

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAMA
(RANTAI MAKANAN) BERBASIS *NEARPOD* PADA MATA
PELAJARAN IPA UNTUK SISWA KELAS V SDN JATI
TAROKAN**

SKRIPSI

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



OLEH :

PRATICHA NOVIANTI RAMADHANI
NPM: 2114060203

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

PRATICHA NOVIANTI RAMADHANI
NPM : 2114060203

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAMA (RANTAI
MAKANAN) BERBASIS *NEARPOD* PADA MATA PELAJARAN IPA
UNTUK SISWA KELAS V SDN JATI TAROKAN**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 1 Juli 2025

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd
NIDN. 0006016701

Skripsi oleh:

PRATICHA NOVIANTI RAMADHANI
NPM : 2114060203

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAMA (RANTAI
MAKANAN) BERBASIS *NEARPOD* PADA MATA PELAJARAN IPA
UNTUK SISWA KELAS V SDN JATI TAROKAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd
3. Penguji II : Dra. Elis Irmayanti, S.E, M.Pd



Mengetahui

Dekan FKIP,



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses transformasi yang memupuk nilai-nilai kemanusiaan dan mendorong individu untuk menjadi versi terbaik dari diri mereka sendiri. Melalui pendidikan, manusia belajar untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi dengan orang lain, dan berkontribusi positif bagi masyarakat (Fadillah & Ninawati, 2020). Pendidikan bagaikan kunci untuk membuka potensi diri, mengantarkan individu menuju kepribadian yang mulia. Pendidikan adalah proses interaksi suatu individu ke individu lain, individu ke kelompok, dan kelompok ke kelompok lain di mana didalamnya terdapat kegiatan pertukaran informasi yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pola pikir peserta didik menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga sebagai ujung tombak suatu bangsa, sebagai cermin serta sebagai faktor penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Pendidikan merupakan sebuah proses yang dirancang dengan cermat untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi diri mereka secara menyeluruh, termasuk kepribadian yang baik, kreativitas, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan, individu tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dan kemampuan, tetapi juga didorong untuk menjadi individu yang cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan berperan penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi berbagai tantangan dan membangun masa depan yang lebih gemilang (Padli et al., 2023).

Di era digital ini perkembangan teknologi informasi semakin maju dan sangat pesat, perkembangan teknologi ini memberikan berbagai fasilitas teknologi dan informasi. Digitalisasi yang berkembang pasti akan mengubah beberapa hal, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam

dunia pendidikan menjadi dinamis dan harus terus dipelajari, dipahami, serta dipraktikkan mengingat perubahan sosial yang begitu pesat baik dipandang dari segi positif dan negatif. Teknologi merupakan kata yang berasal dari bahasa Yunani yaitu "*technologia*". Webster Dictionary mengemukakan bahwa teknologi berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu yang memiliki susunan yang sistematis, sedangkan "*techne*" sebagai dasar teknologi yang memiliki arti seni, keahlian, *skill*, ketrampilan, dan juga ilmu. Digitalisasi di lingkungan sekolah merupakan sesuatu yang logis karena adanya perubahan zaman, sehingga adaptasi untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi mutlak dibutuhkan (Dewanti, 2020). Dengan adanya teknologi yang digunakan untuk membantu perkembangan pendidikan saat ini yang mencakup tersedianya alat untuk menunjang tenaga pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Penciptaan media pendidikan dengan menggunakan atau melibatkan teknologi ini merupakan inovasi yang sangat diperlukan tenaga pendidik agar suasana dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran meningkat serta menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat dan wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, media pembelajaran juga dapat dikatakan suatu alternatif yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran. (Tafonao, 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dibuat dan dikembangkan menjadi lebih menyenangkan, kreatif, dan menarik. Menurut (adar BakhshBaloch, 2017) penggunaan media pembelajaran memberikan hasil yang cukup berpengaruh untuk meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik, karena media pembelajaran dikemas dengan sesuatu yang kreatif, inovatif, dan menarik dalam penyajian materi. Menurut (Herliana & Anugraheni, 2020) media pembelajaran berperan sebagai alat yang menyalurkan dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Fungsinya adalah untuk mengaktifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dengan kata lain, media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan isi dan inti pembelajaran secara lebih mudah dan jelas kepada para peserta didik. Kehadiran media pembelajaran dapat memperlancar proses penyampaian informasi dan pemahaman materi. Hal ini memungkinkan terjalinnya komunikasi yang lebih aktif dan interaktif antara guru dan peserta didik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Sedangkan, menurut pendapat (Pratama & Wendy, 2021) media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah pondasi penting yang memiliki fungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari et al., 2021). Media pembelajaran yang menarik bukan hanya sebatas media yang dibeli dari toko, tetapi juga dapat dibuat sendiri oleh guru. Media pembelajaran buatan guru ini dirancang khusus untuk mempermudah dan memperlancar proses transformasi konsep-konsep IPA kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, diharapkan peserta didik akan lebih antusias dan fokus dalam belajar, sehingga materi IPA dapat diserap dengan lebih baik dan berkesan. Media yang menarik ialah media yang terdapat gambar, suara, warna yang menarik, animasi, dan font yang tidak kaku atau font yang memiliki model yang menarik bagi peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik maka konsep-konsep IPA yang abstrak dapat diubah menjadi lebih konkrit sehingga mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran inovatif merupakan media yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif, efisien, dapat mengasah pemikiran kritis peserta didik, dan peserta didik diharapkan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang inovatif merupakan suatu ide, praktek, dan obyek media yang dianggap baru. Media pembelajaran inovatif dibagi menjadi 3 yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Menurut (Isma & Yusuf, 2025) membagi media pembelajaran menjadi enam bagian, yaitu 1) media cetak, 2) OPH, 3) perekaman audiotape, 4) slide dan film, 5) penyajian dengan multi gambar, 6) rekaman rekaman, videotipe atau

videodisc, dan media interaktif. Sedangkan menurut pendapat (Asyhar, 2011) jenis media pembelajaran terbagi kedalam empat bagian, yaitu (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia. Pemilihan media pembelajaran inovatif bisa dijalankan dengan maksimal dalam proses pembelajaran yang berkaitan dalam peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran bisa berjalan dengan lebih maksimal apabila ditunjang dengan kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Supriadi, 2017). Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA yang optimal, guru dituntut untuk senantiasa berinovasi dalam proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Ilmu pendidikan alam (IPA) ialah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat yang mengatakan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis serta didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut (Kusumaningrum, 2018) IPA ialah pengetahuan yang digunakan sekelompok orang secara sistematis untuk menyelidiki alam semesta. Sedangkan, menurut (Aris & Hanifah, 2021) IPA memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan statis, tetapi juga sebuah proses yang berkelanjutan, menghasilkan berbagai produk yang bermanfaat, dan berperan sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan masyarakat tentang alam semesta. Selain itu, IPA adalah sekumpulan ilmu yang memiliki ciri khusus yaitu mempelajari tentang fenomena alam yang faktual, hubungan sebab akibat, dan fisik berupa kenyataan atau peristiwa (Wulandari et al., 2021) Tetapi saat ini proses pembelajaran IPA masih kurang efektif. Guru dituntut untuk selalu bisa dalam hal apapun agar dapat terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, aktif, menyenangkan, dan kreatif tetapi tidak hanya itu saja guru juga harus dapat membuat proses pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik. Mata pelajaran IPA membutuhkan media dalam pembelajarannya, karena berhubungan dengan materi tentang makhluk

hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan yang ada di alam.

Berdasarkan data yang diperoleh saat observasi awal menyatakan bahwa masih ditemukan banyak peserta didik yang nilainya atau hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi RAMA (Rantai Makanan) masih banyak yang belum tuntas mencapai nilai (KKTP) yang sudah ditetapkan yakni 75. Terdapat 54% atau 19 siswa yang tuntas dan 46% atau 10 siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran IPA, dari keseluruhan 29 siswa kelas V Di SDN Jati Tarokan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hasil belajar siswa dikatakan masih rendah. Sedangkan, berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas V di SDN Jati Tarokan pada tanggal 25 April 2024, diketahui adanya permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya: Pertama dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional yaitu menggunakan buku cetak, flashcard, puzzle, benda yang ada disekitar kelas (alat peraga) dan media digital seperti power point (PPT). Kedua kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Ketiga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran intreraktif dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data ulangan harian peserta didik kelas V di SDN Jati Tarokan pada mata pelajaran IPA materi RAMA (Rantai Makanan).

Dari permasalahan diatas, dapat diketahui bahwa permasalahan dalam proses belajar mengajar dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu faktor yang berkontribusi adalah pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik dapat membuat peserta didik bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran kreatif dan inovatif oleh guru. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi pelajaran berakibat pada kegiatan belajar yang terkesan monoton dan kurang bersemangat bagi peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal bagi para siswa.

Media Pembelajaran RAMA (Rantai Makanan) berbasis *Nearpod* adalah alat edukasi yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa mengenai konsep dan fungsi sistem peredaran darah dalam tubuh manusia. Dengan memanfaatkan platform *Nearpod*, media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, di mana siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk presentasi multimedia, video, dan animasi. Fitur-fitur interaktif seperti kuis, polling, dan sesi tanya jawab memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi. Selain itu, RAMA juga menyediakan sumber daya tambahan yang mendukung eksplorasi lebih dalam mengenai topik ini, seperti diagram alur dan simulasi, yang membantu siswa memahami alur peredaran darah, fungsi jantung, serta peran berbagai komponen darah. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikan pemahaman mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. *Nearpod* adalah platform web yang dikembangkan oleh perusahaan Nearpod-Inc. *Nearpod* dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara langsung maupun secara tidak langsung (daring) sehingga dapat menciptakan peluang interaksi dua arah antara guru dan peserta didik tanpa adanya batas ruang maupun waktu (Minalti & Erita, 2021). Aplikasi *Nearpod* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang berguna untuk memenuhi fasilitas pendukung pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang mengkolaborasikan beberapa media pembelajaran sehingga dapat menciptakan hubungan dua arah, menciptakan pembelajaran yang mandiri, kreatif, inovatif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Feri & Zulherman, 2021). Selain itu, keunggulan *Nearpod* antara lain fleksibel karena bisa diakses di mana saja asalkan memiliki jaringan internet, memungkinkan terjadinya pembelajaran secara

interaktif (teleconference dan virtual), dapat dioperasikan di handphone (HP) maupun laptop (PC) dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik serta penggunaannya tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran RAMA (Rantai Makanan) Berbasis *Nearpod* Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SDN Jati Tarokan”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas dan luasnya pembahasan serta keterbatasan materi maka permasalahan ini dibatasi dengan membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran *Nearpod* pada mata pelajaran IPA materi RAMA (Rantai Makanan) pada kelas V SDN Jati Tarokan. Hal ini cukup penting mengingat penggunaan media pembelajaran di SDN Jati Tarokan kurang inovatif, kreatif, dan menarik

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini didapatkan atau berasal dari hal yang dipaparkan, dapat dirumuskan masalah yang diperoleh yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran RAMA untuk siswa kelas V SDN Jati Tarokan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran RAMA untuk siswa kelas V SDN Jati Tarokan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran RAMA untuk siswa kelas V SDN Jati Tarokan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran RAMA berbasis *Nearpod* untuk siswa kelas V SDN Jati Tarokan
2. Mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran RAMA berbasis *Nearpod* untuk siswa kelas V SDN Jati Tarokan
3. Mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran RAMA berbasis

Nearpod untuk siswa kelas V SDN Jati Tarokan

E. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjadi sebuah inovasi media pembelajaran RAMA berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran IPA

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis atau Peneliti

Dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman dalam menggunakan kesempatan belajar sehingga memungkinkan peneliti untuk dipekerjakan di masa depan atau setelah lulus ketika peneliti menjadi pengajar atau pendidik.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan bagi guru untuk dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan serta dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran melalui teknologi digital sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA materi Rantai Makanan, peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- adar BakhshBaloch, Q. (2017). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title* (Vol. 11, Issue 1).
- Adolph, R. (2016). *済無No Title No Title No Title*. *10*, 1–23.
- 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.
- Aras, L., Syawaluddin, A., & Amrah, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *3*(1), 40–49.
- Aris, I. E., & Hanifah, U. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA MATERI EKOSISTEM PADA SISWA KELAS V SDN SINGAPADU CURUG KOTA SERANG BANTEN TAHUN AJARAN 2020/2021. *Jurnal Pelita Calistung*, *2*(01), 56–72.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). Nearpod-based interactive learning media in improving learning outcomes of Class V Elementary School students. *Indonesian Journal of Advanced Research*, *2*(6), 767–778.
- Chintya Oktaviani, & Rinda Amini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Model ARIAS di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), 612–617. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5380>
- Dewanti, A. K. (2020). Efektifitas Program Digitalisasi Sekolah. *Arsip Publikasi Ilmiah Biro Administrasi Akademik*.
- Fadillah, M. R., & Ninawati, M. (2020). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Materi Perkembangbiakan Hewan Kelas Vi Sdn Anyelir 1 Depok. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *7*(2).
- Faradisa, F. (2021). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif nearpod pada masa pandemi covid-19 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya. *Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(1), 11–21.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(3), 418–426.
- Fitriati, & Lisa, S. (2015). Jurnal Pendidikan Matematika Jurnal Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(3), 41–60.
- Handayati, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-book dengan memanfaatkan fitur rumah belajar pada pada mata pelajaran IPA. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, *1*(4), 369–384.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis kontekstual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*,

- 4(2), 314–326.
- Isma, N., & Yusuf, M. (2025). *The Influence of the Implementation of Extracurricular Activities of the Islamic Propagation Agency on the Practice of Religious Worship at Mutia Rahma Bulu Cina Middle School , Hamparan Perak District*. 5(1), 211–215. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- John W. Creswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches(4th ed.)*. SAGE Publications. https://www.google.co.id/books/edition/Research_Design/4uB76IC_pOQC?hl=id&gbpv=0
- Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *An-Nida'*, 37(1), 15–26.
- Kusumaningrum, D. (2018). Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran Ipa Di Sd. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 1(2), 57–64. <https://doi.org/10.31002/nse.v1i2.255>
- Lenggono, W. (2019). Peran Media ICT Pada Pembelajaran Al Islam dan Kemuhammadiyah dan Penggunaanya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 157–178.
- Marlina, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran SOLE (Self Organized Learning Environments) Berbasis Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 70–78.
- 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.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke praktik*. Raja Grafindo Persada.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Padli, F., Ummah, S. R., & Mannan, A. (2023). *Implementasi Pendidikan Multikultural dalam Mencengah Bullying*. 13(1), 457–464.
- Pasande, J., & Hakim, A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII SMP NEGERI 30 MAKASSAR*. 5(1).
- Pratama, J., & Wendy, W. (2021). Perancangan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran Sistem Anatomi Tumbuhan Sekolah Dasar Berbasis Android. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 2(3), 38–49.
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan media interaktif power point dalam pembelajaran daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67.
- Rahmi, A., Cesaria, A., & Mardiyah, A. (2023). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Realistic Mathematics Education (RMA) Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(2), 160–174. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i2.4683>
- Rambe, C. N. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan*

- Dasar*, 5(1), 333–340.
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
- Saputri, S. R. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Motivasi di SD Negeri Tuguran*. 2(3), 370–373.
- SARAGIH, L. A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOAD PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN TA 2023/2024*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Sari, C. N., Firdaus, F., Widodo, S. T., & Nuraeni, R. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall dan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD N 1 Sarirejo*. 07(02), 9597–9603.
- Sugiyono. (2014). *No Title*. Bandung : Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046#>
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tengah, K. B. (2019). *No Title*. 6(1).
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). Concept selection. *Prod Des Dev 5th Ed Phila McGraw-HillIrwin*, 1, 145–161.
- Utami, A. R. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN PADA MASA PENJAJAHAN KELAS V*. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 224–228.
- Volume, D., & Bahasa, J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pengajaran Fi ' il di Kelas 10 Madrasah Aliyah*. 8(1).
- Wahyudi, R., Hikamah, S. R., Sudiarti, D., & Jember, U. I. (2025). *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA TERINTEGRASI AYAT AL-QURAN DEVELOPMENT OF AUDIO -VISUAL LEARNING MEDIA INTEGRATED HUMAN BLOOD CIRCULATION SYSTEM MA*. 3, 91–98.
- Widyawati, E. R., & Sukadari. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 216–225. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif