

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *NEARPOD*
PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI
KELAS IV SDN TIRON 4**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DINA NUR OLAINI

NPM: 2114060054

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

DINA NUR OLAINI
NPM: 2114060054

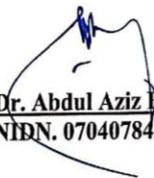
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *NEARPOD*
PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI
KELAS IV SDN TIRON 4**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
NIDN. 0704078402

Pembimbing II


Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0705069001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

DINA NUR OLAINI
NPM: 2114060054

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *NEARPOD*
PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI
KELAS IV SDN TIRON 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

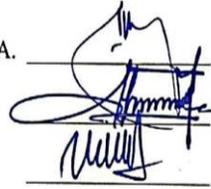
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd.
3. Penguji II : Wahyudi, S.Sn.,M.Sn.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
KEPIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dina Nur Olaini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ tgl. Lahir : Nganjuk, 09 Agustus 2002
NPM : 2114060054
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam dalam daftar pustaka.

Kediri, 26 Juni 2025

Yang Menyatakan


DINA NUR OLAINI
NPM. 2114060054

MOTTO

Proses seseorang berbeda-beda, sebab kita tak memulai dari titik yang sama, dan tak selalu melalui jalan yang serupa. Tak perlu tergesa-gesa untuk menjadi seperti mereka. Tuhan tahu jalan terbaik untuk tiap hamba-Nya.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta yang kasih sayangnya tak pernah surut dan doanya menjadi nafas perjuanganku. Tak pernah lelah dan mengeluh mendidikku dari kecil hingga menjadi dewasa.
2. Keluargaku yang juga selalu mendukung dalam setiap hal.
3. Sahabat dan teman seperjuangan yang tak hanya hadir dalam tawa, tapi juga dalam setiap lelah dan keraguan. Terima kasih atas kebersamaan, candaan, dukungan, dan pelukan hangat dalam bentuk perhatian sederhana.
4. Diriku sendiri yang telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah, bahkan saat tak ada yang tahu betapa beratnya langkah ini.

ABSTRAK

Dina Nur Olaini: Pengembangan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada materi perubahan bentuk energi kelas IV SDN Tiron 4.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, *Nearpod*, Perubahan bentuk energi

Latar belakang penelitian ini didasari dari hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran kelas IV SDN Tiron 4. Pembelajaran IPAS pada materi perubahan bentuk energi masih menggunakan media konvensional dan belum memanfaatkan teknologi serta pembelajaran bersifat *teacher center*. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan lebih suka berbicara sendiri dengan sesama teman sehingga capaian pembelajaran tidak tercapai yang dibuktikan dengan nilai dari 10 siswa yang berada di bawah KKTP. Masalah tersebut diatasi dengan mengembangkan media interaktif *nearpod*. Tujuan Penelitian untuk (1) mengetahui kevalidan media interaktif *nearpod* pada materi perubahan bentuk energi kelas IV SDN Tiron 4, (2) mengetahui keefektifan media interaktif *nearpod* pada materi perubahan bentuk energi kelas IV SDN Tiron 4, (3) mengetahui kepraktisan media interaktif *nearpod* pada materi perubahan bentuk energi kelas IV SDN Tiron 4.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek dari penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Tiron 4 yang berjumlah 22 siswa. Pada penelitian ini menggunakan uji coba terbatas terhadap 6 siswa dan uji coba luas terhadap 16 siswa.

Hasil penelitian ini yaitu (1) media pembelajaran interaktif *nearpod* dinyatakan sangat valid setelah diujikan pada validator ahli media dan ahli materi dengan perolehan skor 82% dari ahli media dan 96% dari ahli materi dengan rata-rata skor 89%. (2) media pembelajaran interaktif *nearpod* dinyatakan sangat praktis setelah memperoleh data angket respon guru dan respon siswa yang memperoleh skor 92% dari respon guru, 93% dari respon siswa secara terbatas, dan 89% dari respon siswa secara luas. (3) Media pembelajaran interaktif *nearpod* dinyatakan sangat efektif berdasarkan hasil nilai siswa yang memperoleh presentase ketuntasan 83% dari uji coba terbatas dan 87,5% dari uji coba luas.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *NEARPOD* PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS IV SDN TIRON 4” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A selaku dosen pembimbing I
5. Wahyudi, M.Sn. Selaku dosen pembimbing II
6. Eka Wijayanti, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN Tiron 4
7. Semua pihak lain yang telah memberi dukungan dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 26 Juni 2025

Dina Nur Olaini
NPM. 2114060054

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Batasan Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Penelitian Terdahulu	7
B. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Media Interaktif.....	11
3. Nearpod	12
4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosoal (IPAS).....	16
5. Psikologi Perkembangan Peserta Didik	20

C. Kerangka Berfikir.....	21
BAB III METODE PENGEMBANGAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan Awal.....	25
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	33
G. Metode Uji Coba Produk dan Validasi Produk.....	36
H. Norma Pengujian.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	39
1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	39
2. Interpretasi Hasil Pengembangan	40
3. Desain Awal Media	41
B. Data Uji Coba.....	44
1. Hasil Uji Validasi	44
2. Uji Coba Terbatas.....	47
3. Uji Coba Luas.....	51
C. Analisis Data	52
1. Hasil Pengujian.....	52
2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
D. Revisi Produk.....	57
E. Kajian Produk Akhir	58
1. Spesifikasi Model	58
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Model.....	59
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	60
BAB V PENUTUP.....	61
A. Simpulan	61

B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran IPAS	17
Tabel 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir	21
Tabel 3. 1 Desain Layout Media Interaktif Nearpod	25
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian dan Pengembangan.....	27
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara.....	28
Tabel 3. 4 Angket Uji Kevalidan Media	29
Tabel 3. 5 Angket Uji Kevalidan Materi.....	29
Tabel 3. 6 Angket Uji Kepraktisan (Respon Guru).....	30
Tabel 3. 7 Angket Respon Siswa	31
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Soal.....	31
Tabel 3. 9 Skala Likert	34
Tabel 3. 10 Kriteria Kevalidan Media dan Materi	35
Tabel 3. 11 Kriteria Kepraktisan.....	35
Tabel 3. 12 Kriteria Keefektifan	36
Tabel 4. 1 Desain Awal Media.....	41
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4. 4 Angket Uji Kepraktisan (Respon Guru).....	48
Tabel 4. 5 Angket Uji Respon Siswa (Terbatas).....	49
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Siswa (Terbatas)	50
Tabel 4. 7 Angket Uji Respon Siswa (Luas).....	51
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Siswa Uji Coba Luas	52
Tabel 4. 9 Rata-Rata Hasil Validasi.....	53
Tabel 4. 10 Rata-Rata Hasil Uji Kepraktisan.....	54
Tabel 4. 11 Hasil Uji Keefektifan	55
Tabel 4. 12 Desain Akhir Produk.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE	22
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran dari Ahli Media	45
Gambar 4. 2 Komentar dan Saran dari Ahli Materi	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	68
Lampiran 2 Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan	69
Lampiran 3 Surat Izin Validasi Media	71
Lampiran 4 Surat Izin Validasi Materi.....	72
Lampiran 5 Lembar Validasi Media	73
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi.....	76
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	79
Lampiran 8 Angket Respon Guru	102
Lampiran 9 Angket Respon Siswa	105
Lampiran 10 Hasil soal Evaluasi Siswa	109
Lampiran 11 Surat Pengantar Izin Penelitian.....	121
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	122
Lampiran 13 Surat Pemanfaatan Produk.....	123
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	125
Lampiran 15 Surat Bebas Plagiasi	129
Lampiran 16 Bukti Cek Plagiasi	130

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan gabungan antara pelajaran IPA dan IPS. Pada kurikulum Merdeka Belajar pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami permasalahan yang terjadi di sekitarnya baik di lingkungan alam maupun sosial. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Amanda et al., (2024) IPAS merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta beserta dengan interaksinya. Sedangkan menurut Sidiq (2023), IPAS merupakan Ilmu yang dipelajari dari pengamatan dan percobaan.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar bertujuan sebagai berikut: (1) meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik pada fenomena alam dan sosial yang terjadi disekitarnya; (2) mengajarkan siswa berinteraksi dengan kehidupan sekitar; (3) mengajarkan peserta didik dalam menjaga dan melestarikan lingkungan sekitarnya.

Salah satu materi yang diajarkan pada IPAS yaitu “Perubahan Bentuk Energi” yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar kelas 4. Materi perubahan bentuk energi di kelas 4 bertujuan untuk mengidentifikasi pengertian energi, bentuk energi dan proses perubahan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah mempelajari materi perubahan bentuk energi ini diharapkan siswa dapat menjelaskan tentang pengertian energi, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk energi, dan siswa dapat menemukan perubahan bentuk energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4 ditemukan bahwa ketika kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode *teacher center* pada materi perubahan bentuk energi. Pada kegiatan pembelajaran tersebut, guru masih menggunakan media pembelajaran

konvensional ketika menjelaskan materi. Guru belum memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, hal tersebut membuat siswa merasa bosan sehingga mereka kurang memahami materi perubahan bentuk energi yang mengakibatkan capaian pembelajaran tidak tercapai. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan nilai yang diperoleh 10 siswa atau 45% dari 22 siswa kelas IV tidak mencapai ketuntasan KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas IV pada 3 juni 2024, kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media konvensional dan belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan teknologi seperti *powerpoint*, video, dan lainnya. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemahaman guru terkait pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, berdasarkan kajian pustaka permasalahan pembelajaran IPAS banyak ditemukan di kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar seperti pembelajaran yang terlalu monoton, guru belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar, pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dengan materi yang diajarkan, guru hanya menggunakan buku siswa yang tersedia, serta guru masih menggunakan metode *teacher center* (Feri & Zulherman, 2021). Implementasi pembelajaran seperti itu dapat menyebabkan kemampuan siswa rendah, siswa sulit konsentrasi, siswa mudah bosan, dan kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Materi perubahan bentuk energi tersebut menjadi optimal jika diajarkan dengan dibantu oleh media pembelajaran. Menurut Septy, et al (2021), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk memudahkan siswa memahami materi. Media pembelajaran merupakan alat peraga, media visual, dan audio visual yang dapat membantu proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Daryanto (2020), media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar seperti manusia atau benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan perhatian, minat dan pikiran siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar, tidak jenuh atau bosan dalam kelas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rahmadani, Wahyudi, & Sahari (2023) yang menatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar karena berfungsi untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat membuat guru dan siswa menjalin komunikasi yang baik. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Menurut Ramadhani (2020), media pembelajaran yang sesuai dengan materi IPAS yaitu media pembelajaran audio visual karena penggunaan media audio visual dapat menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran IPAS dengan mudah melalui gerak dan suara. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, pembelajaran menjadi optimal sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatnya hasil belajar siswa dengan media pembelajaran.

Perkembangan zaman memberikan dampak pada perubahan pendidikan. Perubahan tersebut yaitu perpindahan dari penggunaan media pembelajaran konvensional menjadi media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Nurkhasanah, Mukmin, & Hunaifi, (2024), pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep materi yang bersifat abstrak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Putri et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi abstrak, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang sulit dimengerti. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media pembelajaran interaktif.

Media interaktif merupakan media yang memiliki alat pengontrol yang dapat digunakan oleh penggunanya. Sehingga ketika menggunakan media ini, siswa dapat terlibat dalam mengoperasikan media tersebut. Menurut Mahardani, Hunafi, & Mujiwati (2023), multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui perangkat elektronik, seperti komputer, *handphone* dan teknologi digital lainnya. Penggunaan media interaktif pada kegiatan pembelajaran dapat melibatkan siswa secara aktif sehingga membuat kemampuan berpikirnya mengembang dan meningkat. Menurut Munawir et al., (2024), penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Oleh karena itu, media interaktif sangat cocok jika digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yaitu *nearpod*. Pengembangan *nearpod* diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar memahami materi perubahan bentuk energi. Media interaktif *nearpod* ini dapat digunakan siswa dalam belajar di sekolah maupun di rumah. Pada media ini tidak hanya berisi materi tetapi juga terdapat sebuah permainan diakhir pelajaran. Hal tersebut dapat membuat pengalaman yang berkesan dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif *nearpod* ini dapat membuat siswa lebih memanfaatkan smartphone mereka untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan di sekolah.

Media interaktif *nearpod* yang dikembangkan ini memiliki keistimewaan pada isinya yaitu video animasi yang menjelaskan materi, ringkasan materi yang disajikan pada slide, dan game untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Pengembangan media interaktif *nearpod* ini dinilai mampu menyelesaikan masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa.

Atas dasar tersebut judul penelitian ini yaitu “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *NEARPOD* PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS IV SDN TIRON 4”.

B. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi berupa media interaktif *nearpod*, yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi perubahan bentuk energi kelas IV di SDN Tiron 4. Fokus penelitian terletak pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *nearpod* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif *nearpod* materi perubahan bentuk energi untuk kelas IV SDN Tiron 4?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* materi perubahan bentuk energi untuk kelas IV SDN Tiron 4?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif *nearpod* materi perubahan bentuk energi untuk kelas IV SDN Tiron 4?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran interaktif *nearpod* materi perubahan bentuk energi untuk kelas IV SDN Tiron 4.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran interaktif *nearpod* materi perubahan bentuk energi untuk kelas IV SDN Tiron 4.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran interaktif *nearpod* materi perubahan bentuk energi untuk kelas IV SDN Tiron 4.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan khazanah keilmuan khususnya dalam teori pembelajaran. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat memaparkan permasalahan-permasalahan yang sedang dialami oleh siswa dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai penambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan menambah ketersediaan media pembelajaran.

b. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dipertimbangkan kegunaannya dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat menciptakan produk baru yang lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya
- Aggraeni & Mintohari (2024). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Nearpod untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi struktur bumi kelas V sekolah dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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*
- Daryanto, D., Purnomo, M. E., & Erlina, D. (2020). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran PAI materi Al-Qur'an berbasis Android untuk siswa sekolah dasar di Kecamatan Talang Kelapa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*
- Fasilitator Kelas IV SD Sekolah Alam Cikeas. (2023). *Buku Resume Belajar*. Sekolah Alam Ciekas
- Fayola, A. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran mata kuliah metode penelitian pada mahasiswa S1-PGSD Universitas Terbuka Pokjar Pekalongan Lampung Timur berbasis animasi video PowerPoint.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Hasanah, U., Jamilah, & Sukitman, T. (2024). Pengaruh penggunaan media Nearpod terhadap pemahaman materi IPA gerak benda pada siswa kelas III SDN Padelegan 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
- Hati, S. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-puzzle materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2 (Skripsi Sarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/9999/>
- Helmy, I. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Dalam Materi Perkembangbiakan Pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya
- Lestari, R. D. (2024). *Pengembangan media PADINA materi penyajian data dalam bentuk diagram pada siswa kelas V SDN Bulusari 3* (Skripsi Sarjana, Universitas

Nusantara PGRI Kediri). Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri

- Mahardani, I. M., Hunaifi, A. A., & Mujiwati, E. S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Macam-Macam Gaya Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Mrican. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran*
- 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.
- 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>
- Nisa, N. A. K. (2024). Pengembangan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas 2 SDN Gondang Pace (Skripsi Sarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/XXXX/>
- Nugraha, M. S. ., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat pada Siswa Kelas V SD. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/298>
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan*
- Nurhayati, S. (2015). Buku cerdas IPA terpadu. Lembar Langit Indonesia.
- Nurkhasanah, S., Mukmin, B. A., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan media crossword berbasis Wordwall materi organ pencernaan manusia di kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR*
- Nurmiati, M., Wikanengsih, W., & Permana, A. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Nearpod pada materi menulis teks biografi siswa kelas X SMAN 1 Batujajar. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*
- Putri, N. A., Aka, K. A., & Hunaifi, A. A. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR*
- Rachma, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran smart bag pada materi perubahan bentuk energi mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar di

- kelas IV MI Atta'awun Tugurejo. <https://etheses.iainkediri.ac.id/10663>
- Rahmadani, G. P., Wahyudi, & Sahari, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe pada materi IPS pokok bahasan gejala alam di Indonesia dan negara tetangga kelas VI Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*,
- Ramadhan, R., Wicaksono, B. R., & Prasetyo, T. (2023). Pembelajaran IPAS Pada Proses Belajar Sekolah Dasar kelas 4. *Karimah Tauhid: Jurnal Pendidikan Islam*
- Ramadhani, S. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN Manggarai 09 Pagi Jakarta Selatan. *Inspiratif Pendidikan*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24252/ip.v9i2.15655>
- Restiani, N. D., Suryandari, K. C., & Hidayah, R. (2024). Mengubah bentuk energi. CV Pajang Putra Wijaya.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development (R&D) – konsep, teori-teori, dan desain penelitian*. Literasi Nusantara Abadi.
- Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*
- Septyaningrum, A. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Spedaheru berbasis SPARPOL Videoscribe pada mata pelajaran IPA kelas V SD (Skripsi Sarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri). <http://repository.unpkediri.ac.id/XXXX/>
- Setiawan, D., & Widodo, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sidiq, N. M. (2023). Penggunaan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Dukuh 03 Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2022/2023 (Skripsi Sarjana, Universitas Veteran Bangun Nusantara). Repository Universitas Veteran Bangun Nusantara.
- Susanti, M. S., Hidayat, N., & Kurniasih, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada materi sintesis protein untuk meningkatkan kompetensi siswa. *Journal of Biology Education Research*

- Tasya Amelia, Saputra, A. I. I., & Sari, N. (2024). Studi literatur: Pengembangan media pembelajaran audio visual media bergambar untuk meningkatkan belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Sains Quadra. (2006). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Yudhistira Ghalia Indonesia.
- Umi, C. (2019). *Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>