

Pengembangan Media Pembelajaran RAMA Berbasis *Nearpod* Untuk Siswa Kelas V SDN Jati Tarokan

Praticha Novianti Ramadhani¹, Bagus Amirul Mukmin², Elis Irmayanti³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

pratichanr@gmail.com¹, bagusamirulm@gmail.com², elis@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to develop the RAMA learning media based on Nearpod as a teaching tool for the topic of food chains at SDN Jati Tarokan. The background of this study is rooted in the continued dominance of conventional learning media, such as printed books, flashcards, puzzles, teaching aids, and Power Point, as well as limited facilities and infrastructure, and the low utilization of interactive learning media in teaching. The media development process involved stages of expert validation, practicality testing by teachers and students, and effectiveness testing measured by students' learning outcomes. The results indicated that the developed media proved to be valid, practical, and effective for use in the learning process. The use of the RAMA learning media based on Nearpod was able to increase students' motivation and understanding of the food chain material. Thus, this media can serve as an innovative alternative to support a pleasant, interactive learning process in line with current technological advancements in education.

Keywords: Learning Media, Development, Nearpod

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran RAMA berbasis Nearpod sebagai alat bantu pengajaran pada materi rantai makanan di SDN Jati Tarokan. Latar belakang riset ini didasarkan pada masih dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak, flashcard, puzzle, alat peraga, dan Power Point, serta keterbatasan sarana prasarana dan rendahnya pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran. Proses pengembangan media ini melalui tahapan validasi ahli, uji kepraktisan oleh guru dan siswa, serta uji keefektifan yang diukur dari hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran RAMA berbasis Nearpod mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta selaras dengan kemajuan teknologi pendidikan masa kini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan, Nearpod

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi berbagai tantangan dan membangun masa depan yang lebih gemilang (Padli et al., 2023). Melalui pendidikan, manusia belajar untuk berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi dengan orang lain, dan berkontribusi positif bagi masyarakat (Fadillah & Ninawati, 2020). Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi yang semakin maju memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan.

Digitalisasi di lingkungan sekolah menjadi hal yang logis seiring perubahan zaman, sehingga adaptasi untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi kebutuhan mutlak (Dewanti, 2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menyediakan berbagai alat pendukung bagi tenaga pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat serta mencegah kebosanan peserta didik.

Menurut (Pratama & Wendy, 2021), media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2021). Media yang menarik terdapat gambar, suara, warna, animasi, dan font menarik, untuk membantu mengubah konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Media pembelajaran inovatif terbagi menjadi tiga jenis yaitu audio, visual, dan audio visual. Sementara itu, menurut (Aris & Hanifah, 2021), IPA memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sebagai proses berkelanjutan yang menghasilkan produk bermanfaat dan mengubah sikap serta pandangan masyarakat terhadap alam semesta.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Jati Tarokan, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, yaitu penggunaan media konvensional seperti buku cetak, *flashcard*, *puzzle*, alat peraga, dan Power Point, kurangnya sarana dan prasarana, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, terutama pada materi IPA tentang Rantai Makanan, yang terlihat dari data ulangan harian. Media yang monoton dan kurang menarik menyebabkan kebosanan dan rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran RAMA Berbasis *Nearpod* Untuk Siswa Kelas V SDN Jati Tarokan".

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga sebagai salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia alat komunikasi dan informasi. Alat tersebut bisa melalui radio, majalah, televisi buku, koran dan lain sebagainya (Syavira, 2021). Sedangkan, menurut (Rahmawati et al., 2020) media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan berbentuk materi kepada peserta didik.

Menurut pendapat (Rambe, 2020) bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. (Lenggono, 2019) juga berpendapat bahwa media pembelajaran menjadi peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. (Handayati, 2020) mengatakan media pembelajaran merupakan penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai perantara guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun penggunaan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik (Aras et al., 2019).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran modern (Widyawati & Sukadari, 2023) antara lain:

- 1) Mempercepat penyampaian materi dan memudahkan pemahaman, karena materi dapat disampaikan secara efektif melalui gambar, video, dan animasi, serta mendorong pembelajaran mandiri.
- 2) Menyediakan umpan balik yang membantu guru dan siswa memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna melalui simulasi dan aktivitas interaktif.
- 4) Meningkatkan motivasi dan semangat belajar sehingga hasil belajar pun meningkat.
- 5) Melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif dengan mendorong analisis dan pemecahan masalah.

c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Mukarromah & Andriana, 2022), terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu: media berbasis visual yang menyampaikan informasi melalui gambar seperti foto, ilustrasi, sketsa, bagan, dan grafik untuk membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak dan kompleks; media grafis yang memadukan kata dan gambar seperti diagram atau grafik guna memperjelas pesan serta meningkatkan pemahaman; media proyeksi OHP yang digunakan untuk menampilkan gambar secara transparan dalam presentasi atau demonstrasi di hadapan banyak peserta; media

berbasis audio visual yang memanfaatkan audio dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memfasilitasi berbagai gaya belajar; serta media berbasis komputer yang menyediakan pembelajaran interaktif dengan simulasi, latihan, dan materi yang bervariasi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih fleksibel dan menarik.

2. *Nearpod*

a. Pengertian *Nearpod*

Nearpod masih tergolong platform baru, terutama di bidang pendidikan, sehingga menghadirkan daya tarik tersendiri bagi para guru yang ingin menjajaki metode pembelajaran inovatif (Ami, 2021). Platform ini memungkinkan guru untuk merancang pelajaran yang menarik dan interaktif, mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Banjarnahor & Tarigan, 2023). Salah satu keunggulan utama *Nearpod* ialah presentation toolsnya yang fleksibel dan mudah digunakan. Guru dapat merancang presentasi sesuai preferensi mereka, menjadikannya lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam seluruh kegiatan pembelajaran, menghasilkan proses belajar yang aktif (Banjarnahor & Tarigan, 2023). Dibandingkan platform lain, *Nearpod* unggul dalam hal konten dan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan beragam. Media pembelajaran ini ideal untuk membantu proses belajar siswa di era digital saat ini (Ami, 2021). Peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan baik berkat media yang interaktif dan menarik ini. *Nearpod* merupakan platform inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Ilmu pendidikan alam (IPA) ialah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik. Sedangkan, menurut (Aris & Hanifah, 2021) IPA dapat dilihat sebagai proses, produk dan dilihat sebagai faktor yang 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memegang peran krusial dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa agar siap menghadapi tantangan zaman dan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran modern berbasis teknologi, seperti *Nearpod*, sangat penting dalam

menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran yang inovatif dapat mempercepat penyampaian materi, memberikan umpan balik, memperkaya pengalaman belajar, dan melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikasi peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan agar para guru dan tenaga pendidik lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah juga diharapkan terus menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung digitalisasi pembelajaran agar dapat mengatasi kendala yang ada. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan dan mengevaluasi keefektifan media pembelajaran berbasis teknologi pada berbagai mata pelajaran serta jenjang pendidikan lainnya. Upaya kolaboratif antara guru, siswa, dan pihak sekolah sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- 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. *JKAP 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.
- 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.
- 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).
- 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.
- 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.
- 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>
- Padli, F., Ummah, S. R., & Mannan, A. (2023). *Implementasi Pendidikan Multikultural dalam Mencengah Bullying*. 13(1), 457–464.
- 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.
- Rambe, C. N. (2020). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5(1), 333–340.
- 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.
- 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 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042.