

## **PENGEMBANGAN MEDIA NEARPOD DALAM MODEL PBL UNTUK MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS V SD**

Saifa Rizanna Aulia Alfath<sup>1</sup>, Ninik Indawati<sup>2</sup>, Triwahyudianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>1</sup>[saifaaulia24@gmail.com](mailto:saifaaulia24@gmail.com), <sup>2</sup>[ninikberty@unikama.ac.id](mailto:ninikberty@unikama.ac.id),

<sup>3</sup>[triwahyudianto@unikama.ac.id](mailto:triwahyudianto@unikama.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The use of learning media that is not varied and interactive in elementary schools leads to low interest, focus, and engagement among students in the learning process. One digital learning medium that facilitates this process is Nearpod, and when used in conjunction with problem based learning (PBL), its usefulness increases. The purpose of this study is to develop Nearpod learning media for fifth grade elementary school students based on PBL (Problem-Based Learning) with content on natural resources, as well as to conduct feasibility and practicality tests. The ADDIE development model was used as the method. Data collection tools included questionnaires for teacher and student feedback, as well as validation from media, content, and language experts. Based on the research findings, the media validation scored 90%, content validation scored 97.5%, and language validation reached 92.85%. The research results indicate that the PBL based Nearpod media is highly feasible for use. As shown by the practical test results, which indicated a score of 99% from students and 97.91% from teachers, the PBL based Nearpod media is also considered highly practical. It is recommended that teachers continue to develop innovations in learning media, and further research can be conducted for comparison with other media in different learning contexts.*

**Keywords:** *nearpod learning media, pbl model, development*

### **ABSTRAK**

Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang variative dan tidak interaktif di sekolah dasar menyebabkan rendahnya minat, fokus, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media belajar digital yang memfasilitasi proses ini adalah Nearpod, dan ketika digunakan bersama dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), kegunaannya akan meningkat. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media belajar Nearpod untuk siswa kelas lima sekolah dasar berdasarkan PBL (Problem Based Learning) dengan materi tentang sumber daya alam, serta melakukan uji kelayakan dan uji kepraktisan. Model pengembangan ADDIE digunakan sebagai metode. Alat pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner untuk tanggapan guru dan siswa, serta validasi dari ahli media, materi, dan bahasa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan,

validasi media memperoleh skor 90%, validasi materi mendapat skor 97,5%, dan validasi bahasa mencapai skor 92,85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Nearpod berbasis PBL sangat layak untuk digunakan. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji praktis, yang menunjukkan skor 99% dari siswa dan 97,91% dari guru, media Nearpod berbasis PBL juga dianggap sangat praktis. Disarankan agar guru terus mengembangkan inovasi dalam media pembelajaran, dan penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk perbandingan dengan media lain dengan konteks pembelajaran yang berbeda.

**Kata Kunci:** media pembelajaran nearpod, model pbl, pengembangan

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan diartikan sebagai upaya yang dirancang dengan terencana guna mewujudkan suasana belajar yang kondusif, dengan demikian peserta didik dapat memaksimalkan segala aspek kompetensi diri secara aktif. Aspek diri yang dapat dikembangkan yaitu kekuatan spiritual, emosional, personal, kognitif, moral, serta keterampilan yang memberikan kontribusi sosial dan individual (Pristiwanti et al., 2022). Menurut Rahmawati (2022) salah satu alasan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah sistem pendidikan yang stagnan, terutama di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Keterbatasan tenaga pendidik, sarana prasarana, serta akses terhadap sumber belajar menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran di daerah tersebut. Selain adanya

ketimpangan pendidik tersebut, banyak siswa di berbagai wilayah kesulitan dalam mempertahankan fokus belajar akibat metode pembelajaran yang kurang menarik dan minim interaksi. Pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu solusi potensial demi menanggapi kendala tersebut.

Beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi memberikan banyak peluang besar bagi sektor Pendidikan untuk mewujudkan perubahan ke arah modern. Menurut Maritsa et al. (2021) teknologi dapat berguna untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan. Menurut Vernandus dan Taufik (2019) salah satu kendala utama dalam implementasi teknologi dalam Pendidikan adalah infastruktur yang masih kurang memadai. Selain itu, rendahnya literasi digital di kalangan pendidik dan siswa menjadi tantangan lain yang tidak kalah berat

untuk diatasi. Potensi teknologi dapat memberikan banyak manfaat untuk pendidikan yakni dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Adanya teknologi ini, guru dapat dengan mudah untuk memperoleh sumber belajar yang bervariasi (Djannah et al., 2021; Pratiwi et al., 2021).

Integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan serta mempermudah penyampaian materi, khususnya melalui pengembangan media pembelajaran (Nurrohman, 2021). Menurut Pagarra et al. (2022) media pembelajaran merujuk pada berbagai alat yang digunakan guru sebagai perantara dalam penyampaian materi pelajaran guna menunjang keefektivan proses pembelajaran. Manfaat dari adanya keberadaan media pembelajaran adalah memungkinkan siswa memperoleh penjelasan materi dengan cara yang lebih menarik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dimana hal tersebut dapat memberikan dampak yang positif kepada siswa sehingga motivasi dan semangat belajar mereka meningkat serta siswa dapat memahami lebih

mendalam materi yang diajarkan (Utami, 2017). Sebagaimana dikemukakan oleh Supriyono (2018), media pembelajaran di sekolah dasar dapat memperlancar penyampaian materi oleh guru serta menjadikan suasana kelas lebih hidup, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, guru juga harus mengoptimalkan efektivitas pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Baarik et al., 2023). Media pembelajaran berbasis digital mulai banyak diminati dalam pendidikan sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional seiring dengan kemajuan teknologi informasi di era ini. Keunggulan media digital terletak pada kemampuannya menyediakan konten yang interaktif, variatif, dan dapat diakses kapan saja.

Nearpod termasuk media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran Nearpod, sebagaimana dijelaskan oleh Biassari (2021), berfungsi sebagai sarana digital yang memungkinkan guru dan peserta didik saling berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Platform ini mendukung pembuatan presentasi

berisi teks, gambar, video, dan kuis yang dapat dikerjakan secara kolaboratif. Media Nearpod ini bisa diakses oleh siswa dan guru melalui website ataupun diunduh melalui play store pada telepon seluler dan perangkat teknologi lainnya (Ami, 2021). Nearpod sendiri memiliki beberapa beberapa manfaat antara lain: 1) Interaksi pembelajaran menjadi lebih interaktif, 2) Membantu untuk menciptakan presentasi sederhana yang dapat memfasilitasi guru menggunakan slide yang disajikan untuk mengajar, 3) Adanya berbagai fitur seperti kuis, jajak pendapat, pertanyaan terbuka, pasangan berpasangan, dan fitur-fitur lainnya dapat meringankan guru dalam melakukan penilaian formatif dan sumatif (Pazah, 2024). Media pembelajaran seperti Nearpod akan semakin efektif dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai, seperti model pembelajaran berbasis masalah atau PBL.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang prosesnya berorientasi pada siswa, yang mana siswa memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari secara berkolaborasi (Mayasari, 2022).

Rahmayanti (2016) menyatakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, sebab melalui model ini mereka diajak untuk mengeksplorasi permasalahan secara mendalam dan menyusun solusi sendiri. Meilasari et al. (2020) menyebutkan model pembelajaran PBL memiliki sejumlah keunggulan, seperti meningkatkan kemampuan problem solving, menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, dan mendongkrak hasil belajar mereka. Semua manfaat ini sangat penting bagi pendidikan modern. Integrasi pendekatan Nearpod dengan fitur interaktif yang ditawarkannya, mampu memfasilitasi model PBL secara lebih atraktif, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami konsep serta mengaitkannya dengan situasi yang alami dalam kehidupan sehari-hari.

Mengacu pada uraian sebelumnya, peneliti melaksanakan observasi di salah satu sekolah yang berada di Trenggalek, salah satu sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, proses pembelajaran masih banyak

mengandalkan metode ceramah sebagai metode pembelajaran yang utama dengan sekitar 80% waktu pembelajaran digunakan untuk penyampaian materi secara lisan. Meskipun metode ceramah memiliki kelebihan dalam menyampaikan materi secara sistematis, keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif membuat kegiatan belajar kurang menarik bagi siswa. Situasi ini menyebabkan beberapa siswa tampak kurang fokus, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlunya dukungan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk mengoptimalkan penyampaian materi serta keterlibatan siswa. Observasi menunjukkan bahwa lebih dari 67% siswa tampak kurang fokus, 60% menunjukkan ekspresi kebosanan, dan hanya sekitar 27% siswa yang aktif merespons atau terlibat dalam kegiatan kelas. Di sekolah tersebut, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada gambar, video dari *YouTube*, dan presentasi *PowerPoint*. Namun, penggunaannya belum dimaksimalkan secara interaktif.

Misalnya, video dari *YouTube* hanya ditayangkan secara pasif tanpa disertai aktivitas pendukung seperti diskusi, tugas berbasis video, atau kuis interaktif. *PowerPoint* pun hanya digunakan sebagai alat bantu visual dalam ceramah, tanpa animasi, simulasi, atau elemen interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Akibatnya, media yang seharusnya mendukung pemahaman siswa justru terasa monoton dan kurang mampu membangkitkan minat serta partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Penggunaan media digital hanya dilakukan sesekali. Penggunaan media pembelajaran *Nearpod* berbasis PBL ini digunakan peneliti sebagai jawaban atas berbagai permasalahan tersebut.

Penelitian sebelumnya, seperti dilakukan oleh Fareza dan Zuhdi (2022), Saragih et. al (2024), Baalwi dan Aulia (2022), Maharani et. al (2024), dan Ginting dan Priyanka (2022) fokus pada materi dan lokasi penelitian yang berbeda. Temuan dari berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan *Nearpod* sebagai media dalam pembelajaran berbasis masalah telah berhasil diterapkan secara efektif di sejumlah konteks berbeda. Meskipun lokasi dan fokus

masing-masing penelitian bervariasi, Nearpod secara konsisten diakui sebagai media pembelajaran yang layak dan praktis diterapkan di jenjang sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran IPAS, PKn, dan Bahasa Indonesia. Sisi kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan Nearpod sebagai media pembelajaran yang dikombinasikan dengan model PBL dalam pengajaran materi sumber daya alam untuk kelas V SD. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Nearpod yang diterapkan melalui model *Problem Based Learning* pada materi Sumber Daya Alam kelas V SD. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam pembelajaran, serta untuk mengetahui tingkat kepraktisannya dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian R & D atau yang biasa disebut dengan *Research and Development*. Disebutkan oleh Sugiyono (2023) bahwa penelitian R&D (*Research and*

*Development*) merupakan metode penelitian yang meneliti, merancang dan menghasilkan suatu produk sekaligus mengujinya. Sebagai luaran dari penelitian pengembangan ini, akan dihasilkan media pembelajaran IPAS dalam bentuk *Nearpod* dalam model PBL untuk materi sumber daya alam pada siswa kelas V SD.

Model ADDIE menjadi acuan dalam proses pengembangan pada penelitian ini, yang mencakup lima langkah sistematis yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Proses penelitian pengembangan ini dibatasi sampai pada tahapan implementasi saja sebagai tahapan akhir.

Model ADDIE menurut Rayanto (2020) merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran yang menekankan pentingnya analisis terhadap interaksi antar komponen, saling berkoordinasi secara terstruktur sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan pada keunggulannya dalam menyediakan tahapan yang terorganisir dalam mengembangkan produk media

pembelajaran *Nearpod*. Secara visual, alur pengembangan ADDIE akan diuraikan pada gambar berikut:



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Sumber: Rayanto, 2020)**

Pengembangan dimulai dengan mengumpulkan modul ajar sebagai acuan. Setelah literatur diperoleh, peneliti menyusun *Nearpod*, mencakup materi sumber daya alam sesuai kurikulum. Validasi produk melibatkan para ahli untuk mengetahui kesiapan uji lapangan. Setelah divalidasi, kelemahan desain dapat diidentifikasi. Tahapan pengembangan produk melibatkan masukan dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi akan diterima oleh media pembelajaran *Nearpod*, dan digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi serta memperbaiki produk. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan dan revisi produk, dilakukan uji coba terhadap 15 siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Trenggalek dengan tujuan kelayakan dan kepraktisan.

Penelitian ini menggunakan subjek uji siswa kelas V di salah satu sekolah Dasar di Trenggalek pada

tahun ajaran 2024/2025. Keputusan untuk memilih siswa kelas V sebagai subjek uji coba didasarkan pada fakta bahwa pembelajaran tentang sumber daya alam di kelas V cenderung bersifat pasif dan berpusat pada guru, sehingga diperlukan media interaktif diperlukan untuk menunjang pembelajaran mereka. Selama proses uji coba, peneliti menyebarkan angket berupa kuesioner untuk menilai kelayakan dan kepraktisan produk pengembangan.

Media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu *Nearpod* dalam model PBL untuk topik sumber daya alam di kelas V SD dirancang sesuai dengan ketentuan dalam Kurikulum Merdeka. Media pembelajaran *Nearpod* ini menampilkan desain yang menarik dengan muatan materi, video pembelajaran, permainan singkat, soal diskusi, soal evaluasi, dan refleksi. Isinya sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam buku guru kelas V IPAS, menyesuaikan dengan kurikulum Merdeka, dan juga mengintegrasikan fitur berbasis web. Bagian-bagian media pembelajaran *Nearpod* meliputi: 1) Halaman depan, 2) Tujuan pembelajaran, 3) video pembelajaran 4) Soal diskusi, 5)

materi, 6) permainan singkat, 7) soal evaluasi, dan 8) refleksi. Produk ini menjadi alternatif media pembelajaran digital yang menarik yang mana terdapat penambahan materi yang tidak ada di buku kurikulum Merdeka.

Penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa observasi, wawancara dan angket validasi dari beberapa pihak, yaitu ahli media, materi, bahasa, dan praktisi, serta angket yang digunakan untuk menjangring respon dari peserta didik. Dalam penelitian ini, aspek kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran diukur menggunakan instrumen yang telah dirancang secara sistematis. Penyusunan instrument didasarkan pada indikator yang mengacu pada variabel dalam judul penelitian. Instrument tersebut kemudian divalidasi oleh ahli atau validator yang berkompeten di bidangnya untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen juga berfungsi untuk mengumpulkan data dari para siswa, yang berperan sebagai subjek penelitian, dengan tujuan memperoleh informasi yang objektif mengenai respons mereka terhadap penggunaan media pembelajaran *Nearpod*.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Dalam pendekatan kualitatif, data dianalisis berdasarkan masukan berupa kritik, saran, dan pendapat dari validator. Sebaliknya, pada pendekatan kuantitatif, data yang bersumber dari skor angket yang diberikan oleh ahli maupun siswa dianalisis menggunakan pendekatan skala Likert. Ulfah (2014) mengungkapkan bahwa skala Likert dipergunakan dalam mengukur kecenderungan sikap, opini, dan perilaku individu maupun kelompok. Melalui teknik analisis data kuantitatif, penelitian ini menganalisis kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran *Nearpod* yang diterapkan dalam model PBL untuk topik sumber daya alam kelas V SD. Untuk menilai aspek kelayakan dan kepraktisan, digunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan masukan dari para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru sebagai praktisi, serta siswa sebagai pengguna akhir. Presentase kevalidan diinterpretasikan sesuai kriteria isi, tampilan, dan bahasa untuk menilai kelayakan produk. Angket respon praktisi dan siswa digunakan untuk



menganalisis kepraktisan dengan menghitung presentase respon dan skor rata-rata. Kemudian, data yang ada pada hasil angket akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Safira et al., 2021):

Skor penilaian

$$= \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah butir soal} \times \text{jumlah poin tertinggi soal}} \times 100\%$$

Mengacu pada perhitungan yang telah dilakukan, hasil dari skor persentase yang didapat dikategorikan ke dalam kategori tertentu untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan produk, rincian selengkapnya dapat ditemukan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Kriteria kelayakan**

Persentase	Kategori
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang layak
0%-25%	Tidak layak

(Sumber: Nurhalifa, 2024)

**Tabel 2. Kriteria kepraktisan**

Persentase	Kategori
76%-100%	Sangat praktis
51%-75%	Praktis
26%-50%	Kurang praktis
0%-25%	Tidak praktis

(Sumber: Rahmalia & Suryana, 2021)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil pengembangan media pembelajaran Nearpod berbasis PBL pada materi Sumber Daya Alam kelas V SD diperoleh melalui penelitian

yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Adapun tahapan penerapan model ADDIE dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Tahap analisis diawali dengan mengkaji proses pembelajaran dan subjek penelitian melalui wawancara serta observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan adanya kendala seperti rendahnya fokus dan munculnya rasa bosan siswa selama pembelajaran, sehingga diperlukan media yang menarik dan membantu pemahaman materi. Untuk itu, peneliti memilih media Nearpod berbasis PBL pada materi Sumber Daya Alam kelas V SD agar siswa lebih aktif dan termotivasi. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum dengan meninjau karakteristik, capaian, dan tujuan pembelajaran sebagai acuan dalam merancang produk media. Tahap perancangan dilakukan setelah peneliti

mengidentifikasi permasalahan pada tahap analisis. Fokus utamanya adalah membuat rancangan awal media pembelajaran interaktif Nearpod berbasis PBL untuk materi Sumber Daya Alam kelas V SD serta menyusun instrumen penelitian. Penyusunan instrumen diawali dengan pembuatan kisi-kisi sebagai dasar pengembangan angket validasi yang memuat aspek format, isi, bahasa, serta ilustrasi. Tiga validator ahli dilibatkan, masing-masing ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya, tahap pengembangan meliputi proses penyempurnaan desain dan pembuatan media Nearpod agar berfungsi optimal sesuai standar kelayakan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh para ahli melalui lembar penilaian untuk memastikan kualitas media. Hasil pengembangan berupa media Nearpod berbasis PBL yang interaktif dan sesuai karakteristik materi, serta dapat diakses melalui website maupun aplikasi.

**Tabel 3. Rancangan Media Nearpod Berbasis PBL**

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	

Pada cover untuk ditambahkan logo unikama, mata Pelajaran, materi, nama, dan kelas.



Menambahkan petunjuk penggunaan secara lebih spesifik

Pada cover sudah ditambahkan logo unikama, materi, mata Pelajaran, nama, dan kelas.



Pada bagian game *matching pair* sudah ditambahkan petunjuk penggunaan.



Pada petunjuk penggunaan Nearpod untuk menggunakan kalimat imperative. Kalimat imperative yaitu kalimat yang ditandai dengan tanda seru.



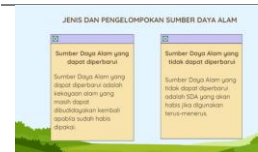
Pada petunjuk penggunaan Nearpod sudah menggunakan kalimat imperative.



Pada bagian materi tidak boleh menggunakan huruf kapital selain di awal kalimat.



Pada bagian materi sudah menggunakan huruf kapital hanya di awal kalimat saja.



Pada bagian materi tidak boleh menggunakan huruf kapital selain di awal kalimat.



Pada bagian materi sudah menggunakan huruf kapital hanya di awal kalimat saja.



Pada bagian materi tidak boleh menggunakan huruf



Pada bagian materi sudah menggunakan huruf

kapital selain di awal kalimat.

kapital hanya di awal kalimat saja.



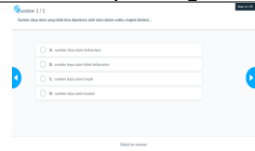
Pada bagian materi diberikan tanda titik dan huruf kapital di awal sebuah kalimat.

Pada bagian materi sudah menggunakan tanda titik dan huruf kapital di awal sebuah kalimat.



Pada bagian pertanyaan kalimat lebih dipersingkat

Pada bagian pertanyaan kalimat sudah dipersingkat



Pada bagian pertanyaan yang diakhiri oleh tanda titik banyak, untuk pilihan jawaban tidak boleh menggunakan huruf kapital

Pada bagian pertanyaan yang diakhiri oleh tanda titik banyak sudah menggunakan pilihan jawaban yang tidak menggunakan huruf kapital

**Tabel 4. Hasil Uji Ahli Media, Materi, Dan Bahasa**

Hasil Penilaian	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
Ahli media	54	90%	Sangat Valid
Ahli materi	39	97,5%	Sangat Valid
Ahli bahasa	26	92,85%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran Nearpod berbasis PBL pada materi Sumber Daya Alam kelas V SD dinyatakan sangat valid. Validasi ahli media memperoleh skor 54 (90%), ahli materi 39 (97,5%), dan ahli bahasa 26 (92,85%), seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media Nearpod layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran para ahli.

Masukan dari validator ahli media pada tahap uji kelayakan mencakup: 1) pada halaman cover ditambahkan logo unikama, nama, mata Pelajaran, materi, dan kelas, 2) ditambahkan petunjuk penggunaan yang lebih spesifik. Sedangkan saran dari ahli Bahasa yaitu harus lebih jeli dalam menggunakan Bahasa. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa terhadap media pembelajaran *Nearpod* dalam

Uji validasi ahli dilakukan terhadap media pembelajaran Nearpod berbasis PBL pada materi Sumber Daya Alam sebagai dasar penentuan kelayakannya. Draft awal media diserahkan kepada para ahli untuk dievaluasi menggunakan instrumen validasi yang telah disiapkan. Proses ini mencakup tiga aspek penilaian, yaitu dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

model PBL pada topik sumber daya alam menunjukkan hasil dengan tingkat validitas sangat tinggi. Oleh karena itu, meskipun terdapat sejumlah saran perbaikan, tidak diperlukan validasi ulang tahap selanjutnya. Hasil uji kelayakan bahwa media pembelajaran Nearpod berbasis PBL pada materi Sumber Daya Alam tergolong “sangat layak” dengan persentase 90%, serta memperoleh validasi kelayakan sebesar 97,5%. Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut relevan, komprehensif, dan selaras dengan tujuan pembelajaran bagi siswa kelas V SD. Sesuai pandangan Prastowo (2019), materi yang terstruktur membantu siswa memahami konsep secara mendalam, dan hal ini tercermin dalam rancangan Nearpod yang disusun berdasarkan kurikulum. Validasi ahli bahasa juga menunjukkan hasil “sangat baik” sebesar 92,85%, menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam media sudah tepat dan efektif dalam mendukung pemahaman siswa (Rahma et al., 2024).

Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran Nearpod berbasis PBL memiliki tingkat

kelayakan yang sangat tinggi pada aspek materi, bahasa, dan media. Temuan ini membuktikan bahwa Nearpod mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan fokus dan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS di SD. Sejalan dengan penelitian sebelumnya (Fareza & Zuhdi, 2022; Baalwi & Aulia, 2022; Maharani et al., 2024; Ginting & Priyanka, 2022), Nearpod terbukti memiliki kualitas dan validitas yang baik sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, Nearpod dapat dianggap sebagai platform efektif untuk mengembangkan media pembelajaran berkualitas tinggi yang mendukung optimalisasi proses belajar di Sekolah Dasar.

Dalam uji kepraktisan, guru kelas V di salah satu sekolah di Trenggalek dilibatkan sebagai penilai penggunaan media Nearpod. Melalui kuesioner yang mencakup aspek bahasa, keterbacaan, organisasi penyajian, dan isi, diperoleh hasil bahwa Nearpod dinilai sangat praktis dengan skor 97,91%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut berkontribusi positif terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sejalan dengan pendapat Mukarromah & Andriana

(2022) dan Abadi et al. (2023), keterlibatan guru penting untuk memastikan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, serta menghadirkan materi yang kontekstual. Selain itu, uji respon siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Trenggalek menunjukkan bahwa 99% siswa menilai Nearpod sangat praktis digunakan. Hasil ini mencerminkan penerimaan tinggi karena media mampu menarik perhatian, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Elvinas & Erita (2022) serta Saragih et al. (2024) yang menyatakan bahwa Nearpod merupakan media pembelajaran yang praktis dan efektif. Dengan demikian, Nearpod dapat dianggap sebagai platform digital interaktif yang andal dalam mendukung kebutuhan belajar siswa dan guru di era modern.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Nearpod berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi Sumber Daya Alam kelas V SD tergolong sangat layak dan praktis digunakan. Validasi dari ahli media, materi, dan bahasa

membuktikan bahwa media ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan bahasa. Selain itu, guru dan siswa menilai media ini mudah digunakan serta mampu meningkatkan partisipasi belajar. Dengan demikian, Nearpod berbasis PBL dapat menjadi inovasi efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Peneliti merekomendasikan agar guru mengembangkan sendiri media Nearpod berbasis PBL untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan keterlibatan siswa. Media ini berpotensi diterapkan pada berbagai materi lain. Peneliti berikutnya disarankan memperluas kajian atau melakukan perbandingan dengan media pembelajaran berbeda. Temuan ini dapat menjadi dasar pengembangan media digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar..

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abadi, M. U. K., Firdaus, F., Sari, F. A., Yanuar, M., & Hasanah, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Media Ajar Berbasis Lokal yang Kekinian. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(02), 106-112.
- 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.
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54-68.
- Baarik, M. H. A., Yamin, M. A. A., Sianipar, I., Kusumadjadi, A., Alfarasyi, A. R., Rahmat, H. K., & Rahmi, T. N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Software Microsoft Nearpod sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Emerging Trends in Community Empowerment*, 1(1), 15-20.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- BR Ginting, R. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Nearpod Pada Tema 6 Subtema 1 Cita-Citaku di Kelas IV SD Negeri 065012 Medan TA 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Djannah, M., Zulherman, Z., & Nurafni. (2021). Kahoot Application for Elementary School Students: Implementations of Learning Process from Distance during Pandemic period of COVID 19. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012121.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>.
- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Maharani, P. S., Prasasti, P. A. T., & Retno, R. S. (2024). Kelayakan Media Nearpod Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 381-389.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195-207.

- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *SINASIS*, 2(1), 247–254.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 55-66.
- Prastowo, A. (2019). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- Pratiwi, M. S., Zulherman, Z., & Amirullah, G. (2021). The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012115. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012115>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12-21.
- Rahmawati, A. P. (2022). Sistem pemerataan guru nasional (SPGN) sebagai sistem penyebaran guru untuk mengatasi ketimpangan pendidikan di daerah 3T. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 293-300).
- Rahmayanti, E. (2017). Penerapan Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI SMA. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III p-ISSN*, 2598, 5973.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- SARAGIH, L. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 065013 Medan TA 2023/2024* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Sugiyono, S. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1(11).

- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Ulfah, A., Hermina, D., & Huda, N. (2024). DESAIN INSTRUMEN EVALUASI YANG VALID DAN RELIABEL DALAM PENDIDIKAN ISLAM MENGGUNAKAN SKALA LIKERT. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(12).
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Dharma Pendidikan*, 12(2), 62-81.
- Verdinandus, L. N., & Taufik, H. W. (2019). Pendidikan di Era Digital. In *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, No. 11, pp. 628-638).