



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN PADA MASA PENJAJAHAN KELAS V

Aulia Rahma Utami , Kurniana Bektiningsih

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan **Desember 2023**

*Keywords:*

*Interactive, Social Studies, Learning Media, Nearpod.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Skala Kecil; (7) Uji Coba Skala Besar; dan (8) Produk Akhir. Subjek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas V SDN 1 Sumur. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* merupakan media yang menyajikan materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan dan dapat diakses oleh peserta didik melalui *link Nearpod* atau kode yang diberikan oleh pendidik. Media ini memperoleh kategori sangat layak dengan presentase 98,52% dari ahli media dan presentase 93,75% dari ahli materi. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 artinya  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan rata-rata nilai *Pretest* dan *posttest*. Uji N-Gain menunjukkan nilai 0,49 dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan kelas V.

### Abstract

*This study aims to develop, test the feasibility and test the effectiveness of Nearpod-based interactive learning media. This type of research is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall development model which is adjusted to the conditions and needs of students with the following steps: (1) Potential and Problems; (2) Data Collection; (3) Product Design; (4) Design Validation; (5) Design Revision; (6) Small Scale Trial; (7) Large Scale Trial; and (8) Final Product. The subjects of this research were 29 fifth grade students of 01 Sumur elementary school. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires and documentation. The results showed that Nearpod-based interactive learning media is a media that presents material on national events during the colonial period and can be accessed by students through Nearpod links or codes given by educators. This media obtained a very feasible category with a percentage of 98.52% from media experts and a percentage of 93.75% from material experts. The t-test results showed that the sig. (2-tailed) is 0.000 which means  $< 0.05$ , it can be concluded that there is an increase in the average score of the Pretest and posttest. The N-Gain test showed a value of 0.49 with a moderate category, so it can be concluded that there is an increase in the average pretest and posttest scores. In conclusion, the Nearpod-based interactive learning media is very feasible and effective to use in learning social studies material on national events during the fifth grade colonization period.*

**Keywords:** *Interactive; Learning Media; Nearpod; Social Studies.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dilaksanakan oleh setiap individu guna kehidupan dimasa depan. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi serta mampu mereflesikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan Negara. Pembelajaran IPS SD berperan membentuk karakter subjek didik menjadi warga negara yang baik membekali konsep esensi ilmu sosial (Susanto, 2014).

Dalam Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa cakupan materi muatan pelajaran IPS tingkat pendidikan dasar SD/MI Kelas IV-VI tentang Perkembangan kehidupan Bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara merupakan materi yang harus di pelajari, sesuai dengan KD 3.4 Mengidentifikasi faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Upaya meningkatkan budi pekerti, pikiran, dan jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakat salah satunya melalui proses pendidikan. Hal tersebut selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa

yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Berdasarkan dari data pra penelitian observasi, wawancara, dokumen dan angket kebutuhan guru dan peserta didik di SDN 1 Sumur peneliti menemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu: (1) Hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Sumur sebagian besar masih dibawah KKM (ketuntasan minimal); (2) Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPS yang terlalu banyak; (3) Terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran; (4) Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum maksimal; (5) Pengembangan media pembelajaran berbasis IT yang kurang inovatif.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Aulia & Baalwi pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono". Letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya menggunakan penelitian R&D dengan tahapan model ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan penelitian R&D dengan tahapan model Borg and Gall.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Restu Rahayu et al, pada tahun 2021 yang berjudul "*The Development of Nearpod Interactive Multimedia Using Problem Based Learning Models on Civics Learning in Elementary School*". Letak perbedaan dengan penelitian sebelumnya media pembelajaran berbasis *Nearpod* memuat pembelajaran PPKn di kelas IV SD sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada pembelajaran IPS di kelas V SD.

Media interaktif adalah media pembelajaran berbasis IT yang menyajikan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi yang menarik dan media interaktif juga sangat membantu peserta didik untuk berinteraksi dengan media yang telah disajikan tentunya para peserta didik dapat mengasah kemampuan keterampilannya dan dapat menerima umpan balik dengan materi pembelajaran yang disampaikan dengan media tersebut (Suryani et al., 2018). Djamas et al. (2018) mengemukakan bahwa multimedia interaktif merupakan komputer dengan kombinasi antara teks, grafik, audio, gambar bergerak yang disertai dengan link dan *tools*.

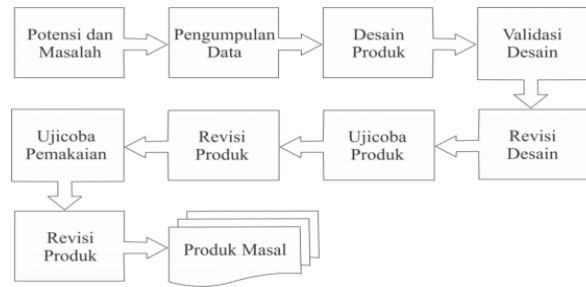
Aplikasi *Nearpod* adalah salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara peserta didik dan guru, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis interaktif untuk dimainkan bersama (Biassari & Kharisma Eka Putri, 2021). *Nearpod* adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat peserta didik, menilai peserta didik dalam jangka waktu tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung (Anggoro et al., 2022). Menurut Burton, (2019, p.2) *Nearpod* adalah aplikasi yang berbasis teknologi yang menggabungkan komputer dan internet yang relatif mudah digunakan semua kalangan usia.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti menganalisis bahwa pengembangan media interaktif berbasis teknologi adalah sebagai solusi menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Sumur, dengan menggunakan aplikasi *Nearpod* KD 3.4 Mengidentifikasi faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, materi peristiwa kebangsaan dalam masa penjajahan dalam pembelajaran IPS. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada muatan pembelajaran IPS pada materi peristiwa kebangsaan dalam masa penjajahan diharapkan peserta didik dapat termotivasi peserta didik sehingga lebih maksimal dalam menerima materi pembelajaran.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengembangkan desain media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada muatan pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan kelas V SD Negeri 1 Sumur; (2) Menguji kelayakan media media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada muatan pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan kelas V SD Negeri 1 Sumur; (3) Menguji keefektifan media media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada muatan pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan kelas V SD Negeri 1 Sumur.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model Borg and Gall (Sugiyono, 2015) dengan langkah-langkah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Langkah- langkah penggunaan Metode *Research and Development* (RnD) menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2015).

Peneliti menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi penelitian, langkah-langkah tersebut sebagai berikut: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Uji Coba Skala Kecil; (7) Uji Coba Skala Besar; dan (8) Produk Akhir.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sumur yang terletak di Kecamatan Brangsong, Kabupaten Kendal pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini terdiri dari peserta didik dan guru kelas V SDN 1 Sumur, tim ahli, dan peneliti dengan variabel penelitian yang meliputi variabel bebas yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dan variabel terikat yaitu hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes dan non tes. Teknik tes berupa lembar soal pilihan ganda, sedangkan teknik non tes berupa lembar wawancara, lembar angket kebutuhan, lembar angket penilaian tim ahli, lembar angket tanggapan dan dokumentasi. Pada penelitian ini uji kelayakan dilaksanakan dalam dua tahap yaitu uji kelayakan media dan uji kelayakan materi.

Uji instrumen dilakukan dengan uji kelayakan, uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran soal, dan daya beda soal. Analisis data awal meliputi uji normalitas dan analisis deskriptif angket kebutuhan, sedangkan analisis data akhir meliputi *t-test* dan *n-gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dipaparkan dalam bentuk: (1) Hasil Desain Pengembangan Media; (2) Hasil kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Nearpod* berupa penilaian validasi tim ahli; (3) hasil keefektifan produk media pembelajaran

berbasis *Nearpod* berupa hasil *t-test* dan *n-gain* yang

diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*.

### Hasil Desain Pengembangan Media

Desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan berdasarkan angket kebutuhan guru dan peserta didik. Desain pengembangan media diawali dengan pembuatan *prototype* sebagai rancangan desain media. Desain media yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* muatan pelajaran IPS *Nearpod* materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan.



**Gambar 2.** Hasil Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

Media ini dilengkapi dengan teks, gambar, video, suara dan kuis interaktif dalam menggunakan media. Berdasarkan Kerucut Edgar Dale (Asyhar, 2012) dalam landasan teori tentang penggunaan media yang menjelaskan bahwa pengalaman langsung lebih memberikan kesan yang diperoleh oleh peserta didik secara utuh tidak terpisah dan lebih bermakna mengenai gagasan dan informasi yang terkandung dalam pengalaman tersebut yang melibatkan seluruh indera yang dimilikinya. Media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik terkait materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan. Hal ini menjadikan peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

### Hasil Kelayakan Media

Kelayakan media dapat diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Media yang telah dikembangkan mendapat masukan sebagai bahan untuk perbaikan atau revisi. Perbaikan dilakukan agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Masing-masing tim ahli memberikan validasi kelayakan terhadap desain media pembelajaran berbasis

*Nearpod*. Hasil validasi kelayakan media dapat dipaparkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media.

No Validator	Presentase	Kriteria
1 Media	98,52%	Sangat Layak
2 Materi	93,75%	Sangat Layak

Berdasarkan paparan tersebut, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* materi Peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan untuk peserta didik kelas V telah memenuhi aspek kriteria media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan sangat layak digunakan dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan kelas V SDN 1 Sumur.

### Hasil Keefektifan Media

Keefektifan media dapat diperoleh dari hasil *t-test* dan *n-gain* terhadap hasil *pretest* dan *posttest* ranah kognitif. Tes dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan rata-rata mengenai pengetahuan peserta didik terhadap materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan sebelum (*pretest*) dan sesudah pemberian materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan (*posttest*).

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil *t-test*.

	Uji Coba Skala Besar		
	$\alpha$	df	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest</i>	0,05	28	0,000
<i>Posttest</i>			

Berdasarkan hasil data tersebut diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) pada uji coba skala besar yaitu 0,000 artinya  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil *N-gain*

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Selisih	N-Gain	Kriteria
59,31	79,34	40,68	0,492	Sedang

Adapun hasil perhitungan *n-gain* diperoleh sebesar 0,492 dalam kategori Sedang. Adanya peningkatan rata-rata menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* merupakan media yang dapat diakses oleh peserta didik melalui *website Nearpod* dengan kode yang diberikan oleh pendidik. Fokus kajian materi dalam media ini memuat muatan pelajaran IPS materi sejarah peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan dalam kondisi kehidupan masyarakat Indonesia pada awal pergerakan nasional KD 3.4 Mengidentifikasi faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Media ini dilengkapi dengan teks, gambar, video, suara dan kuis interaktif. Media layak digunakan berdasarkan presentase kelayakan media sebesar 98,52% dan presentase kelayakan materi sebesar 93,75%. Media efektif digunakan berdasarkan hasil perhitungan uji *n-gain* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 0,492 dengan kriteria Sedang.

### DAFTAR PUSTAKA

Anggoro, K. J., Khasanah, U., & Milnes, N. (2022). *Nearpod Slides to Enhance Students' Self-Study*. *SiSal Journal*, 13(4), 442–446.  
<https://doi.org/10.37237/130405>

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi.

Aulia, U., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Aulia, U., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassi Pendidikan Dasar*, 1(*Jurnal Muassi Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68.

Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 71.

Burton, R. (2019). A review of Nearpod – an interactive tool for student engagement. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 2(2), 95–97.  
<https://doi.org/10.37074/jalt.2019.2.2.13>

Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 14(4), 66–84.  
<https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105>

Restu Rahayu et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. kencana.