

Efektivitas Media *Nearpod* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri Karangtengah 3

Resty Yulia Pramesti¹, Farida Nurlaila Zunaidah², Tutut Indah Sulistiyowati³
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}
ryuliapramesti@gmail.com¹, farida@unpkdr.ac.id², tututindah.team@gmail.com³

ABSTRACT

The use of learning media is considered very important because it can make it easier for teachers to convey material. However, at SDN Karangtengah 3, the utilization is still not optimal, which results in low student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of *nearpod* media development as an interactive learning media on human digestive system material for fifth grade students of Karangtengah 3 State Elementary School. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 20 fifth grade students of SD Negeri Karangtengah 3. Data collection techniques were conducted through interviews, observations, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis techniques used quantitative and descriptive qualitative data analysis. The results of this study indicate that from the results of the post test work on the limited trial obtained a percentage score of 85% and on the broad trial obtained a percentage score of 100% with a very effective category, and all students scored above KKTP 75. Based on these results it can be concluded that *nearpod* media is very effective in improving student learning outcomes on human digestive system material.

Keywords: Nearpod learning media, effectiveness, learning outcomes

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dinilai sangat penting karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Namun, di SDN Karangtengah 3, pemanfaatannya masih kurang optimal, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media *nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil pengerjaan *post test* pada uji coba terbatas memperoleh skor presentase 85% dan pada uji coba luas memperoleh skor persentase 100% dengan kategori sangat efektif, dan semua siswa memperoleh nilai di atas KKTP 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *nearpod* sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: Media pembelajaran *nearpod*, keefektifan, hasil belajar

PENDAHULUAN

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 (Harahap et al., 2024). 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).

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). 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. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan merancang media pembelajaran yang tepat (Nengsih & Yonanda, 2024). 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. Selain itu, penelitian mengenai media interaktif telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Pramesti 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. 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. Sejalan dengan, 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 observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Karangtengah 3, melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas 5, serta tes materi yang dianggap sulit, terungkap bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang dipelajari..Sumber belajar hanya berpedoman pada buku ajar, tanpa menggunakan media lain sebagai penunjang. Kondisi ini mengakibatkan perkembangan kemampuan siswa kurang optimal, di mana siswa cenderung mencari jawaban dari internet tanpa benar-benar memahami topik yang sebenarnya. Saat penulis melakukan angket kepada guru, didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia belum tercapai dengan masimal. 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.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran menjadi solusi yang sangat penting. Media pembelajaran bermanfaat tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Ani Daniyati et al., 2023). Dalam pemanfaatan media, guru perlu memahami kriteria media pembelajaran yang baik agar dapat digunakan secara efektif oleh guru maupun siswa (Abdullah, 2017). Media berperan penting untuk menarik perhatian siswa selama pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran harus diupayakan sebagai penunjang utama dalam proses pemahaman materi, mengingat posisi penting media dalam memudahkan guru menjelaskan konsep kepada siswa. Ada banyak media pembelajaran menarik dan mudah diaplikasikan, namun belum sepenuhnya dimanfaatkan. Salah satunya adalah nearpod, media interaktif dengan fitur-fitur menarik yang berbeda dari media online lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media nearpod yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri Karangtengah 3. Diharapkan media Nearpod yang dikembangkan ini mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan memudahkan siswa memahami materi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan perpanjangan Analysis, Design, Development Implementation and Evaluation (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karangtengah 3. Subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas 5. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan dua pendekatan yakni analisis data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data hasil post-test diolah dengan analisis kuantitatif, sementara analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan temuan dari analisis tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Nearpod diuji coba secara terbatas dan luas pada siswa kelas V SDN Karangtengah 3. Uji coba terbatas melibatkan 7 siswa, sementara uji coba luas dilakukan pada 13 siswa. Dalam kedua uji coba ini, siswa mendapatkan perlakuan yang sama, yaitu melakukan pembelajaran dengan media Nearpod. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi (post-test) berbentuk 10 butir pilihan ganda. Skor yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikal.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria Keefektifan
1	0-20	Sangat tidak efektif
2	21-24	Tidak efektif
2	41-60	Cukup efektif
4	61-80	Efektif
5	81-100	Sangat efektif

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	A.F.S	100	Tuntas
2	D.A.R	90	Tuntas
2	I.P.C	90	Tuntas
4	N.Y.P	80	Tuntas
5	R.M.S	100	Tuntas
6	S.F	80	Tuntas
7	Y.N	70	Tidak Tuntas
Maksimal pre test		80	
Minimal pre test		40	
Ketuntasan klasikal		85%	

Berdasarkan hasil post test pada uji coba terbatas dari 7 siswa, 6 siswa tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Presentase keefektifan 85% yang memenuhi standar ketuntasan klasikal dan termasuk dalam kategori "sangat efektif". Dengan demikian, media pembelajaran *nearpod* efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat digunakan pada uji coba luas.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	Nilai Post Test	Keterangan
1	A.D.P	80	Tuntas
2	A.N	100	Tuntas
2	B.E.P	100	Tuntas
4	F.K	90	Tuntas
5	N.S.K	100	Tuntas
6	N.E.A	100	Tuntas
7	P.H.U	90	Tuntas
8	P.T.A	80	Tuntas
9	R.S.S	90	Tuntas
10	R.C.V	90	Tuntas
11	S.S.E	80	Tuntas
12	S.H.S	90	Tuntas
13	V.R.N	80	Tuntas
Maksimal pre test		80	
Minimal pre test		40	
Ketuntasan klasikal		100%	

Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal dari 13 siswa, semua siswa tuntas dengan perolehan skor presentase 100% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa siswa mendapat nilai di atas KKTP 75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *nearpod* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 7 siswa kelas V yang dipilih secara acak. Tujuan uji coba ini adalah untuk menilai efektivitas media *nearpod* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok kecil. Hasilnya menunjukkan bahwa 6 dari 7 siswa berhasil tuntas dengan presentase skor 85% dan masuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *nearpod* sangat efektif dan dapat diimplementasikan pada uji coba luas. Selanjutnya, uji coba luas dilakukan pada 13 siswa kelas V untuk mengukur efektivitas media *nearpod* pada skala luas. Hasilnya menunjukkan bahwa 13 siswa berhasil tuntas, dengan skor presentase 100% dan masuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *nearpod* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Penggunaan media pembelajaran *nearpod* yang berbasis multimedia interaktif berpengaruh besar pada peningkatan hasil belajar siswa. Ini karena

nearpod dilengkapi dengan berbagai fitur menarik seperti fitur 3D, video animasi, dan permainan edukatif. Visualisasi ini membuat materi lebih konkret dan mudah dicerna. Selain itu dalam penerapannya, siswa mengakses nearpod dengan *gadget* masing-masing, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan terlibat langsung dalam penggunaan media *nearpod*. Pemaparan materi dijelaskan secara runtut dan jelas, sehingga siswa mudah memahami materi. *Nearpod* memungkinkan penggunaan gambar dan video berkualitas tinggi untuk menjelaskan konsep yang sulit. Daripada hanya membaca deskripsi, siswa dapat melihat ilustrasi secara detail.

Media nearpod mampu mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan karena setelah penjelasan materi, guru bisa langsung memberikan permainan edukatif (Rahayu). Hal ini bukan hanya menguji ingatan siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir aktif. Berbeda dengan hanya membaca soal di buku, menjawab pertanyaan di *nearpod* sering kali melibatkan aksi (klik, ketik, gambar). Keterlibatan ini membuat proses menjawab pertanyaan menjadi lebih menarik dan membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik (Baarik et al., 2023). Sehingga guru dapat langsung mengetahui apakah siswa sudah memahami atau perlu meninjau ulang materi. Dengan demikian penggunaan media interaktif nearpod dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji coba keefektifan media pembelajaran nearpod dinyatakan sangat efektif dengan hasil ketuntasan klasikal siswa pada uji coba terbatas dengan presentase skor 85% dan pada uji coba luas presentase skor mencapai 100% yang masuk dalam kategori sangat efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Saran untuk peneliti selanjutnya agar mengembangkan *nearpod* dengan fitur-fitur kolaborasi yang lebih kompleks untuk memungkinkan siswa bekerja sama secara real-time dalam proyek atau pemecahan masalah.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- 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>
- Harahap, S. P. R., Andrian, F., & Annisah, S. (2024). Efektivitas Media Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(1), 5676–5687.
- 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: Konfrensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgds, 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.
- 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>
- Nengsih, S., & Yonanda, D. A. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar.* 33(01), 49–58.
- 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>
- 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>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.
<https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Septiyanti, A. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Redoks. *FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

