

**KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN NEARPOD TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN MACANAN 1 PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD ZAT**

Aulia Saputri¹, Sutrisno Sahari², Nursalim³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Kediri

¹auliasaputriiii22@gmail.com, ²sutrisno@unpkediri.ac.id,

³nursalim@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The science learning process (IPAS) in Grade 4 at SDN Macanan 1 still relies solely on textbooks as the main learning resource, resulting in low student engagement and difficulty in understanding the material, particularly the topic of changes in the states of matter. Based on observations and interviews, only 13 out of 40 students met the Minimum Mastery Criteria (KKTP) score of 75. This study aims to determine the effectiveness of using Nearpod-based instructional media to improve students' learning outcomes. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 40 fourth-grade students, and the data were collected through observation, interviews, and learning outcome tests. The instructional media were tested in both limited and wider trials. The limited trial showed a mastery level of 80%, while the wider trial showed 86.6%. These results indicate that the Nearpod-based instructional media are highly effective in improving students' learning outcomes, exceeding the KKTP score, and can be implemented without any revisions.

Keywords: learning media, nearpod, changes in the state of matter, mastery criteria

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di kelas 4 SDN Macanan 1 masih menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi, khususnya perubahan wujud zat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dari 40 siswa hanya 13 yang mencapai nilai KKTP (75). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Nearpod untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas 4, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Media pembelajaran diuji coba secara terbatas dan luas. Hasil uji coba terbatas menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 80%, dan uji coba luas sebesar 86,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran Nearpod sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, melampaui nilai KKTP, serta dapat digunakan tanpa perlu perbaikan.

Kata Kunci: media pembelajaran, nearpod, perubahan wujud zat

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mengembangkan potensi individu secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui pendidikan, siswa diarahkan untuk memperoleh pengetahuan, membentuk sikap, serta mengasah keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya berlangsung di lembaga formal seperti sekolah, tetapi juga terjadi dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan berbagai situasi lain yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pendidikan sendiri adalah proses yang berlangsung sepanjang hayat, tidak hanya di sekolah tapi juga di lingkungan dan situasi lainnya, yang memberikan pengaruh positif bagi perkembangan individu (Pristiwanti, 2022:7912). Karena pendidikan berlangsung secara terus-menerus dalam berbagai konteks, maka pelaksanaannya perlu ditunjang oleh proses pembelajaran yang dirancang secara efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Proses belajar sendiri merupakan kegiatan antara guru dan siswa dalam suasana yang mendukung agar tujuan pembelajaran bisa tercapai (Sanjani, 2020:35). Di sini, guru berperan sebagai fasilitator yang bukan hanya menyampaikan materi, tapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman. Lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan bisa meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Kalau siswa merasa nyaman dan tertarik dengan cara guru mengajar, mereka akan lebih mudah paham dengan materi yang diberikan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, materi pelajaran juga punya peran penting. Materi pembelajaran berisi pokok-pokok bahasan yang harus dipahami siswa (Sutikno, 2021:9). Di tingkat Sekolah Dasar (SD), salah satu mata pelajaran penting adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang membantu siswa memahami lingkungan sekitarnya dan fenomena alam yang terjadi. Berdasarkan hasil

observasi dan wawancara dengan guru kelas 4 di SDN Macanan 1, diketahui bahwa guru masih menggunakan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar dalam pembelajaran IPAS.

Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sering membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan. Menurut Siregar Nelda dkk. (2022:2), Buku paket merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Buku paket memang menjadi bagian dari proses pembelajaran, tapi kalau tidak disertai dengan media atau metode lain, hasilnya kurang maksimal. Salah satu materi yang diajarkan di kelas 4 adalah tentang perubahan wujud zat. Sayangnya, banyak siswa yang masih kesulitan memahami materi ini. Dari data nilai yang dimiliki guru menunjukkan bahwa dari 40 siswa, hanya 13 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, sedangkan 27 siswa belum mencapai nilai tersebut. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar semua siswa bisa memahami materi dengan baik.

Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami isi pelajaran (Nurfadhillah, 2021:15). Penggunaan media yang tepat bisa membuat siswa lebih aktif, membantu menjelaskan materi yang sulit, dan membuat suasana belajar lebih seru. Media ini bisa berupa gambar, video, permainan edukatif, sampai kuis interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah Nearpod. Media ini bisa membuat pembelajaran lebih menarik karena menggabungkan presentasi dengan berbagai aktivitas interaktif. Nearpod adalah platform pembelajaran digital yang bisa digunakan secara online maupun offline, dan memungkinkan adanya interaksi langsung antara guru dan siswa (Tarumasely, Y., 2023:4). Dengan fitur seperti kuis, polling, permainan, dan simulasi, siswa jadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Penggunaan media Nearpod bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media melalui penelitian dan pengembangan dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Macanan 1 Pada Materi Perubahan Wujud Zat”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* atau yang biasa dikenal sebagai metode pengembangan. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta melihat seberapa efektif produk tersebut saat digunakan dalam proses pembelajaran (Eka, 2022:6). Dengan kata lain, R&D adalah langkah awal yang melibatkan kegiatan riset, perancangan, dan uji coba produk untuk memastikan kualitas dan manfaatnya.

Fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan sekaligus menguji

keefektifan media pembelajaran berbasis Nearpod dengan materi perubahan wujud zat untuk siswa kelas 4 SDN Macanan 1. Permasalahan awal yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat keterbatasan sumber belajar, yang selama ini hanya bergantung pada buku paket. Hal tersebut membuat siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud zat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran berbasis Nearpod dikembangkan sebagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut, dengan harapan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar mereka.

Dalam proses pengembangan media, peneliti menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan satu sama lain. Model ADDIE dipilih

karena langkah-langkahnya jelas, mudah dipahami, dan cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Tahap desain digunakan untuk merancang tampilan dan isi media sesuai materi perubahan wujud zat. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan untuk membuat media menggunakan Nearpod. Setelah media selesai dibuat, dilakukan implementasi atau uji coba kepada siswa kelas 4. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti menilai apakah media tersebut efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengikuti tahapan ini, media pembelajaran yang dibuat diharapkan mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Macanan 1 yang terletak di Dusun Macanan, Desa Macanan, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 40 siswa. Pengujian media pembelajaran berbasis Nearpod dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji

coba terbatas dilaksanakan pada 10 siswa untuk memperoleh gambaran awal efektivitas media. Setelah itu, uji coba luas dilakukan pada 30 siswa untuk mengukur keefektifan media secara menyeluruh dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Instrumen yang digunakan berupa tes soal evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Nearpod pada materi perubahan wujud zat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Nearpod. Selain itu, digunakan pula rumus ketuntasan hasil belajar klasikal untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran berdasarkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan. Rumus ketuntasan hasil belajar klasikal menurut Handayani dalam (Wulandari,2024)

Rumus :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Persentase pencapaian skor dihitung dengan menggunakan rumus diatas, dan hasilnya kemudian dibandingkan dengan kriteria berikut untuk menentukan tingkat ketercapaian pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai Siswa (Keefektifan)

No.	Kriteria Pencapaian Nilai (Keefektifan)	Tingkat Keefektifan
1.	0% - 20%	Sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak dapat digunakan.
2.	21% - 40%	Tidak efektif, tidak tuntas, tidak dapat digunakan.
3.	41% - 60%	Kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak digunakan.
4.	61% - 80%	Cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
5.	81% - 100%	Sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

(Sumber : Akbar, 2015)

Ketika ketuntasan hasil belajar klasikal peserta didik mencapai kategori 61%-80%, maka media atau produk pengembangan tersebut layak disebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keefektifan media pembelajaran Nearpod dapat diketahui dari tingkat ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan melalui hasil evaluasi berupa 15 soal, dengan standar ketuntasan yang ditetapkan pada nilai KKTP sebesar 75. Uji coba dilakukan pada 10 siswa dalam tahap uji coba terbatas dan 30 siswa dalam tahap uji coba luas, dengan hasil nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	AHN	92	Tuntas
2.	ASR	88	Tuntas
3.	ANK	92	Tuntas
4.	AP	96	Tuntas
5.	ASN	96	Tuntas
6.	AM	72	Tidak Tuntas
7.	ATDP	100	Tuntas
8.	AKP	100	Tuntas
9.	AMP	68	Tidak Tuntas

10.	ANAS	88	Tuntas
Jumlah		8 Tuntas	

Rumus :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan klasikal menggunakan rumus yang telah ditentukan, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 80%. Angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Nearpod yang dikembangkan termasuk dalam kategori cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. Dengan demikian, media ini cukup mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Tabel 3. Hasil Nilai Belajar Siswa Uji Coba

Luas			
No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	AAP	96	Tuntas
2.	AYO	100	Tuntas
3.	BS	92	Tuntas
4.	DAP	100	Tuntas
5.	DNA	92	Tuntas
6.	GDF	80	Tuntas
7.	HDF	84	Tuntas
8.	IMA	100	Tuntas
9.	IDHP	88	Tuntas
10.	IVK	100	Tuntas
11.	KAT	100	Tuntas
12.	KK	92	Tuntas
13.	LAN	100	Tuntas
14.	MDI	96	Tuntas
15.	MH	80	Tuntas

16.	MZAM	88	Tuntas
17.	MDFN	100	Tuntas
18.	MK	92	Tuntas
19.	MRR	64	Tidak Tuntas
20.	NSR	84	Tuntas
21.	NE	92	Tuntas
22.	NRI	100	Tuntas
23.	OP	60	Tidak Tuntas
24.	RJP	72	Tidak Tuntas
25.	RDA	88	Tuntas
26.	RKP	100	Tuntas
27.	SAA	72	Tidak Tuntas
28.	SDL	88	Tuntas
29.	YDL	100	Tuntas
30.	ZMA	92	Tuntas
Jumlah		26 Tuntas	

Rumus :

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKTP}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{26}{30} \times 100\% = 86,6\%$$

Berdasarkan hasil penelitian dengan rumus yang telah digunakan sebelumnya, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 86,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Nearpod yang dikembangkan tergolong sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Pembahasan

Uji coba terbatas terhadap media pembelajaran berbasis

Nearpod dilakukan untuk menilai efektivitas awal media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji coba ini dilaksanakan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas 4 SDN Macanan 1. Materi yang disampaikan adalah perubahan wujud zat, menggunakan Nearpod yang telah dirancang dengan konten interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 8 dari 10 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 80%. Berdasarkan kriteria efektivitas pembelajaran, hasil tersebut menunjukkan bahwa media tergolong cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. Oleh karena itu, hasil uji coba terbatas ini menjadi dasar bahwa media Nearpod layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba luas.

Setelah melalui uji coba terbatas yang menunjukkan hasil positif, tahap berikutnya adalah uji coba luas yang melibatkan 30 siswa kelas 4. Tahap uji coba luas dilaksanakan untuk menguji konsistensi efektivitas media dalam konteks kelas yang lebih besar dan lebih beragam secara karakteristik siswa. Media Nearpod kembali digunakan dalam proses

pembelajaran IPAS dengan materi perubahan wujud zat. Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa 26 dari 30 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKTP, menghasilkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 86,6%. Berdasarkan kriteria efektivitas, hasil tersebut menunjukkan bahwa media Nearpod sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. Artinya, media Nearpod terbukti memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan capaian belajar siswa secara luas dan konsisten.

Penggunaan media pembelajaran Nearpod memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar mengajar secara keseluruhan. Siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu keunggulan utama Nearpod adalah kemampuannya membangun suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sangat mendukung penyampaian materi perubahan wujud zat, terutama karena materi cenderung bersifat abstrak jika disampaikan secara konvensional. Melalui fitur-fitur interaktif seperti Create yang digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik, Interactive

yang menampilkan video interaktif, serta Quizzez & Game, yang menyajikan kuis dan permainan edukatif, Nearpod mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamiidah (2023:15) juga menyatakan bahwa Nearpod menyediakan berbagai fitur yang beragam dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan dua tahap uji coba yang telah dilaksanakan dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Nearpod sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud zat. Efektivitas ini tidak hanya terbukti secara kuantitatif melalui persentase ketuntasan belajar, tetapi juga secara kualitatif melalui peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan pemahaman konseptual siswa. Oleh karena itu, Nearpod tidak hanya efektif dalam konteks penelitian ini, tetapi juga berpotensi menjadi model penggunaan media interaktif yang dapat diterapkan di sekolah dasar lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Nearpod pada

materi perubahan wujud zat kelas 4 di SDN Macanan 1 dinyatakan sangat efektif. Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba terbatas dengan tingkat ketuntasan 80%, dan uji coba luas sebesar 86,6%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Nearpod mampu meningkatkan pemahaman siswa dan termasuk kategori sangat efektif, sangat tuntas, serta layak digunakan tanpa perlu perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem persamaan linier dua variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-13.
- Handayani, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Berbantuan Website 2 APK Builder Materi Ekosistem Kelas 5 SDN 2 Sugihan (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Hamiidah, F. (2023). *Penggunaan Media Nearpod Dalam Pembelajaran Resensi Siswa Kelas*

- Xi Sma Negeri 4 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Nurfadhillah, S. 2021. MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sanjani, M. A. 2020. Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.
- Siregar, N. S., Julianto, A., & Ismunandar, A. 2022. Dampak Perubahan Kurikulum terhadap Buku Paket Bahasa Indonesia sebagai Kebijakan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 3(1), 1-11.
- Sutikno, M. S. 2021. Strategi Pembelajaran. Indramayu: Penerbit Adab.
- Tarumasely, Y. 2023. Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa. Lamongan: Academia Publication.