

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT
KELAS 4 SDN MACANAN 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGSD



OLEH :

AULIA SAPUTRI

NPM: 2114060057

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

AULIA SAPUTRI

NPM: 2114060057

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT
KELAS 4 SDN MACANAN 1**

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

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I



Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 713037304

Pembimbing II



Nursalim, SPd., MH.

NIDN. 0005016901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

AULIA SAPUTRI

NPM: 2114060057

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT
KELAS 4 SDN MACANAN 1**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

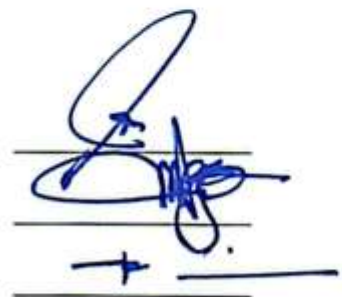
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Agus Widodo, M.Pd
3. Penguji II : Nursalim, SPd., MH.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Aulia Saputri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk/ 10 Agustus 2002
NPM : 2114060057
Fak/Jur./Prodi : FKIP/ SI 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 daftar pustaka.

Kediri, 16 Juni 2025

Yang Menyatakan,

AULIA SAPUTRI

NPM. 2114060057

MOTTO

“Aku mengejar pendidikan bukan ingin terlihat hebat, tapi untuk orang tuaku sebagai bukti bahwa mereka berhasil memberikan pendidikan tinggi untukku dari hasil kerja mereka selama ini”

I will fight and not stop, until you are proud, mom and dad.

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tapi Allah berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah:5-6)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Semua orang yang telah hadir, mendukung, dan menjadi bagian dari prosesku.

ABSTRAK

AULIA SAPUTRI, 2114060057 PGSD: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas 4 SDN Macanan 1. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Nearpod*, Perubahan Wujud Zat

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Macanan 1 yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih terbatas pada penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang dialami yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran IPA mengenai perubahan wujud zat. Dari 40 peserta didik, hanya 13 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 27 lainnya belum mencapai nilai tersebut. Penyebab dari permasalahan tersebut ialah minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mengurangi minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Rumusan masalah pada penelitian ini mencakup bagaimana kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SDN Macanan 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi perubahan wujud zat di kelas 4 SDN Macanan 1.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator materi sebesar 92,5% dan validator media sebesar 87,5%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid; (2) Kepraktisan berdasarkan angket respon guru sebesar 87,5%, respon peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 94%, dan pada uji coba luas sebesar 98,4%, semuanya masuk dalam kategori sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari hasil uji coba terbatas sebesar 80% dengan kategori efektif, dan uji coba luas sebesar 86,6% dengan kategori sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, Karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *NEARPOD* PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS 4 SDN MACANAN 1” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Sukamto dan Ibu Siti Maisaroh, yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas, doa yang tak pernah putus, serta dukungan penuh selama proses penulisan karya ini.
2. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberi arahan dan masukan hingga skripsi ini selesai.
5. Bapak Nursalim, S.Pd., MH. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberi bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
6. Kakak M. Izam Mahendra yang selalu memberikan dukungan, meski terkadang hanya lewat celotehan, namun bagi penulis itu adalah bentuk motivasi yang tulus dan berarti.
7. Adik-adik tercinta, M. Refan Alfiansyah dan M. Ezra Elvano yang dengan canda dan kehadirannya selalu mampu menghilangkan lelah, memberikan semangat baru di setiap langkah penulis.
8. M. Rizaludin Al Qurni, yang selalu menjadi pendengar setiap keluh kesahku dan senantiasa memberi dukungan, motivasi, serta keyakinan bahwa aku mampu menyelesaikan perjalanan ini. Terima kasih karena selalu percaya padaku,

bahkan ketika aku mulai meragukan diri sendiri. *Your faith and support have been my greatest strength.*

9. Teman-teman dan juga sahabat yang selalu memberikan semangat.
10. Terakhir, untuk diri sendiri yang telah berjuang keras hingga sampai di titik ini. Mampu mengatur waktu, tenaga, dan pikiran di tengah berbagai tekanan yang datang. Tetap tegar dan tidak menyerah, menjalani proses penulisan skripsi ini dengan sepenuh hati dan usaha semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan sebagai bentuk penghargaan untuk diri sendiri.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 16 Juni 2025



Aulia Saputri
NPM: 2114060057

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAN	iv
MOTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	7
B. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran <i>Nearpod</i>	11
3. Pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ...	16
4. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Nearpod</i>	20
C. Kerangka Berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	23
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	24

2. <i>Design</i> (Perancangan).....	25
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	26
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	27
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	28
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	28
E. Uji Coba Produk.....	29
1. Desain Uji Coba	29
2. Subjek Uji coba.....	29
F. Validasi Model/Produk	30
1. Uji Ahli Materi	30
2. Uji Ahli Media	30
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
1. Pengertian Instrumen	30
2. Validasi Instrumen	32
H. Teknik Analisis Data.....	35
1. Tahapan – tahapan analisis data.....	35
2. Norma Pengujian	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan	41
B. Data Uji Coba	42
1. <i>Analyze</i> (Analisis).....	42
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	43
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	45
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	54
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	62
C. Analisis Data.....	63
1. Analisis Kevalidan Media <i>Nearpod</i>	63
2. Analisis Kepraktisan Media <i>Nearpod</i>	63
3. Analisis Kefektifan Media <i>Nearpod</i>	65
D. Revisi Produk.....	66

1. Revisi Produk dari Ahli Materi.....	67
2. Revisi Produk dari Ahli Media	71
E. Kajian Produk Akhir	75
1. Kevalidan Media	76
2. Kepraktisan Media	76
3. Keefektifan Media.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran.....	17
Tabel 2.2 <i>Sintaks Problem Based Learning</i>	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi soal evaluasi.....	32
Tabel 3.2 Kisi – kisi Validasi Angket Media.....	32
Tabel 3.3 Kisi – kisi Validasi Angket Materi	33
Tabel 3.4 Kisi – kisi Angket Kepraktisan Guru.....	34
Tabel 3.5 Kisi – kisi Angket Kepraktisan Peserta didik.....	35
Tabel 3.6 Kriteria kevalidan Media dan Materi.....	36
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Produk	37
Tabel 3.8 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa (Keefektifan)	39
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	50
Tabel 4.2 Hasil Validasi Validasi Media	52
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru	53
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Peserta didik Uji Coba Terbatas	56
Tabel 4.5 Hasil Nilai Belajar Peserta Didik Uji Terbatas	58
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	59
Tabel 4.7 Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba Luas.....	60
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan Media <i>Nearpod</i>	63
Tabel 4.9 Nilai Kepraktisan dari Guru.....	64
Tabel 4.10 Nilai Kepraktisan Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas.....	64
Tabel 4.11 Nilai Kefektifan Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas	65
Tabel 4.12 Hasil Revisi oleh Ahli Materi	67
Tabel 4.13 Hasil Revisi oleh Ahli Media.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>nearpod</i>	11
Gambar 2.2 Tampilan fitur <i>create</i>	12
Gambar 2.3 Tampilan fitur <i>interactive</i>	13
Gambar 2.4 Tampilan fitur <i>quizzes & games</i>	13
Gambar 2.5 Tampilan fitur <i>discussions</i>	14
Bagan 2.6 Kerangka Berfikir	22
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	23
Gambar 3.2 Rancangan tampilan pembuka	25
Gambar 3.3 Rancangan tampilan CP dan TP.....	25
Gambar 3.4 Rancangan tampilan materi.....	26
Gambar 3.5 Rancangan tampilan <i>quizzes & games</i>	26
Gambar 3.6 Tampilan judul	26
Gambar 3.7 Tampilan CP dan TP	27
Gambar 3.8 Tampilan materi	27
Gambar 3.9 Tampilan <i>quizzes & games</i>	27
Gambar 4.1 Tampilan media <i>nearpod</i>	41
Gambar 4.2 Rancangan tampilan judul materi perubahan wujud zat	44
Gambar 4.3 Rancangan tampilan CP dan TP.....	44
Gambar 4.4 Rancangan tampilan materi.....	44
Gambar 4.5 Rancangan tampilan <i>quizzes & games</i>	45
Gambar 4.6 Tampilan judul media materi perubahan wujud zat	46
Gambar 4.7 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	46
Gambar 4.8 Tampilan pertanyaan apersepsi	46
Gambar 4.9 Tampilan vidio interaktif materi	46
Gambar 4.10 Tampilan siswa menuliskan isi video interaktif.....	47
Gambar 4.11 Tampilan materi perubahan wujud zat	47
Gambar 4.12 Tampilan awal <i>game Time to Climb</i>	47
Gambar 4.13 Tampilan pilihan karakter <i>game Time to Climb</i>	47

Gambar 4.14 Tampilan dalam <i>game Time to Climb</i>	48
Gambar 4.15 Tampilan peringkat tiga besar peserta <i>game Time to Climb</i>	48
Gambar 4.16 Tampilan awal memasuki <i>quiz Multiple Choice</i>	48
Gambar 4.17 Tampilan dalam <i>quiz Multiple Choice</i>	48
Gambar 4.18 Tampilan skor <i>quiz Multiple Choice</i>	49
Gambar 4.19 Tampilan hasil jawaban siswa pada <i>quiz Multiple Choice</i>	49
Gambar 4.20 Tampilan awal <i>quiz Draw It</i>	49
Gambar 4.21 Tampilan dalam <i>quiz Draw It</i>	49
Gambar 4.22 Tampilan <i>quiz Matching Pairs</i>	50
Gambar 4.23 Kegiatan penggunaan media <i>nearpod</i> uji coba terbatas	55
Gambar 4.24 Kegiatan penggunaan media <i>nearpod</i> uji coba luas	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	84
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	87
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	90
Lampiran 4 Hasil Wawancara	91
Lampiran 5 Nilai Belajar Peserta didik Dari Guru	96
Lampiran 6 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	99
Lampiran 7 Surat Pemanfaatan Media	101
Lampiran 8 Lembar Validasi Media	103
Lampiran 9 Lembar Validasi Materi	108
Lampiran 10 Perangkat Pembelajaran	113
Lampiran 11 Angket Respon Guru	145
Lampiran 12 Angket Respon Siswa	150
Lampiran 13 Hasil Nilai Evaluasi Siswa	155
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	168
Lampiran 15 Hasil Cek Plagiasi	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam kehidupan manusia yang memiliki peran awal yang sangat penting dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan bagi peserta didik. Dengan adanya pendidikan, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dasar mereka seperti membaca, menulis dan berhitung. Pendidikan adalah bagian penting dalam hidup dan menjadi hal utama yang membedakan manusia dari makhluk hidup lain (Fauzi, 2023:2). Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh kemampuan akademis, tetapi juga mengalami proses pengembangan diri. Pendidikan ini juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik.

Pendidikan karakter sangat penting karena membantu peserta didik mengembangkan etika dan moralitas yang kuat. Menurut Salsabila (2021:4) Pendidikan karakter merupakan upaya menanamkan nilai moral dan budi pekerti agar individu mampu memahami dan menerapkan sikap mulia dalam kehidupan sehari-hari di berbagai lingkungan. Pendidikan karakter di lingkungan sekolah sangat bergantung pada peran guru sebagai teladan yang menunjukkan perilaku positif dan mengajarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat. Dengan terciptanya pendidikan karakter ini, proses belajar akan menjadi lebih terarah.

Proses belajar dikenal sebagai kegiatan yang melibatkan berbagai pihak dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan peserta didik. Proses belajar mengajar adalah rangkaian aktivitas antara guru dan peserta didik dalam hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan (Sanjani, 2020:35). Dalam proses belajar mengajar ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran yang sangat penting. Sebagai fasilitator, guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi tetapi juga bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, nyaman dan interaktif

bagi peserta didik. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif ini berperan besar dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Ketika peserta didik merasa nyaman dan tertarik dengan cara pembelajaran yang diterapkan, maka mereka cenderung lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Materi pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan oleh guru kepada siswa didalam kelas. Sutikno (2021:9) menyatakan bahwa materi pembelajaran merupakan isi atau pokok bahasan yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran disekolah terdapat berbagai mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik, salah satu mata pelajaran yang menonjol adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk peserta didik terutama anak-anak Sekolah Dasar (SD) ini merupakan langkah awal yang sangat penting dalam membangun pemahaman mereka tentang dunia sekitar dan berbagai fenomena alam yang ada di dalamnya. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 4 di SDN Macanan 1, terungkap bahwa guru kelas 4 dalam proses pembelajaran menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar.

Pembelajaran yang berfokus pada buku paket ini sering kali membuat peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Buku paket adalah salah satu komponen pendidikan yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran (Siregar Nelda et al., 2022:2). Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan di kelas 4 adalah tentang perubahan wujud zat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam mempelajari materi ini, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan, hal tersebut dapat dibuktikan dengan melalui data nilai peserta didik yang dimiliki guru kelas 4. Berdasarkan data, nilai rata-rata peserta didik kelas 4 belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada angka 75. Dari 40 peserta didik yang ada, 27 peserta didik belum

memenuhi KKTP, sementara 13 peserta didik sudah berhasil mencapainya. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih untuk meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik peserta didik agar mencapai standar yang diharapkan.

Dari permasalahan di atas, guru harus mampu membuat proses pembelajaran IPAS yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Hal tersebut bisa dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk menyampaikan proses kepada peserta didik dalam kegiatan pendidikan (Nurfadhillah, 2021:15). Media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kegiatan pembelajaran dikelas, karena dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak, menambah pengalaman belajar peserta didik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai cara seperti, video, kuis interaktif, dan permainan edukatif. Salah satu solusi efektif untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas 4 SDN Macanan 1 yaitu peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas 4 SDN Macanan 1”**.

Pembelajaran menggunakan media *nearpod* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif karena media ini memadukan presentasi dengan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media *nearpod* adalah *platform* pembelajaran *online* dan *offline* yang memungkinkan interaksi langsung maupun tidak langsung antara guru dan peserta didik (Tarumasely, Y., 2023:4). Salah satu kelebihan utama *nearpod* adalah kemampuannya untuk membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat membuat kuis dengan fitur permainan edukatif yang ada di *nearpod* sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka merasa terlibat dalam permainan. Dengan semua fitur yang ada di *nearpod*, media ini menjadi alat yang sangat bermanfaat bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Hal ini tentunya dapat meningkatkan

keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga tujuan *nearpod* pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan pengujian tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SDN Macanan 1. Pengujian kelayakan meliputi tiga aspek, yaitu kevalidan yang diperoleh melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media, kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media, serta keefektifan yang diukur melalui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Nearpod*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi Perubahan Wujud Zat kelas 4 SDN Macanan 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi Perubahan Wujud Zat kelas 4 SDN Macanan 1?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi Perubahan Wujud Zat kelas 4 SDN Macanan 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi Perubahan Wujud Zat kelas 4 SDN Macanan 1.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi Perubahan Wujud Zat kelas 4 SDN Macanan 1.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi Perubahan Wujud Zat kelas 4 SDN Macanan 1.

E. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian ini setidaknya dapat dipilah menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai *nearpod* sebagai media pembelajaran digital, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ilmiah.

2. Secara Praktis

a. Bagi para guru

- 1) Dengan adanya media *nearpod*, guru dapat membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.
- 2) Dengan adanya media *nearpod*, guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara terstruktur dan menarik, sehingga penyampaian materi menjadi lebih efisien dan efektif.

b. Bagi peserta didik

- 1) Dengan adanya media *nearpod*, peserta didik dapat menambah pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Dengan adanya media *nearpod*, peserta didik dapat memahami konsep perubahan wujud zat dengan lebih baik dan mengingatnya lebih lama.

c. Bagi sekolah

- 1) Dengan adanya media *nearpod*, sekolah dapat meningkatkan citranya sebagai institusi yang modern dan inovatif.
- 2) Dengan adanya media *nearpod*, sekolah dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dan hasil belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan akademik sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Devi Poppy.k (2008) ilmu pengetahuan alam untuk sd/mi jakarta: pusat perbukuan, departemen pendidikan nasional
- Fauzi, A. A., Purnomo, D., Azizah, H. N., Efendi, S., Agustina, Y., Pitrianti, S., ... & Kamilah, A. (2023). Landasan Pendidikan. Sada Kurnia Pustaka.
- Fitri, A., Rasa, A. A., & Aldilla Kusumawardhani, D. (2021). Alam dan sosial.
- Fitrianti, D. Y., Noer, E. R., Syaury, A., & Dieny, F. F. (2020). Buku panduan problem-based learning gizi. Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Lismaya, L. (2019). Berpikir kritis & PBL (Problem based learning). Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Magdalena, I. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurfadhillah, S. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Setiana, H., Zumaro, N., & Khasanah, S. (2023). Eksperimen-Eksperimen Sains MI/SD Kelas Atas 4, 5, dan 6.
- Sutikno, M. S. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Tarumasely, Y. 2023. *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa*. Lamongan: Academia Publication.
- Az-Zahro, N. F., & Panduwinata, L. F. 2023. Pengembangan media pembelajaran berbasis nearpod pada materi komunikasi efektif kehumasan di SMKN 4 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1376-1383.

- Baalwi, M. A., & Aulia, U. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54-68.
- Biassari, I., & Putri, K. E. 2021. 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).
- Cahyani, E., & Sumardi, S. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran cooperative Learning Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 335-346.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem persamaan linier dua variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-13.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.9
- Faradisa, A. R., Fianti, S. I., Cristyanty, V., Yusuf, S. M., & Cahyani, V. P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. In PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar (Vol. 1, No.1, pp. 106-116).
- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa.
- Hamiidah, F. (2023). *Penggunaan Media Nearpod Dalam Pembelajaran Resensi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 4 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).
- Handayani, R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Berbantuan Website 2 APK Builder Materi Ekosistem Kelas 5 SDN 2 Sugihan* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Inanta, R., Zuhaji, Z., & Indrayani, I. 2022. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418-424.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. 2022. Pengaruh media pembelajaran Nearpod terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. *JPGI (Jurnal*

Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 124-134.

- RAMADHAN, N. B. 2021. PERBEDAAN HASIL BELAJAR PPKN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ZOOM DAN NEARPOD DI SMAN61 JAKARTA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. 2020. Identifikasi permasalahan pembelajaran ipa pada siswa kelas III SDN Buluh 3 Socah. Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro, 1(1).
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158-7163.
- Sanjani, M. A. 2020. Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. Serunai: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.
- Saputra, Rozan Pajri Sandria (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station Untuk Pengukuran Stake Out Gedung. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, F. W., Damayanti, I. P., & Sutriyani, W. 2022. Peran guru dalam menerapkan model kooperatif learning tipe nht (numbered head together) di sekolah dasar. *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 13-23.
- Siregar, N. S., Julianto, A., & Ismunandar, A. 2022. Dampak Perubahan Kurikulum terhadap Buku Paket Bahasa Indonesia sebagai Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 3(1), 1-11.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. 2020. Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.
- Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208-217.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.