MENINGKATKAN KARAKTER KREATIF MENGGUNAKAN MEDIA NEARPOD DI SD NEGERI 3 CANDINATA, PURBALINGGA

Malinda Maya Pahlevi[1], **Wakhudin**[2]

[1,2]*Universitas Muhammadiyah Purwokerto*
E-mail : [1]mayamalinda97@gmail.com, [2]wakhudin@ump.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media Nearpod terhadap peningkatan karakter kreatif pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 3 Candinata, Purbalingga, Jawa Tengah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*, yang diperkuat dengan observasi dan wawancara. Sampel penelitian terdiri atas 27 siswa kelas 5 yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis Nearpod dalam proyek P5 bertema Gaya Hidup Berkelanjutan. Data dikumpulkan melalui *pretest-posttest*, observasi, serta angket, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada karakter kreatif siswa, dengan rata-rata nilai pretest 58,52 meningkat menjadi 79,26 pada posttest. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penerapan Nearpod. Hasil observasi juga menunjukkan 88,9% siswa memiliki aktivitas sangat baik dan 92,6% siswa setuju bahwa Nearpod membantu mereka dalam pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah, Nearpod terbukti efektif dalam meningkatkan kelancaran berpikir, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Penelitian ini merekomendasikan penerapan Nearpod untuk mendukung penguatan karakter kreatif dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci : *Nearpod, Karakter Kreatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pendidikan Karakter*

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Nearpod media implementation on improving creative character in the Pancasila Student Profile Strengthening Project at SD Negeri 3 Candinata, Purbalingga, Central Java. The study used a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 27 5th grade students who were given Nearpod-based learning treatment in the P5 project themed Sustainable Lifestyle. Data were collected through pretest-posttest, observation, and questionnaires, then analyzed using descriptive statistical tests and Paired Sample T-Test tests. The results showed a significant increase in students' creative character, with an average pretest score of 58.52 increasing to 79.26 in the posttest. Hypothesis testing showed a Sig. (2-tailed) value = 0.000 which means there is a significant difference before and after the implementation of Nearpod. The observation results also showed that 88.9% of students had very good activity and 92.6% of students agreed that Nearpod helped them in learning. The conclusion of this study is that Nearpod has proven to be effective in improving students' fluency of thinking, flexibility, elaboration, and originality in project-based learning. This study recommends the implementation of Nearpod to support the strengthening of creative characters in the Merdeka Curriculum.

Keywords : *Nearpod, Creative Characters, Project-Based Learning, Character Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah elemen penting dalam mengembangkan generasi muda yang memiliki kecerdasan akademis, tetapi juga dilengkapi dengan nilai moral dan etika yang kokoh. Salah satu karakter penting di abad 21 adalah karakter kreatif yang diharapkan dapat menjadi individu yang bisa berpikir dengan cara baru dan menemukan solusi untuk berbagai masalah. Karakter kreatif ini bisa ditingkatkan dengan berbagai cara, seperti kegiatan membaca, program pembelajaran yang berfokus pada proyek, dan kegiatan ekstrakurikuler yang mendorong penjelajahan ide baru (Lestari, Dewi, and Junita 2024).

Memasukkan nilai karakter kreatif ke dalam proses belajar secara aktif dapat membantu siswa menjadi orang yang fleksibel dan berkotribusi positif bagi masyarakat (Sancaya and Arofah 2022). Agar tujuan dari pendidikan karakter bisa tercapai dengan baik perlu dilaksanakannya program pendidikan karakter yang cermat dan harus melibatkan kolaborasi antara guru, orang tua dan komunitas (Wakhudin 2020). Bentuk nyata dari dukungan Indonesia terhadap pendidikan karakter adalah menetapkan kerangka hukum melalui kebijakan nasional untuk memperbaiki kualitas pendidikan sebagaimana diatur dalam konstitusi. Tujuan pendidikan seperti tertera dalam Pasal 31 UUD 1945 adalah pentingnya meningkatkan kecerdasan bangsa dan juga mencetak pribadi yang beriman, bertakwa, serta memiliki akhlak yang baik. Ketentuan ini kemudian diperkuat dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga membentuk karakter dan nilai moral peserta didik.

Sebagai tindak lanjut dari kebijakan tersebut, pemerintah menerbitkan Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter untuk membangun dan mempersiapkan pelajar agar dapat menjadi generasi unggul Indonesia pada tahun 2045. Dalam konteks ini, penguatan karakter kreatif menjadi fokus utama dalam menciptakan generasi yang menggambarkan semangat Pancasila dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Survei yang dilakukan Programme for International Student Assesment (PISA) mengungkapkan bahwa tingkat karakter kreatif siswa masih berada pada kategori rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang sering membuat kegiatan belajar menjadi kurang optimal. Banyak guru masih mengandalkan media pembelajaran berbasis buku non-interaktif, sehingga siswa tidak mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan pemikiran kreatif (Arif and Dewi 2024).

Selain itu, modul ajar yang diterapkan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga menyebabkan mereka cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses belajar (Andriani and Wakhudin 2020). Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun teknologi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa, tantangan dalam penerapannya di lingkungan pembelajaran masih perlu diatasi agar manfaatnya dapat dimaksimalkan (Sagala dkk., 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 3 Candinata, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Guru kelas mengungkapkan bahwa selama kegiatan belajar-mengajar, siswa jarang menunjukkan inisiatif untuk bertanya atau mengemukakan ide. Hal ini tampak jelas dalam diskusi kelompok saat sebagian besar siswa hanya menunggu instruksi dari guru tanpa berusaha menemukan solusi secara

mandiri. Selain itu, siswa lebih sering mengandalkan jawaban langsung dari buku tanpa mencoba mengembangkan atau memodifikasi gagasan mereka sendiri.

Faktor lain yang turut memengaruhi kondisi ini adalah penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi buku teks dan papan tulis. Guru mengungkapkan bahwa keterbatasan akses terhadap teknologi menjadi tantangan utama dalam penerapan metode pembelajaran berbasis digital. Selain itu, modul pembelajaran yang diterapkan di kelas belum sepenuhnya dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Pola pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat satu arah yaitu guru mendominasi penjelasan, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif.

Dalam wawancara lebih lanjut, guru juga mengungkapkan bahwa siswa sering merasa bosan akibat kurangnya variasi metode pembelajaran. Minimnya aktivitas kolaboratif dan kurangnya pendekatan inovatif dalam pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi siswa berpikir kreatif. Kondisi ini menjadi tantangan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter sebagai landasan pendidikan. Kurikulum Merdeka dirancang agar guru dapat menyelesaikam pembelejaran dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga proses belajar-mengajar menjadi fleksibel dan bermakna (Aluf 2024). Salah satu aspek penting dalam kurikulum ini adalah penanaman karakter yang relevan dengan tuntutan zaman seperti kreatif dan keterampilan abad ke-21 (Cholilah dkk., 2023).

Karakter kreatif sendiri diartikan sebagai kemampuan individu dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai pendekatan yang inovatif dan tidak hanya bergantung pada cara konvensional (Amalia, Pasani, and Yulinda 2021). Peningkatan karakter kreatif didasarkan pada aspek fluency, flexibility, elaboration dan originality (Munandar, 2014: 113). Menumbuhkan karakter ini dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong interaksi sosial dinilai efektif dan siswa diajak untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok serta mencari solusi secara mandiri (Wathon 2019).

Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme Vyogotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Konsep zona perkembangan proksimal menunjukkan bahwa peserta didik akan lebih efektif dalam memahami materi ketika mereka mengerjakan tugas yang menantang tetapi tetap mendapatkan bimbingan dari guru atau teman sebaya. Oleh karena itu, penguatan karakter kreatif di tingkat Sekolah Dasar sangat diperlukan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif sejak dini (Ahmad and Aryani 2023).

Salah satu cara untuk membangun dan memperkuat karakter siswa dengan mengintegrasikan nilai karakter ke dalam setiap aspek pembelajaran. Pendekatan ini mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan zaman sekaligus membentuk individu berkarakter kuat (Ulya, Ribahan, and Lubna 2023). Dalam hal ini, penguatan karakter kreatif dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi mempermudah akses terhadap informasi dan siswa mendapatkan materi pembelajaran dengan lebih cepat dan dari sumber yang relevan, seperti melalui internet (Sujana and Rachmatin 2019).

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan yang semakin mendesak dalam dunia pendidikan. Namun, penggunaannya perlu dukungan pada ketersediaan fasilitas teknologi informasi serta peran aktif guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis digital (Widianto 2021). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan

membuka peluang strategis dalam membangun karakter kreatif mereka. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan adalah Nearpod yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan yang lebih inovatif dan menarik.

Nearpod adalah aplikasi pembelajaran digital berbasis web yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga guru dapat dengan mudah merancang bahan ajar yang menarik, menyajikan konten interaktif, serta mengukur keterlibatan siswa secara langsung. Berbagai fitur yang tersedia dalam Nearpod seperti Collaborated Board, Time to Climb, Open-Ended Questions, Polling dan seterusnya yang menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan partisipatif. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses secara gratis oleh guru dan siswa di seluruh dunia tanpa batasan ruang dan waktu, baik dalam pembelajaran daring maupun luring (Nurhamidah 2021).

Kemampuan Nearpod dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik menjadikannya sebagai alat yang potensial dalam menanamkan nilai karakter kreatif pada siswa. Pada konteks Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, aplikasi ini dapat digunakan untuk mendorong siswa berpikir inovatif, kolaboratif, serta mengembangkan solusi kreatif dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Nearpod memberikan peluang besar dalam mendukung pembentukan karakter kreatif yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan (Siswati dkk. 2023: 287).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek sebagai upaya untuk memperkuat karakter siswa. P5 bertujuan membentuk peserta didik yang berlandaskan pada nilai Pancasila, seperti ketuhanan, keberagaman, kemandirian, kreativitas, gotong-royong, serta kemampuan berpikir kritis (Meo dkk. 2023). Konsep ini selaras dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 yaitu siswa perlu mampu bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan permasalahan, meningkatkan sikap toleransi terhadap perbedaan, serta berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Maulidia dkk. 2023). Untuk mendukung pencapaian tersebut, integrasi teknologi pembelajaran berbasis proyek menjadi langkah strategis. Penggunaan media interaktif Nearpod dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif dan membantu siswa mengembangkan karakter kreatif secara lebih efektif.

Pendekatan pembelajaran yang interaktif mampu merangsang kreativitas siswa dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi Nearpod yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai fitur interaktif dengan pembelajaran berbasis proyek. Teknologi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif serta terlibat dalam aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat mengikuti kegiatan bermakna yang mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan mendorong lahirnya ide-ide baru. Nearpod menjadi solusi efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek serta memperkuat karakter kreatif siswa secara komprehensif (Puspitasari and Wibowo 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Nearpod merupakan salah satu teknologi pembelajaran digital yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Studi yang dilakukan Oktaviani & Nurhamidah, (2023) mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Nearpod dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ahmad Farhan Sagara dkk., (2023) yang mengungkapkan bahwa fitur-fitur interaktif dalam

Nearpod dapat meningkatkan motivasi siswa dengan persentase 78% setelah melalui dua siklus pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Banjarnahor & Tarigan, (2023) juga menunjukkan hasil positif pada mata pelajaran Matematika sehingga berdampak peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari perbandingan skor pretest dan posttest.

Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa Nearpod efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis teknologi (Ahmad Farhan Sagara dkk. 2023; Banjarnahor and Tarigan 2023; Oktaviani and Nurhamidah 2023). Namun, penelitian terkait penguatan karakter kreatif dalam pembelajaran berbasis proyek (P5) masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji bagaimana Nearpod dapat digunakan untuk meningkatkan karakter kreatif siswa pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertema Gaya Hidup Berkelanjutan. Berbeda dari studi sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada aspek kognitif, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana fitur-fitur Nearpod dapat mendorong kelancaran berpikir, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas siswa dalam menyelesaikan proyek berbasis lingkungan. Penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi manfaat Nearpod dalam pembelajaran interaktif tetapi juga memperluas cakupannya dalam mendukung pendidikan karakter di era digital.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan karakter kreatif siswa. Media Nearpod mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan sistematis. Pengembangan karakter kreatif pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi aspek krusial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh penerapan media Nearpod terhadap peningkatan karakter kreatif pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 3 Candinata, Purbalingga.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen *one group pretest-posttest design* untuk menganalisis pengaruh penerapan media Nearpod terhadap peningkatan karakter kreatif siswa tanpa kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Candinata yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh karena semua siswa dalam populasi dijadikan sebagai subjek penelitian.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu tes (pretest dan posttest) untuk mengukur tingkat kreativitas siswa, observasi dan angket untuk menilai keterlibatan serta tanggapan siswa. Instrumen penelitian meliputi soal pretest dan posttest (10 soal pilihan ganda berdasarkan indikator karakter kreatif), lembar observasi untuk menilai keterlibatan, serta angket untuk mengukur persepsi mereka terhadap penerapan Nearpod. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik uji normalitas Shapiro-Wilk untuk memastikan apakah data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Jika data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis Paired Sample T-Test untuk mengkaji apakah terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest setelah penerapan Nearpod.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan karakter kreatif siswa setelah penerapan media Nearpod pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SD Negeri 3 Candinata, Purbalingga. Analisis pretest dan posttest, serta uji normalitas dan uji hipotesis digunakan untuk mengukur pengaruh Nearpod terhadap peningkatan karakter kreatif.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa sebelum penerapan Nearpod adalah 58.52, sedangkan skor rata-rata posttest meningkat menjadi 79,26. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Nearpod memberikan dampak positif terhadap karakter kreatif siswa.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik	***Pretest***	***Posttest***
Mean	58,52	79,26
Minimum	30,00	50,00
Maximum	80,00	100,00
Median	60,00	80,00

Tabel 1 di atas memperlihatkan bahwa skor maksimum meningkat dari 80,00 pada pretest menjadi 100,00 pada posttest yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kreativitas setelah mengikuti pembelajaran berbasis Nearpod. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dilakukan untuk memastikan bahwa data pretest dan postest berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Test of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,931	27	0,075
Posttest	0,939	27	0,114

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk pretest (0,075) dan posttest (0,114) lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, dilakukan uji Paired Sample T-Test.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pasangan	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-20,74	3,85	-28,00	26	0,000

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) = 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga H0 ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest

dan posttest yang menunjukkan bahwa penerapan Nearpod dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan karakter kreatif siswa. Selain hasil pretest dan posttest, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran juga menunjukkan hasil positif.

Tabel 4. Analisis Observasi Aktivitas Siswa

Analisis Data Lembar Observasi Aktivitas Siswa

		Frekuensi	Persen
Valid	Aktivitas siswa tidak baik	0	0%
	Aktivitas Siswa Baik	2	7,40%
	Aktivitas Siswa Cukup Baik	1	3,70%
	Aktivitas Siswa Sangat Baik	24	88,90%
	Total	27	100%

Tidak ada siswa yang menunjukkan aktivitas tidak baik selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran berbasis Nearpod dan menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan serta partisipasi siswa. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran berbasis Nearpod.

Tabel 5. Analisis Angket Respons Siswa

Analisis Data Angket Respons Siswa

		Frequency	Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Tidak Setuju	0	0%
	Cukup	0	0%
	Setuju	25	92,6%
	Sangat Setuju	2	7,4%
	Total	27	100%

Tidak ada siswa yang memberikan tanggapan negatif terhadap penerapan Nearpod dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Nearpod tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga meningkatkan motivasi dan kenyamanan mereka dalam mengembangkan pemikiran kreatif.

Peningkatan karakter kreatif siswa setelah penerapan Nearpod dapat dianalisis berdasarkan empat indikator utama, yaitu *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, *dan originality*. Sebelum menggunakan Nearpod, siswa cenderung hanya mengikuti pola berpikir yang sudah ada tanpa eksplorasi lebih lanjut. Namun, setelah pembelajaran berbasis Nearpod diterapkan, siswa lebih banyak mengembangkan ide dan mampu menghasilkan lebih dari satu solusi dalam menyelesaikan tugas proyek.

Fleksibilitas berpikir mereka juga meningkat dengan melihat suatu permasalahan dengan berbagai sudut pandang. Fitur Collaborated board pada Nearpod membantu siswa untuk bertukar

ide dengan teman sebaya, sehingga mereka lebih terbuka terhadap pendekatan yang berbeda dalam menyelesaikan tugas mereka. Selain itu, aspek elaborasi siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengembangkan ide secara lebih detail dan kompleks. Mereka tidak hanya menyampaikan gagasan secara sederhana tetapi juga mampu menguraikan dan menghubungkan ide-ide yang lebih luas dalam proyek yang dikerjakan. Peningkatan ini juga terlihat dalam aspek orisinalitas, siswa lebih berani menampilkan ide-ide baru yang unik dalam proyek mereka. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mencari referensi tambahan, bereksperimen dengan solusi yang berbeda dan mengembangkan konsep yang lebih kreatif dalam tugas yang diberikan. Dari hasil penelitian jika dibandingkan dengan penelitian lain dapat dianalisis dalam table 6 berikut:

Tabel 6. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Aspek	Artikel yang Dianalisis	Penelitian Lain
Fokus Studi	Pengaruh Nearpod dalam meningkatkan kreativitas siswa	Berbagai platform digital dalam pembelajaran seperti Kahoot, Google Classroom, dan Edmodo
Metode Penelitian	Observasi dan Wawancara dengan pendidik	Eksperimen dan studi kuantitatif untuk mengukur efektivitas teknologi dalam pembelajaran
Hasil yang Ditemukan	Nearpod meningkatkan keterlibatan siswa dalam membantu mereka berpikir lebih kreatif	Media digital umumnya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi efeknya terhadap kreativitas bervariasi tergantung cara penggunaannya.
Kelemahan Studi	Tidak ada perbandingan dengan metode lain da kurangnya data kuantitatif	Beberapa studi lain membandingkan berbagai platform dan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk hasil yang lebih obyektif.

Dapat dianalisis bahwa penelitian ini membahas tentang penggunaan Nearpod sebagai alat untuk meningkatkan karakter kreatif siswa dalam pembelajaran. Nearpod adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan interaksi lebih dinamis antara pendidikan dan siswa. Berbagai fitur dalam Nearpod seperti kuis interaktif, diskusi langsung, dan konten multimedia dapat merangsang kreativitas siswa. Hasil penelitian menggambarkan pentingnya kreativitas dalam Pendidikan dan bagaimana metode pembelajaran konvensional terkadang kurang efektif dalam menumbuhkan karakter kreatif. Dengan Nearpod, siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mendorong eksplorasi berbagai ide baru. Observasi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa Nearpod berkontribusi positif dalam meningkatkan kreativitas siswaa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Terdapat beberapa pertanyaan kritis yang bisa diajukan dari hasil penelitian ini. Misalnya, seberapa jauh Nearpod mampu meningkatkan karakter kreatif dibandingkan dengan metode pembelajaran lain, seperti Kahoot atau Google Classroom? Apakah setiap siswa memiliki

kesempatan yang sama untuk berkembang secara kreatif dengan Nearpod. Bagaimana dengan siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi atau memiliki keterbatasan akses internet? Bagaimana efektivitas Nearpod dalam jangka panjang terhadap pembentukan karakter kreatif? Apakah hasil positif hanya bersifat sementara atau ada bukti bahwa Nearpod mampu membangu kebiasaan berpikir kreatif secara berkelanjutan? Semua pertanyaan membutuhkan jawaban dengan perlunya pelaksanaan penelitian lanjutan, atau peneliti lain melakukannya.

Ada beberapa aspek yang bisa dikaji dari artikel ini termasuk asumsi yang digunakan, kekuatan argumen, keabsahan bukti, dan keterbatasa penelitian. Berkaitan dengan asumsi, artikel ini berangkat dari asumsi bahwa (a) Nearpod lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional dalam meningkatkan kreativitas siswa. (b) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran selalu berdampak positif pada karakter kreatif siswa. (c) Semua siswa memiliki akses yang cukup terhadap perangkat dan internet untuk menggunakan Nearpod secara optimal. Namun pada kenyataannya, tidak semua siswa memiliki akses ke teknologi yang memadai, terutama mereka yang tinggal di daerah terpencil. Di samping itu, kreativitas tidak hanya bergantung pada alat teknologi, tetapi juga pada strategi pengajaran yang digunakan oleh pendidik.

Meski demikian ada argumen kuat yang menunjukkan bahwa Nearpod memang mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa melalui berbagai fitur interaktiffnya seperti kuis, *polling*, dan materi multimedia. Nearpod memang memiliki fitur yang dapat merangsang pemikiran kreatif, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis digital. Pengalaman nyata para guru dan siswa yang menggunakan Nearpod juga menunjukkan mereka bertambah wawasan sebagai dampak penggunaan Nearpod. Meski demikian, penulis mengakui bahwa artikel ini memiliki kelemahan yaitu argument cenderung bersifat deskriptif dan kurang membandingkan dengan media pembelajaran lain seperti Kahoot atau Google Classroom. Artikel ini juga belum memberikan pengukuran yang jelas terkait tingkat peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah menggunakan nearpod.

Metode penelitian selain menggunakan desain quasi eksperimen juga diperkuat dengan observasi dan wawancara sebagai dasar pengumpulan data. Observasi dilakukan agar dapat membantu memberikan data yang lebih kontekstual terkait interaksi siswa denga Nearpod. Wawancara dengan pendidik dilakukan untuk memberikan sudut pandang dari pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Peneliti mengakui bahwa artikel ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, tidak adanya perbandingan dengan media lain yang memastikan efektivitas Nearpod secara spesifik. Peneliti juga tidak membahas dampak jangka panjang, apakah siswa tetap kreatif setelah beberapa bulan. Peneliti juga tidak mempertimbangkan hambatan teknis keterbatasan dalam akses internet atau perangkat. Tapi satu hal penting, artikel ini telah berupaya maksimal memberikan wawasan menarik tentang potensi Nearpod dalam meningkatkan kreativitas siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penarapan Nearpod pada P5 secara signifikan meningkatkan karakter kreatif siswa di SD Negeri 3 Candinata, Kabupaten Purbalingga. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan skor pretest dan posttest dengan nilai rata-rata meningkat dari 58,52 menjadi 79,26. Uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah penerapan Nearpod. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa 88,9% siswa menunjukkan aktivitas sangat baik, sementara hasil angket mengungkapkan bahwa 92,6% siswa setuju dan 7,4% sangat setuju bahwa Nearpod membantu mereka dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, Nearpod terbukti efektif dalam meningkatkan kelancaran berpikir, fleksibilitas, elaborasi dan orisinalitas siswa dalam menyelesaikan tugas proyek.

Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti tidak adanya kelompok kontrol, durasi penelitian yang terbatas, dan lingkup penelitian yang hanya mencakup satu sekolah. Faktor eksternal seperti peran guru dan akses teknologi juga belum dianalisis mendalam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, memperpanjang durasi penelitian, serta mempeluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan sampel. Selain itu, analisis lebih lanjut faktor eksternal dan integrasi Nearpod dalam mengembangkan karakter lain, seperti kemandirian dan berpikir kritis dapat menjadi kajian lanjutan. Dengan demikian, Nearpod dapat terus dioptimalkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung penguatan karakter kreatif siswa dalam Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto Prof. Dr. Jebul Suroso, M.Kep.; Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMP Dr. Elly Hasan Sadely, M.Pd.; Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Aji Heru Muslim, M.Pd.; dan semua pihak yang telah membantu terlaksanannya penelitian dan penyusunan artikel ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Zonil, and Zulmi Aryani. 2023. "Tekinik Dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Di Sekolah Dasar." X.

Ahmad Farhan Sagara, Lina Sugiarti, Dina Dyah Saputri, and Tanti Kusumayati. 2023. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod." *Jurnal Bionatural* 10(2):73–81. doi: 10.61290/bio.v10i2.663.

Aluf, Wilda Al. 2024. "Strategi Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Memperkuat Karakter Pada Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8(2):1211–23. doi: 10.31004/basicedu.v8i2.7275.

Amalia, Rizky Nyna, Chairil Faif Pasani, and Ratna Yulinda. 2021. "Pengembangan Modul Sistem Peredaran Darah Berbasis Literasi Sains Dan Bermuatan Karakter Kreatif." *Journal of Mathematics Science and Computer Education* 1(1):44. doi: 10.20527/jmscedu.v1i1.3371.

Andriani, Ana, and Wakhudin Wakhudin. 2020. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Di Mim Pasir Lor Karanglewas Banyumas." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2):51–63. doi: 10.32815/jpm.v1i2.303.

Arif, M. I., and N. R. Dewi. 2024. "Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional …* 91–96.

Banjarnahor, Yosefh Daniel Marcelino, and Daitin Tarigan. 2023. "Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students." *Indonesian Journal of Advanced Research* 2(6):767–78. doi: 10.55927/ijar.v2i6.4554.

Cholilah, Mulik, Anggi Gratia Putri Tatuwo, Komariah, and Shinta Prima Rosdiana. 2023. "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21." *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 1(2). doi: 10.58812/spp.v1i02.110.

Lestari, Sriayu Purwa, Ratna Sari Dewi, and Astrya Rizki Junita. 2024. "Menumbuhkan Kreativitas Tanpa Batas: Strategi Inovatif Sekolah Dalam Mengembangkan Karakter Kreatif Siswa." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5(3):358–64. doi: 10.54371/ainj.v5i3.543.

Maulidia, Lisa, Tia Nafaridah, Ahmad, Ratumbuysang. Monry FN, and Eva Maya Sari. 2023. "Analisis Keterampilan Abad Ke 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di SMA Negeri 2 Bajarsari." *SeminarNasional (PROSPEK II)* (Prospek Ii).

Meo, Ferdinanda Itu, Henry Elisa, Yokie Prasetya Dharma, Eka Marselina NS, and Angga Supriata. 2023. "Meningkatkan Kreativitas Siswa Sebagai Bagian Dari P5 Di Smp Negeri 2 Satu Atap Seberuang." *JPPM: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat* 2(2):99–105. doi: 10.31932/jppm.v2i2.3011.

Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurhamidah, Didah. 2021. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 80–90.

Oktaviani, Ramanda, and Didah Nurhamidah. 2023. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7(2):717–26. doi: 10.26811/didaktika.v7i2.1121.

Puspitasari, Qona Dwi, and Ari Wibowo. 2022. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di SD Negeri Plebengan Bambanglipuro." *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 1(1). doi: 10.56393/pelita.v1i1.105.

Sagala, Kartika, Lamhot Naibaho, and Djoys Anneke Rantung. 2024. "Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital." *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi* 6(1):1–8. doi: 10.53863/kst.v6i01.1006.

Sancaya, Setya Adi, and Laelatul Arofah. 2022. "Penguatan Karakter Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Integratif Dalam Pembelajaran." *SEMDIKJAR 5* 762–72.

Siswati, Bea Hana, Suratno Suratno, Slamet Hariyadi, Jekti Prihatin, Bevo Wahono, and Amrina Rosyadah. 2023. "The Effectiveness of Nearpod Assisted Digital Daily Assessment to Improve the Creative Thinking Abilities and Metacognitive Skills of Science Students." *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan* 5(3). doi: 10.20527/bino.v5i3.16921.

Sujana, Atep, and Dewi Rachmatin. 2019. "Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa,

Mengapa, Dan Bagaimana." *Conference Series Journal* 1(1):1–7.
Ulya, Zihniatul, Ribahan Ribahan, and Lubna Lubna. 2023. "Pembentukan Karakter Kebangsaan Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 18 Mataram." *Palapa* 11(1):98–121. doi: 10.36088/palapa.v11i1.3071.
Wakhudin, W. 2020. "Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasarmenuju Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Internasional …* 162–77.
Wathon, A. 2019. "Membangun Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif." *Sustainability (Switzerland)* 11(1):1–14.
Widianto, Edi. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching* 2(2):213. doi: 10.24014/jete.v2i2.11707.