat bahwa peningkatan yang terjadi bukan sekadar kebetulan, melainkan disebabkan oleh perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.

Secara pedagogis, temuan ini dapat dijelaskan karena Nearpod menghadirkan pembelajaran yang bersifat student-centered. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, pertanyaan terbuka, polling, kolaborasi, dan penyajian materi berbasis visual dan audio. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk berpikir, merespons, dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Aktivitas tersebut membantu memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung satu arah dan membuat siswa lebih pasif, penggunaan multimedia interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam mata pelajaran Fiqih yang memuat konsep-konsep hukum Islam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, visualisasi materi dan interaksi langsung sangat membantu siswa memahami konteks dan penerapannya secara lebih konkret. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasikannya.

Selain itu, penggunaan Nearpod juga memberikan umpan balik secara langsung (immediate feedback) kepada siswa dan guru. Guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa secara real time, sehingga dapat segera melakukan perbaikan atau penguatan materi jika diperlukan. Hal ini tentu lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang seringkali baru mengetahui hasil belajar siswa setelah evaluasi akhir dilakukan. Dari sisi motivasi belajar, pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga terbukti meningkatkan minat dan perhatian siswa. Media yang variatif, tampilan yang menarik, serta aktivitas yang menantang membuat siswa lebih fokus dan antusias mengikuti pembelajaran. Motivasi yang meningkat ini pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Multimedia interaktif melalui aplikasi Nearpod tidak hanya meningkatkan capaian kognitif siswa, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media ini layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqih, khususnya di tingkat MTs.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif melalui aplikasi Nearpod memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas IX di MTsN 1 Padang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dari 63,79 pada saat pretest menjadi 81,33 pada saat posttest, yang berada pada kategori tinggi. Peningkatan tersebut lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 64,82 menjadi 73,64 dan berada pada kategori sedang. Hasil ini dibuktikan dari uji-t yang memperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar < 0,001 nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Artinya terdapat pengaruh Pembelajaran Multimedia

Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Fikih Kelas IX di MTsN 1 Padang.

E. Referensi

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astriyani, S. (2022). Pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Juwara*, 2(2), 157-163.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021, December). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 62-74).
- Emiyati, A & Kurniawan, A.H. (2022). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 5(3), 418-426.
- Helnelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3886-3894.
- Simarmata, J., and Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sopacua, J., Johansz, D., Lestari, L., & Ratumanan, S. D. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD INPRES TOMRA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Susilawati, E. (2023). *Media Dan Teknologi Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.