

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *NEARPOD*
PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA
HEWAN KELAS IV SDN BLAWE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

DIVA MELVINA LOURENSA

NPM. 19.1.01.10.0055

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

Diva Melvina Lourensa

NPM : 19.1.01.10.0055

Judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN BLAWE

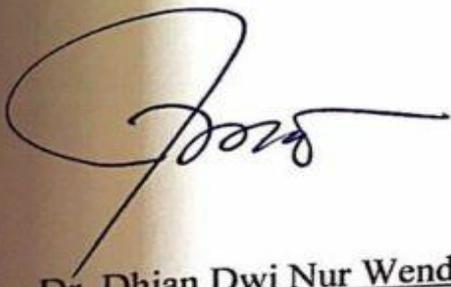
Telah Disetujui Untuk diajukan

Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI KEDIRI

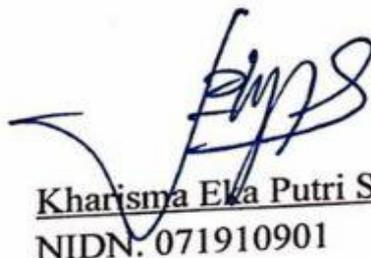
Tanggal: 04 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Kharisma Elva Putri S.Pd, M.Pd
NIDN. 071910901

Skripsi oleh:

Diva Melvina Lourensa

NPM : 19.1.01.10.0055

Judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bentuk
dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN BLAWE**

Telah dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Siding Skripsi

Pada Prodi Pgsd Fkip Un PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2024

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Diva Melvina Lourensa

Jenis : Perempuan

Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 25 Februari 2001

NPM : 19.1.01.10.0055

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 ilmiah atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

Yang menyatakan



DIVA MELVINA LOURENSA

NPM: 19.1.01.10.0055

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(QS. Albaqarah :286)

“Dan bersabarlah, kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(QS, Ar-Ruum :60)

“Jika engkau gagal pada hari ini, janganlah engkau berputus asa karena masih ada hari besok dan seterusnya yang akan mengajakmu menjadi lebih sukses.”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Orang Tuaku

Bapak dan ibu yang telah memberikan dukungan serta motivasi demi terwujudnya karya tulis ilmiah ini. Serta memberikan do'a yang terbaik untuk kelancaran putrinya dalam pendidikan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat kedua orang tua saya bangga atas perjuanganku selama ini.

2. Teman-Teman

Terimakasih untuk teman-teman yang telah menemani dalam suka maupun duka, dan terimakasih atas segala waktu dan usaha yang telah diberikan.

3. Diri Sendiri

Terimakasih untuk diri sendiri karena sudah mampu berusaha keras sampai sejauh ini walaupun pernah menyerah tetapi terus berusaha sampai akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Diva Melvina Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN BLAWE.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*, Bnetuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan.

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Blawe Kabupaten Kediri. Hasil observasi diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga pembelajaran ini menjadi membosankan dan terlihat monoton, karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe. Media yang sudah dikembangkan diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data berupa data kevalidan, kepraktisan, keefektifan yang dinyatakan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan tes yang berupa *pres-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *nearpod*. Sedangkan angket untuk mengetahui penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis *nearpod* dan respon guru serta siswa terhadap media pembelajaran berbasis *nearpod*. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Blawe dan SDN Tiron 4.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe adalah sebagai berikut: (1) Hasil kevalidan media pembelajaran berbasis *nearpod* ini mendapatkan presentase 83% yang dikategorikan sangat valid. (2) Hasil kevalidan materi pada media pembelajaran berbasis *nearpod* mendapatkan nilai 96% yang dikategorikan sangat valid. (3) Hasil angket kepraktisan respon guru mendapatkan presentase 98%. (4) Hasil angket kepraktisan respon siswa mendapatkan presentase 96%. (5) Hasil keefektifan siswa melalui *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan diperoleh hasil *pre-test* presentase 56,7% dikategorikan kurang efektif sedangkan hasil *post-test* presentase 97,1% dikategorikan efektif.

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu bahwa media pembelajaran berbasis *Nearpod* dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis untuk digunakan. Sehingga media sudah dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR

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

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Pada Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan Kelas IV SDN BLAWE” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar 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., selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
5. Kharisma Eka Putri S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku validator media berbasis *Nearpod*.
7. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku validator materi dalam media berbasis *Nearpod*.

8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah serta Guru SDN Blawe yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
10. Siswa-siswi kelas IV SDN Blawe yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Nearpod*.
11. Kedua orang tuaku yang telah memberikan doa dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan.
12. Diri saya sendiri yang telah mampu bertahan sampai saat ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
13. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan namanya khususnya Prodi PGSD UNPGRI Kediri dan semua pihak yang telah banyak membantu baik secara materi maupun non materi secara langsung dan tidak langsung.

Kediri, 18 Juli 2024

DIVA MELVINA LOURENSA

NPM: 19.1.01.10.0055

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Definisi Operasional.....	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran dan Belajar.....	13
B. Pembelajaran IPA.....	15
C. Karakter Siswa di SD.....	16
D. Media Pembelajaran.....	17
E. Nearpod	21
F. Materi Ciri-ciri Hewan.....	23
G. Kajian Penelitian Terdahulu.....	28
H. Kerangka Berpikir.....	29

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	36
D. Uji Coba Produk.....	37
E. Validasi Produk.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	52
----------------------------------	----

B. Pengujian Model Terbatas.....	57
C. Deskripsi Model Perluasan	63
D. Validasi Model	69
E. Pembahasan Hasil Penelitian	77

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

A. SIMPULAN	81
B. Implikasi.....	82
C. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	87
--------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Guru	43
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa.....	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Tes	45
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	47
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	49
Tabel 3.8 Kriteria Keefektifan	50
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	54
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	56
Tabel 4.3 Respon Guru Terhadap Media <i>Nearpod</i> Pada Uji Terbatas	59
Tabel 4.4 Respon Siswa Terhadap Media <i>Nearpod</i>	60
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Terbatas	61
Tabel 4.6 Respon Guru Terhadap Media <i>Nearpod</i>	64
Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Media <i>Nearpod</i>	65
Tabel 4.8 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1.	: Lembar Pengajuan Judul Skripsi	88
2.	: Berita Acara Bimbingan	90
3.	: Surat Permohonan Ijin Penelitian	94
4.	: Surat Keterangan Melakukan Penelitian	95
5.	: Surat Pemanfaatan Produk	96
6.	: Angket Validasi Ahli Media	97
7.	: Angket Validasi Ahli Materi	102
8.	: Angket Respon Guru	106
9.	: Angket Respon Siswa	109
10.	: Perangkat Pembelajaran	111
11.	: Dokumentasi Penelitian	125
12.	: Hasil Cek Plagiasi	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan sebagai dasar peningkatan kemampuan individu baik dari kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan terencana untuk mewujudkan pembelajaran. Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan baru manusia. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri. Pendidikan merupakan suatu hal wajib bagi setiap individu, hal ini digunakan sebagai penunjang perkembangan jaman modern pada sekarang ini. Secara umum Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan juga bisa membentuk karakter setiap individu. Menurut Aristoteles pendidikan yang baik harus memiliki tujuan utama yaitu untuk kebahagiaan. Meskipun kebahagiaan tertinggi dalam hidup masih bersifat spekulatif (Jalaluddin dan Abdullah Idi, 2018).

Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai perihal Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif membuatkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam warga, bangsa, dan

negara. Sebagai seorang guru kita bisa menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan informasi mengenai materi tersebut yaitu dengan cara melalui media pembelajaran. Semua manusia wajib mempunyai pendidikan yang layak.

Pendidikan yaitu suatu proses bimbingan atau tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur pendidik, siswa, tujuan, dll dan dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah salah satu hal yang penting dalam kehidupan. Menurut Kurniawan (2017:27) Pendidikan merupakan suatu hal untuk mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia. Menurut Elfachmi (2015:16) tujuan pendidikan yaitu untuk memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, oleh karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arahan kepada segenap kegiatan pendidikan dan sebagai sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari lembaga formal maupun non formal. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling utama dalam menjembatani manusia untuk meraih suatu pengetahuan yang bisa menjadi lebih bisa, dari yang belum tahu menjadi lebih tahu dan mengerti, oleh karena itu keberadaan sekolah, madrasah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lain yang formal maupun informal sangat penting dan menjadi faktor yang paling dominan sekaligus mendukung demi terciptanya suatu kemajuan bangsa dan negara. Menurut Tirtarahardja dan Sulo (2015:129) mengemukakan “Belajar adalah perubahan

prilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman (interaksi individu dengan lingkungannya)". Sedangkan menurut Sary (2015:180) bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan prilaku yang didasari oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen"

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membangkitkan motivasi atau rangsangan kegiatan belajar bahwa bisa membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa (Hamalik Gerlach, 2013). Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa. Penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga akibatnya dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar seseorang. Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan materi. Media pembelajaran sangat menunjang pemahaman materi siswa pada materi yang diajarkan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa menjadi lebih luas dan benar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup sangat penting dipahami oleh siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi salah satu sumber ilmu yang bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran IPA bukan hanya menguasai tentang pengetahuan yang berupa fakta atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu

proses penemuan. Dalam proses tersebut dapat menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Teacher Centered Learning merupakan model pembelajaran yang terpusat pada pendidik. Dalam memberikan materi pelajaran, guru lebih bersifat aktif sedangkan peserta didik cenderung pasif. Tetapi model ini sangat dibutuhkan dan cara terbaik dalam mengajarkan keahlian dasar seperti pelajaran membaca dan berhitung. Guru yaitu sebagai penyedia informasi atau evaluator untuk memantau siswa untuk mendapatkan jawaban yang benar, tetapi siswa dipandang sebagai pelajar yang pasif dalam menerima informasi. Menurut Djamaludin dan Wardana (2019) *Teacher Centered Learning* merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada guru yang artinya guru sangat menentukan proses pembelajaran karena guru menjadi satu-satunya sumber ilmu. Dalam pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Guru harus berperan sebagai fasilitator, mediator di dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan siswa yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa menjadi aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi

menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal.

Menurut Suyono dan Hariyanto (2012:207) menyatakan bahwa ada tujuh kriteria yang harus dimiliki oleh seorang guru agar pembelajaran ideal, yaitu :

- (1) Sifat, guru harus memiliki sifat antusias memberi rangsangan dan mendorong siswa untuk maju
- (2) Pengetahuan, memiliki pengetahuan yang memadai dalam mata pelajaran yang diampunya
- (3) Apa yang disampaikan dan mampu memberikan jaminan bahwa materi yang disampaikan mencakup semua unsur bahasan
- (4) Bagaimana mengajar, mampu menjelaskan berbagai informasi secara jelas dan terang serta mampu menerapkan metode mengajar secara variasi
- (5) Harapan, mampu memberikan harapan kepada siswa dan mampu membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab
- (6) Reaksi guru terhadap siswa, mau dan mampu menerima berbagai masukan, resiko, tantangan dan selalu memberikan dukungan kepada siswa
- (7) Manajemen, mampu menunjukkan keahlian dalam memberikan perencanaan, pengorganisasian, dan memiliki Teknik dalam mengontrol akses.

Akan tetapi kenyataannya guru kurang menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Blawe ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran IPA pada materi materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan. Permasalahan ini dilihat dari dua faktor yaitu guru dan siswa. Guru lebih berorientasi pada pembelajaran *teacher centered*, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi dengan metode ceramah. Sehingga pembelajaran ini menjadi membosankan dan pembelajarannya sangat

monoton, karena tidak variasi dalam proses pembelajaran. Selain dari faktor guru juga ditemukan permasalahan yang dialami siswa, permasalahan yang dialami siswa yaitu siswa sering terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Selain melakukan observasi saya juga dapat memperoleh data melalui wawancara guru SDN Blawe kelas 4 mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dapat diketahui bahwa peserta didik lebih suka belajar sambil bermain, karena menurut peserta didik pembelajaran itu menjadi lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran yang berteknologi seperti video dan gambar-gambar. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod* proses pembelajaran menjadi maksimal terhadap proses pembelajaran dengan perasaan yang menyenangkan. Selain itu kita juga melakukan observasi dan wawancara dan juga melakukan analisis dokumen yang terkait dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi dapat dibuktikan dari 18 siswa dengan rata-rata nilai siswa 72% yang masih dibawah KKM pada materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan.

Berdasarkan uraian di atas hal ini menjadi permasalahan yang harus diselesaikan dengan upaya mencari solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod*. Pengertian *Nearpod* menurut Sudirman (2020) merupakan salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, di mana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama. Aplikasi *Nearpod* ini juga sangat membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran

interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung. Kelebihan dari *Nearpod* ini adalah sebagai wadah ruang belajar yang bisa dikreasikan oleh pendidik untuk membuat interaktif presentasi seperti video, slide, dan kuis serta bentuk evaluasi yang dirancang oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik tentunya media pembelajaran harus dikemas sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Nursidik (2011). “Beberapa karakteristik siswa SD antara lain: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.” untuk memfasilitasi karakteristik siswa tersebut tentunya media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Nearpod yaitu salah satu perangkat lunak dan aplikasi pendukung. Pada aplikasi *nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat kita gunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses gratis oleh peserta didik dan pengajar di seluruh penjuru. Namun aplikasi *Nearpod* belum banyak diketahui dan digunakan di kalangan umum, khususnya pada pendidikan. Menurut Dyer & Hunt (2015) *Nearpod* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis web yang dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung. Pada aplikasi *Nearpod* guru dapat membuat berbagai media yaitu teks, gambar, suara, animasi, video, serta kuis. Selain itu aplikasi *Nearpod* ini juga sangat mendorong

dalam pembelajaran aktif saat di kelas. Aplikasi ini dapat membantu guru membuat presentasi materi dengan menarik, cepat dan mudah dipahami (Perez, 2017).

Penelitian terdahulu tentang media *Nearpod* sangat efektif yang dilakukan oleh Ni Kadek Yunita (2020) untuk digunakan dalam pembelajaran online. Selain itu juga sangat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan interaksi belajar dengan presentasi nilai 79% sangat baik digunakan sebagai metode belajar daring dan tatap muka menurut Minalti & Erita (2021) aplikasi *Nearpod* adalah aplikasi yang menunjang pembelajaran online maupun offline yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung atau tidak langsung. Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tersebut dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *NEARPOD* PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN KELAS IV SDN BLAWE”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan, yaitu pada pembelajaran IPA materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih bersifat ke *teacher centered* (guru hanya menyampaikan materi IPA sebagai produk menghafal informasi faktual, cara berpikir yang dikembangkan belum mencapai efektif dan psikomotor.
2. Siswa terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran
4. Hasil belajar siswa kurang maksimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, dapat di rumuskan masalah-masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada kelas IV SDN Blawe?

D. Tujuan Penelitian

Bersadarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Blawe.

E. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan Nearpod, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan atau wawasan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, dapat memilih yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pembelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tumbuhan menjadi menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tumbuhan.

4. Bagi Lembaga khususnya UN PGRI Kediri

Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian yang dapat digunakan sebagai acuan apabila terjadi permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan khususnya tentang pembelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tumbuhan.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*

Nearpod merupakan suatu aplikasi dengan design yang menarik yang memiliki 20 fitur dalam 1 aplikasi. Beberapa fitur tersebut antara lain ada video, web, quiz, ppt, animasi, dll. Media pembelajaran ini nantinya akan terdapat gambar hewan dan fungsi bagian tubuh hewan yang nantinya siswa akan menjawab quiz tersebut yang sudah ada pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan.

2. Media Pembelajaran yang Dikatakan Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila jikas hasil dari media tersebut telah sesuai dan mencakup kriteria dan dinyatakan layak oleh ahli media untuk dilakukan uji coba.

3. Media Pembelajaran yang Dikatakan Praktis

Medi pembelajaran dikatakan praktis apabila ketika guru dan peserta didik menyetujui media pembelajaran tersebut mudah digunakan pada saat proses pembelajaran.

4. Media Pembelajaran yang Dikatakan Efektif

Media pembelajaran dikatakan sudah efektif apabila jika media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan keterampilan guru dalam menggunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Media pembelajaran bisa dikatakan efektif jika dapat membuat suasana proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan unutk meningkatkan hasil belajar.

Daftar Pustaka

- AB Saragih. (2016). Metode Penelitian. Jurnal Online Mahasiswa Universitas Islam Riau, 4(1), 1–23.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana prenatal media group.
- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Asih Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ansori, dkk. 2023. Sosialisasi pendamping assesor IASP 2020. Jurnal pengabdian Masyarakat 4 (2). journal.universitaspahlawan.ac.id
- Amka, A. 2020. Efektivitas sekolah inklusif. Penerbit Anugrah jaya. repos-dosen.ulm.ac.id
- Djamaludin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center
- Dyer, P., & Hunt, A. (2015). Using mobile technology for active learning in lectures-comparing interactive tools.
- Damopolii, Vemsi., Bito, Nursiya., Resmawan. 2019. Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segi empat. Algoritma Journal Of mathematics education.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10142/Efektivitas-Media-Pembelajaran-Berbasis-Multimedia-pada-Materi-Segiempat.pdf&ved=2ahUKEwjwKOr9IKHAXUY1jgGHRpoChQQFnoECB0QAQ&usq=AOvVaw1iimBv4cT_RnBgaiLjL2RD
- Elfachmi, A.K. (2016). *Pengantar Pendidikan.*: Erlangga
- Fathurrahman, A., dkk. 2019. Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui peningkatan kompetensi pedagogik dan teamwork. Jurnal Manajemen Pendidikan 7 (2). journal.unpak.ac.id
- Gagne dan Brigss. 2018. *Pengertian Pembelajaran*.
- Gerlach, V.G dan Ely, D.P.1971. Teaching And Media. Dalam Arsyad.2013. *Media Pembelajaran*. hal 15. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Hariyanto. 2014. *Asessmen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
<https://doi.org/10.5195/jmla.2017.121>.
- Jalaluddin dan Abdullah Idi. *Filsafat Pendidikan: Manusia, Filsafat, dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, N.D., Ariani, S.R.D., dan Ashadi., (2014), Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dan Team Asisted Individualization (TAI) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Asam Basa Kelas XI Semester Ganjil SMK Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(1):44-50.
- Lovette, Irby & Fitzpatrick, John W. 2016. *Handbook of Bird Biology Third Edition*. United Kingdom: cornell University.
- 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*, 2231-2246.
- Muchlas, Samani & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model: Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nursidik. 2011. Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Online at <http://dgirlss.wordpress.com/karakteristikdan-kebutuhan-pendidikan-anak-usia-sekolahdasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/>
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Jurnal of the Medical Library Association*. 105(I). 108-110.
- Putra, Nusa.2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda
- Sary, Yessy Nur Endah. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Saryati. (2014, Juni). Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. *Bahana manajemen Pendidikan, Jurnal Administrasi Pendidikan*.

- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Syaiful dan Aswan. 2014. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Tafanoa Talizaro, (2018). “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018*
- Tirtahardja, Umar dan S. L. La Sulo. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarihoran, NM., Cendana, W. 2020. Upaya guru dalam adaptasi manajemen kelas untuk efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar* 3 (3), 134-140. jurnal.ummi.ac.id
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yunita, Ni Kadek Ema, dan Henny Rahyuda. “Pengujian Anomali Pasar (January Effect) Di Bursa Efek Indonesia.” *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana* 8, no. 9 (2019): 5571. <https://doi.org/10.24843/ejmunud.2019.v08.i09.p11>.