

**PENGEMBANGAN *NEARPOD* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS V SD NEGERI
KARANGTENGAH 3**

SKRIPSI

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



OLEH :

RESTY YULIA PRAMESTI

NPM: 2114060241

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

2025

Skripsi oleh

RESTY YULIA PRAMESTI
(2114060241)

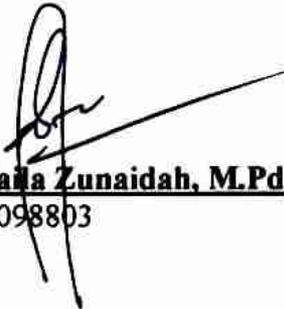
Judul :

**PENGEMBANGAN *NEARPOD* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS V SD NEGERI
KARANGTENGAH 3**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 26 Juni 2025

Pembimbing 1



Farida Nurlana Zunaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803

Pembimbing 2



Tutut Indah Sulistyowati, M.Si.
NIDN. 0720088401

Skripsi oleh:

RESTY YULIA PRAMESTI
NPM: 2114060241

Judul

**PENGEMBANGAN *NEARPOD* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS V SD NEGERI
KARANGTENGAH 3**

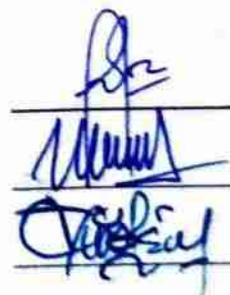
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: Kediri, 16 Juli 2025

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

- 1 Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
- 2 Penguji I : Wahyudi, M.Sn.
- 3 Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si.



Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd

NIP. 19690824 1994 03 1001

Motto

“Hidup saat ini, lupakan yang sudah berlalu, dan bekerja keraslah untuk masa depan” – Resty Yulia Pramesti

PERSEMBAHAN

Puji syukur kupersembahkan kepada-Mu Ya Allah, Tuhan Yang Maha Besar dan Maha Kuasa atas karunia-Mu saya bisa menjadi pribadi yang berilmu dan berakhlak mulia. Semoga dengan terselesaikan skripsi ini menjadikan satu langkah awal masa depan yang baik dalam meraih cita-cita saya. Saya mempersembahkan skripsi ini untuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat menjalani dan mengerjakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Kepada kedua orang tua saya. Terima kasih atas kasih sayang yang tiada henti dari mulai saya lahir hingga saya sudah besar ini. Terima kasih atas segala do'a yang tak pernah berhenti, perjuangan, dukungan dan semangat yang sudah bapak dan ibu berikan. Semoga saya dapat selalu bisa membahagiakan dan dapat menyalurkan ilmu yang saya dapat di bangku perkuliahan dengan baik sehingga menjadi anak yang membanggakan dan berakhlak mulia. Amin Amin Ya Robbal Alamin.
3. Kepada kedua dosen pembimbing saya Ibu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd dan Ibu Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si selaku dosen pembimbing satu dan dua. Terima kasih atas waktu, bantuan, nasihat, arahan, dan ilmunya untuk membimbing saya dengan sabar, tulus, ikhlas dan penuh ketelitian dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga keberkahan Allah senantiasa menyertai ibu.
4. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis selama proses perkuliahan berlangsung.

5. Kepada Bapak Puji Santoso, S.Pd selaku guru kelas V SDN Karangtengah 3, terima kasih telah melancarkan proses penelitian saya yang berlangsung kurang lebih dua hari.
6. Teruntuk Kakak dan adikku Nadia Setiawati dan Ika Ayu Pratiwi, terima kasih telah membantu dalam proses perkuliahan selama 4 tahun ini, yang telah memberi dukungan, pengertian, dan doa yang tak pernah putus.
7. Kepada Muh. Budi Irawan tersayang yang selalu menjadi pendengar setiaku di saat lelah, penyemangat di kala ragu, dan menjadi rumah yang nyaman untuk berkeluh kesah. Terima kasih atas cinta dan kesabaranmu yang tak terhingga. Ini juga berkat dukunganmu.
8. Teruntuk sahabat karibku Lina Duwiana, Desy Trisiya Acta dan Teddy. Terima kasih sudah mau berteman dengan saya dalam keadaan apapun di saat susah dan senang. Terima kasih sudah menerima segala kekurangan saya. Segala bentuk perhatian, kebaikan, nasihat, semangat, motivasi, cerita kalian merupakan sebuah pengalaman yang sangat berharga.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Resty Yulia Pramesti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl . Lahir : Kediri, 4 Juli 2002
NPM : 2114060241
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang diujikan ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, serta tidak mengandung unsur penjiplakan (plagiarisme). Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Kediri, 12 Juli 2025



Resty Yulia Pramesti
NPM: 2114060241

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Nearpod* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri Karangtengah 3” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

- 1 Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa;
- 2 Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, Kaprodi yang selalu membantu mahasiswa;
- 3 Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar dalam membimbing dan memberi dukungan;
- 4 Tutut Indah Sulistiyowati selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberi bimbingan dan motivasi ;
- 5 Kepala sekolah serta Guru SD Negeri Karangtengah 3 yang telah memberi ijin untuk penelitian;
- 6 Kedua orang tua yang telah memberikan do’a dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan; dan
- 7 Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 12 Juli 2025



Resty Yulia Pramesti
NPM. 2114060241

RINGKASAN

Resty Yulia Pramesti: Pengembangan *Nearpod* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri Karangtengah 3

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, *nearpod*, sistem pencernaan manusia

Latar belakang dari skripsi ini adalah hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3. Pada proses pembelajaran materi sistem pencernaan manusia ditemukan beberapa permasalahan.

Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman siswa mengenai materi sistem pencernaan manusia, sehingga penguasaan materi oleh siswa kurang maksimal. Penyebab dari permasalahan tersebut ialah guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Hal ini membuat siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa materi sistem pencernaan manusia yang masih di bawah KKTP

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan *nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Tempat penelitian berada di SD Negeri Karangtengah 3 dengan jumlah 20 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut (1) Uji kevalidan dari penilaian validator ahli, (2) Uji kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan dari media *nearpod*, (3) Uji keefektifan untuk mengetahui keefektifan dari media *nearpod*.

Hasil penelitian ini menunjukkan produk pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 85% dan validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 94%. Kepraktisan produk dinilai sangat praktis, dengan hasil angket respon guru sebesar 100% dan persentase respon siswa adalah 91%. Keefektifan produk mencapai kategori sangat efektif, dengan nilai uji coba terbatas sebesar 85% dan uji coba luas memperoleh skor persentase 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *nearpod* sangat valid, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori	11
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	26
C. Desain Pengembangan.....	28
D. Tempat dan waktu pengembangan	35
E. Instrumen Penelitian	36

F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data	45
H. Metode, Uji Coba, Dan Atau Validasi Produk	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Data Produk Hasil Pengembangan	51
B. Data Uji Coba	51
C. Analisis Data.....	59
D. Revisi Produk.....	66
E. Kajian Produk Akhir.....	68
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 3. 2 Angket Validasi Media Pembelajaran <i>Nearpod</i>	36
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 4 Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	38
Tabel 3. 5 Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	39
Tabel 3. 6 Angket Respon Guru.....	40
Tabel 3. 7 Angket Respon Siswa.....	40
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Soal Post Test.....	41
Tabel 3. 9 Persentase Tingkat Kevalidan Produk.....	45
Tabel 3. 10 Kepraktisan Produk.....	46
Tabel 3. 11 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa.....	47
Tabel 4. 1 Hasil Pretest Siswa Uji Coba Terbatas.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Post Test Siswa Uji Coba Terbatas.....	58
Tabel 4. 3 Hasil Pretest Siswa Uji Coba Luas.....	64
Tabel 4. 4 Hasil Post-Test Siswa Uji Coba Luas.....	65
Tabel 4. 5 Revisi yang Dilakukan Pada Media <i>Nearpod</i>	67
Tabel 4. 6 Hasil Akhir Produk.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kerangka berpikir.....	24
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE (Sugiono, 2015).....	26
Gambar 3. 2 template desain video pada aplikasi <i>canva</i>	28
Gambar 3. 3 desain teks video pada aplikasi <i>canva</i>	29
Gambar 3. 4 desain judul video pada aplikasi <i>canva</i>	29
Gambar 3. 5 desain animasi judul video	29
Gambar 3. 6 desain gambar organ pencernaan	30
Gambar 3. 7 mengedit video pada aplikasi <i>capcut</i>	30
Gambar 3. 8 menyimpan video pada galeri	31
Gambar 3. 9 desain pilihan ukuran gambar pada aplikasi <i>canva</i>	31
Gambar 3. 10 desain ukuran gambar	32
Gambar 3. 11 warna template desain	32
Gambar 3. 12 desain teks	32
Gambar 3. 13 desain <i>font</i> yang sesuai pada teks.....	33
Gambar 3. 14 desain gambar organ pencernaan	33
Gambar 3. 15 desain gambar organ pencernaan	33
Gambar 3. 17 menu <i>fiil in the blank</i> pada <i>nearpod</i>	34
Gambar 3. 18 desain teks pada <i>fiil in the blank</i>	34
Gambar 3. 19 fungsi organ pencernaan pada <i>game fiil in the blank</i>	34
Gambar 3. 20 nama organ yang dibuat <i>game</i>	35
Gambar 4. 1 Hasil Validasi Materi	52
Gambar 4. 2 Hasil Validasi Media.....	54
Gambar 4. 3 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	55
Gambar 4. 4 Angket Respon Guru Uji Coba Luas	60
Gambar 4. 5 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat alat atau instrumen yang digunakan untuk menyampaikan materi, sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan penunjang yang menarik seperti media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan saluran komunikasi yang dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Mayasari et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran sebaik mungkin agar dapat memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang dipelajari (Ikhsan, 2022). Bagi siswa, media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru berperan penting untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Supaya suasana pembelajaran lebih menarik, guru dapat menggunakan media pembelajaran (Jumrawarsi & Suhaili, 2021). Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan merancang media pembelajaran yang tepat. Namun, pada kenyataannya media pembelajaran yang ada di sekolah cenderung monoton, seperti gambar-gambar dan poster, bahkan di beberapa sekolah ada yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat membuat siswa merasa jenuh dalam belajar di kelas, karena guru hanya mengandalkan catatan-catatan di papan tulis, kemudian siswa menulis catatan tersebut di buku tulis, setelah itu mengerjakan tugas di buku paket. Hal tersebut terus berlangsung dalam setiap pembelajaran sehingga pemahaman materi pada siswa menjadi kurang optimal (Suradhika et al., 2020).

Permasalahan yang biasa ditemukan saat pembelajaran adalah pertama siswa lebih suka diberikan contoh konkret daripada membaca teori-teori yang ada di buku. Guru hanya menjelaskan teori tersebut secara lisan, tanpa menggunakan media yang nyata (Lestari et al., 2023). Kedua, siswa kurang termotivasi jika materi yang disampaikan hanya dituliskan di papan tulis, kemudian siswa mencatat, dan bertanya jika ada yang tidak dipahami (Suprapmanto & Zakiyah, 2024). Ketiga media pembelajaran yang belum dimanfaatkan selama proses pembelajaran dapat mengakibatkan siswa sulit mengembangkan pemahamannya terkait materi yang dipelajari (Safira et al., 2020). Siswa lebih cenderung pasif dan bosan jika guru masih menjadi pusat dalam kegiatan belajar (Mayasari et al., 2021).

Salah satu sistem pembelajaran di Sekolah Dasar ialah kurikulum Merdeka yang menerapkan pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan (Rahman & Fuad, 2023). Mata pelajaran IPAS diuraikan dan dijelaskan dari berbagai sudut pandang baik dari pandangan ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, maupun humaniora, sehingga memberikan sebuah pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi et al., 2022). Guru harus memiliki kreatifitas dalam memilih dan mengembangkan pembelajaran. Guru harus memiliki wawasan yang luas dalam merancang pembelajaran sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa yang diajar. Kemampuan guru dalam memahami karakteristik siswa dan merancang pembelajaran dapat memberi pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Jediut et al., 2021). Namun dalam pembelajaran IPAS guru belum memanfaatkan media pembelajaran, yang dapat membuat siswa merasa bahwa suasana pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 15 April 2025 dengan cara wawancara guru dan siswa kelas 5 SD Negeri Karangtengah

3 serta melakukan tes terhadap materi yang dianggap sulit diketahui bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Keadaan seperti ini membuat perkembangan kemampuan siswa kurang optimal karena siswa hanya menunggu jawaban dari internet tanpa memahami topik yang sebenarnya. Saat penulis memberikan angket kepada guru, didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia belum tercapai dengan maksimal. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya alat atau sarana pembelajaran yang interaktif yang dapat melibatkan siswa dalam penerapannya. Penulis juga melakukan pre test untuk mengukur kemampuan siswa dalam materi sistem pencernaan manusia. Hasil pre test terhadap 20 siswa kelas 5 menunjukkan 15 siswa mendapatkan nilai di bawah KKTP, yakni rata-rata mendapat nilai 60.

Dari penjelasan di atas, sangat penting untuk dapat menemukan solusi dari masalah ini. Solusi yang tepat adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi siswa ialah untuk meningkatkan pemahaman materi yang sedang dipelajari dan membuat interaksi antara guru dan siswa semakin meningkat. Pada pemanfaatan media pembelajaran, guru perlu mengetahui kriteria media pembelajaran yang baik dan tentu dapat digunakan oleh guru dan siswa. Hal tersebut sangat penting untuk menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran tidak membosankan. Hendaknya penggunaan media pembelajaran dapat diupayakan sebagai penunjang pada proses pemahaman materi, karena media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam memudahkan guru menjelaskan materi kepada siswa.

Pada tahap orientasi pengajaran, penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam keefektifan proses penyampaian informasi dan isi pelajaran pada saat itu (Husna & Supriyadi, 2023). Dalam menghadirkan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, ada banyak inovasi yang dapat digunakan, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan

(Saleh & Syahrudin, 2023). Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat supaya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. Dengan memanfaatkan media pembelajaran maka dapat menunjang kreatifitas, efisiensi dan efektifitas guru dalam mengajar. Sehingga, guru harus merencanakan secara matang ketika akan merancang pembelajaran di kelas, dan menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga perlu memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan membosankan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah media interaktif.

Media interaktif dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi, siswa menjadi lebih aktif, dan suasana kelas lebih kondusif (Indartiwi et al., 2020). Media interaktif mampu membantu guru dalam pemahaman konsep suatu mata pelajaran pada siswa, sehingga kemampuan berpikir kritis siswa meningkat, mampu meningkatkan keaktifan siswa, mampu merangsang motivasi, minat, dan rasa senang siswa dalam belajar, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media interaktif harus disesuaikan dengan materi pelajaran, kebutuhan siswa, gaya belajar siswa, karakteristik siswa, mudah digunakan siswa dan mudah diaplikasikan di kelas (Kurniawati & Nita, 2018). Selain itu, penelitian mengenai media interaktif telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Pramesiti et al., 2023), yang telah mengembangkan media *nearpod* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka media *nearpod* efektif digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS. Penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani & Nurhamidah, 2023), yang mengembangkan media *nearpod* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil belajar siswa dalam penggunaan media *nearpod* juga mengalami peningkatan, Sehingga media *nearpod* dapat dikatakan efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Septiyanti,

2023) dalam mengembangkan media *nearpod* pada mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Negeri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *nearpod* sangat praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran ekonomi dan hasil belajar siswa berkembang sangat tinggi. Serta terdapat perbedaan hasil belajar sebelumnya ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, penggunaan media mampu membantu guru dalam memaparkan materi kepada siswa, sehingga guru harus dapat memanfaatkan media supaya pembelajaran dapat berjalan efektif dan siswa juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Sebenarnya ada banyak media pembelajaran yang cukup menarik dan mudah diaplikasikan di kelas, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik. Satu diantaranya yakni media *nearpod* yang merupakan media interaktif dengan beberapa fitur menarik dan berbeda dari media online lainnya. Media *nearpod* yang dikembangkan peneliti ini mencakup penggunaan video animasi sistem pencernaan manusia, model organ pencernaan 3D, serta permainan edukatif seperti *matching pairs* (mencocokkan gambar organ pencernaan dengan fungsinya), *fill in the blank* (melengkapi kata yang kosong terkait organ pencernaan), dan *memory test* (menemukan pasangan gambar yang sama). Pengembangan media *nearpod* ini dilakukan, karena belum adanya media di sekolah untuk pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Media *nearpod* yang dikembangkan diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan materi yang disajikan guru dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini juga menjawab permasalahan yang ada pada pembelajaran IPAS. Seperti yang telah dijelaskan, penelitian akan terfokus pada : **“PENGEMBANGAN *NEARPOD* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SISWA KELAS V SD NEGERI KARANGTENGAH 3”**

B. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diterapkan peneliti agar penelitian ini terfokus dan terarah adalah sebagai berikut.

- 1 Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan *nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif IPAS materi sistem pencernaan manusia.
- 2 Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN Karangtengah 3 semester genap tahun pelajaran 2025
- 3 Pada penelitian ini aspek yang dianalisis mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *nearpod* yang dikembangkan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana kevalidan media *nearpod* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3?
- 2 Bagaimana kepraktisan media *nearpod* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3?
- 3 Bagaimana keefektifan media *nearpod* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3?

D. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui kevalidan media *nearpod* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3.
- 2 Untuk mengetahui kepraktisan media *nearpod* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3.

- 3 Untuk mengetahui keefektifan media *nearpod* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3.

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah teori yang terkait dengan dunia pendidikan, yaitu mengenai proses pembelajaran yang dilakukan secara efektif dibutuhkan sebuah perantara atau pendukung untuk menyampaikan informasi berupa media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia adalah media interaktif yang memiliki pilihan menu menarik di dalamnya dan tidak hanya diterapkan di kelas saja, namun juga dapat digunakan siswa belajar di rumah dengan fitur berbagi link di dalamnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil temuan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

a. Manfaat bagi guru SD

Nearpod dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi sistem pencernaan manusia pada kelas V, meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan motivasi, kreatifitas, dan rasa percaya diri pada guru.

b. Manfaat bagi siswa SD

Pembelajaran menjadi lebih bervariasi, dan tidak membosankan, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, serta pemahaman materi mengenai sistem pencernaan manusia menjadi lebih mudah.

c. Manfaat bagi Sekolah

Menambah sarana dan prasarana sekolah, untuk menunjang pembelajaran yang lebih bermutu dan meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.

d. Manfaat bagi Peneliti

Menambah wawasan dan informasi terkait media pembelajaran, mempelajari secara mendalam terkait objek penelitian, memperoleh pengalaman dalam menciptakan media sebagai sarana pembelajaran efektif.

e. Manfaat bagi Masyarakat

Menjadikan sumber bacaan, referensi, dan meningkatkan pengetahuan pembaca terkait informasi pembelajaran yang efektif dengan pemanfaatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA.

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Adisty, A. N., Evayenny, & Hasanah, N. (2021). Analisis Kemampuan Bepikir Kritis Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Semnara 2021*, 1–7. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video PemAgustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id>. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ansoriyah, S., Chaniago, S. M., Parai, H., & Irawan, I. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Nearpod Dalam Mengembangkan Literasi Digital Bagi Guru Smp. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4459. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16942>
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i2.89>
- Arifin, I., A Rauf, B., & Ahmad, A. (2023). Inovasi Melalui Desain: Model R&D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif. *Efektor*, 10(2), 196–206. <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20341>
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai

- Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2966–2976. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1349>
- Audhiha, M. et al. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- 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. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Baarik, M. H. A., Yamin, M. A., Sianipar, I., Kusumadjati, A., Alfarasyi, A. R., Rahmat, H. K., & Rahmi, T. N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Software Microsoft Nearpod sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Emerging Trends in Community Empowerment*, 1(1), 15–20.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 204–210. 2(2), 204–210.
- 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 (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Haryanto, H. . & F. B. (2018). 249340069. Vol. 6(No.1, ISSN: 2252-5351).
- Haryati, J. A. T. (2020). Tantangan Guru Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa

- Pendemi Di SD Negeri 01 Kebandungan Kecamatan Bantarkawung. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 669. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.54375>
- Helnanelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3886–3894. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ikhsan, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa d. 2(2), 1–5.*
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada

- Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Meliza, R., & Eliyasni, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Nearpod pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(2), 205–213. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i2.151>
- Nengsih, S., & Yonanda, D. A. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar*. 33(01), 49–58.
- Ningsih, K., Panjaitan, R. G. P., & Pinawadhani, R. K. (2023). Kelayakan Media Interaktif Berbasis Nearpod pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1980. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i2.8961>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nuryana, A., Pawito, P., & Utari, P. (2019). Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *Ensains Journal*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>
- Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1121>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>

- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 341–346. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117–122. <https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, R. A. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa Materi Menjelajah Angkasa Luar Di Kelas Vi Sekolah Dasar Skripsi Oleh Ratu Amalia Sari Nim a1D119140*.

- Septiyanti, A. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Redoks. *FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Suradhika et al. (2020). Penggunaan Youtube sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Kelas III Sekolah Dasar Islam An – Nizomiyah. *Jurnal Prosiding SEMNASLIT LPPM UMJ*, 1–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8781>
- Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 55. <https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Untari, E. (2017). Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar. *Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar*, 3(1), 259–270. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/41>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>