



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V

Laelatul Munawaroh¹, M. Taufik², Firdaus³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}
Email: laelatulmunawaroh461@gmail.com

Corresponding author:

Laelatul Munawaroh
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: laelatulmunawaroh461@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan Teacher-Centered Learning (TCL) dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan peserta didik serta integrasi teknologi dalam pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterlibatan guru dalam proses pengembangan serta menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Nearpod pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDIT Mumtaz Al Bantani. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pengembangan media pembelajaran tercermin dari aspek rasa ingin tahu, kontribusi, dan motivasi. Selain itu, hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh kategori "Sangat Layak" berdasarkan penilaian ahli instrumen (100%), ahli media (96%), ahli materi (91%), ahli bahasa (90%), serta penilaian guru sebagai pengguna (100%). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Nearpod dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pemahaman, Media Pembelajaran Interaktif, Nearpod

Abstract: This study was motivated by students' low level of understanding in the Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) subject and the suboptimal utilization of technology-based learning media in elementary schools. Preliminary observations indicated that the learning process was still dominated by a Teacher-Centered Learning (TCL) approach and the use of textbooks, resulting in limited student engagement and insufficient integration of technology in classroom instruction. This study aimed to describe teachers' involvement in the development process and to analyze the feasibility of Nearpod-based interactive learning media for fifth-grade IPAS learning at SDIT Mumtaz Al Bantani. This 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 findings revealed that teachers' involvement in the media development process was reflected in three main aspects, namely curiosity, contribution, and motivation. Furthermore, the validation results indicated that the developed learning media was categorized as "Highly Feasible," based on assessments from instrument experts (100%), media experts (96%), subject matter experts (91%), language experts (90%), and teachers as users (100%). Therefore, the Nearpod-based interactive learning media is considered highly feasible for use in fifth-grade IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: Understanding, Interactive Learning Media, Nearpod

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan zaman ditentukan oleh kualitas pendidikan. Pendidikan yang berkualitas mampu membentuk individu yang siap menghadapi tantangan global. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang relevan dan inovatif. Di era digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. Sejalan dengan itu, Baharuddin dan Hatta (2024) menyatakan bahwa dunia pendidikan memerlukan inovasi



untuk menciptakan lingkungan yang responsif terhadap perubahan dengan menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif serta guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan, khususnya pada mata pelajaran kompleks seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Data *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2022 yang dipublikasikan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa hanya sekitar 34% peserta didik Indonesia yang mencapai level 2 atau lebih tinggi dalam sains, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 76%. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya literasi sains di Indonesia serta perlunya peningkatan pemahaman konsep dasar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut peserta didik untuk memahami konsep secara konkret dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDIT Mumtaz Al Bantani, proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru dengan penggunaan media yang terbatas pada buku sebagai sumber utama. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan membatasi partisipasi peserta didik. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kurangnya visualisasi dan interaksi berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menerjemahkan konsep abstrak menjadi informasi yang lebih konkret dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif solusi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui visualisasi yang menarik. Salah satu platform digital yang dapat mendukung hal tersebut adalah aplikasi *Nearpod*. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan materi melalui berbagai format, seperti slide, video, dan kuis interaktif, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Kurniawan et al. (2025), penggunaan platform digital seperti *Nearpod* mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas instruksional, mempermudah penyampaian materi, serta membantu mengkonkretkan konsep abstrak. Dengan demikian, pemahaman konsep IPAS dapat menjadi lebih mudah dan relevan bagi peserta didik.

Melalui fitur interaktif yang dimiliki, peserta didik dapat berkolaborasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Nearpod* tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mempermudah pemahaman melalui visualisasi yang disajikan. Hal ini didukung oleh penelitian Sawitri et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penyajian elemen visual dan audio secara efektif dan menarik.

Berkaitan dengan hal tersebut, keberhasilan implementasi media digital di sekolah sangat bergantung pada keterlibatan aktif guru dalam proses pengembangannya. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai perancang dan pengarah dalam pemanfaatan media pembelajaran. Namun, kajian yang secara spesifik membahas keterlibatan guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlibatan guru dalam proses pengembangan serta menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran IPAS di kelas V.



METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod*. Sugiyono (2023) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode ilmiah yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta menguji kelayakan suatu produk.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, saling berkaitan, serta dilengkapi dengan tahapan evaluasi untuk menguji kelayakan produk secara menyeluruh. Selain itu, model ADDIE dinilai sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran yang valid dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Rusdi (2023) juga menyatakan bahwa model ADDIE bersifat sistematis dan memungkinkan adanya refleksi serta perbaikan berkelanjutan melalui umpan balik pada setiap tahap pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Mumtaz Al Bantani dengan subjek penelitian peserta didik kelas V Ibnu Battuta yang berjumlah 18 orang. Selain peserta didik, guru kelas turut terlibat sebagai mitra dalam proses pengembangan media pada setiap tahap. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan uji validasi oleh para ahli serta guru sebagai pengguna.

Teknik analisis data disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh, yaitu analisis deskriptif kualitatif untuk data observasi dan analisis deskriptif kuantitatif untuk data hasil validasi. Data observasi digunakan untuk mendeskripsikan keterlibatan guru dalam proses pengembangan media pembelajaran, sedangkan data validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk melalui angket dengan Skala Likert 1–4. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, opini, dan persepsi terhadap produk (Bhakti et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil dan pembahasan dalam penelitian ini mengacu pada dua rumusan masalah, yaitu keterlibatan guru dalam proses pengembangan media pembelajaran serta kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod*.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* tidak terlepas dari peran guru sebagai pelaksana utama pembelajaran di kelas. Keterlibatan guru menjadi indikator bahwa media yang dikembangkan benar-benar disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* terlihat berdasarkan beberapa aspek, seperti rasa ingin tahu, kontribusi, dan motivasi.

Keterlibatan guru diamati dari tahap awal pengembangan sampai implementasi produk. Keterlibatan ini diawali dengan munculnya rasa ingin tahu yang besar terhadap inovasi teknologi pendidikan. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna pasif, tetapi secara kritis melakukan analisis komparatif antara aplikasi *Nearpod* dengan media lain seperti *PowerPoint*. Pertanyaan-pertanyaan diajukan guru melalui diskusi dengan peneliti mengenai mekanisme penggunaan fitur

kuis yang fleksibel dan kemampuan memantau hasil pengerjaan peserta didik secara real-time menunjukkan bahwa guru memiliki kesadaran tinggi akan kebutuhan instrumen pembelajaran yang adaptif. Eksplorasi mandiri dilakukan guru, mulai dari proses login hingga pengujian fitur interaktif, membuktikan adanya penerimaan teknologi yang positif guna menunjang efektivitas media sesuai dengan kebutuhan. Menurut Lantana & Fauziah (2025) solusi yang inovatif dihasilkan melalui pendekatan dengan fokus pada pemahaman mendalam sesuai kebutuhan pengguna dan pengembangan ide kreatif.



Gambar 1. Kegiatan Diskusi Guru Kelas & Peneliti

Selanjutnya, guru berperan sebagai mitra dalam penyusunan konten untuk memastikan kesesuaian media dengan kurikulum yang berlaku. Guru memberikan kontribusi dalam menyelaraskan materi “Teknologi untuk Kehidupan” dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka. Selain itu, guru juga memberikan masukan teknis terkait penyederhanaan bahasa dan penyesuaian ukuran teks sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V Ibnu Battuta. Hal ini menunjukkan bahwa media dikembangkan secara kontekstual berdasarkan kebutuhan kognitif peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Munawir et al. (2025) yang menyatakan bahwa kompetensi guru dalam mengevaluasi media pembelajaran berperan penting dalam memastikan kesesuaian antara materi, kurikulum, dan kemampuan peserta didik.

Pada tahap implementasi, keterlibatan guru terlihat melalui dukungan manajerial dan fasilitasi teknis. Guru melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyediakan akses laboratorium komputer dan jaringan Wi-Fi sebagai penunjang pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru juga berperan aktif membimbing peserta didik dalam mengoperasikan perangkat serta mengatasi kendala teknis yang muncul.

Selain itu, guru memberikan umpan balik secara langsung terkait kejelasan materi yang disajikan dalam media. Respons positif guru terhadap kemudahan akses *Nearpod*, yang tidak memerlukan proses instalasi, menunjukkan bahwa kepraktisan teknologi menjadi faktor penting dalam mendorong keberlanjutan penggunaan media pembelajaran di masa depan.



Gambar 2. Pendampingan Guru saat Penerapan Media

Motivasi intrinsik yang ditunjukkan guru melalui sikap antusias dan keterbukaan terhadap inovasi menjadi faktor penting dalam mengatasi hambatan pembelajaran IPAS yang masih didominasi pendekatan *Teacher-Centered Learning* (TCL). Guru menunjukkan tanggung jawab yang tinggi dalam memastikan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui visualisasi konsep yang lebih konkret.

Hendri dan Iswantir (2024) menyatakan bahwa motivasi internal guru berperan sebagai penggerak dalam menemukan, mengembangkan, dan menciptakan inovasi pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi profesional sebagai pendidik.

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dalam penelitian ini ditentukan melalui serangkaian uji validasi oleh para ahli dan praktisi. Sebelum penilaian produk dilakukan, peneliti terlebih dahulu memvalidasi instrumen untuk menjamin kualitas angket yang digunakan. Hasil validasi instrumen menunjukkan persentase sebesar 100% dengan aspek penilaian meliputi kejelasan, ketepatan isi, dan ketepatan bahasa.

Penyusunan butir pernyataan dilakukan dengan memadukan item positif dan negatif untuk meminimalkan *acquiescence bias*. Hal ini sejalan dengan Subhaktiyasa (2024) yang menyatakan bahwa kombinasi pernyataan positif dan negatif dapat mengontrol kecenderungan jawaban responden.

Penilaian oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini berfokus pada aspek tampilan dan penyajian media, dengan aspek tampilan memperoleh skor tertinggi (100%). Perbaikan dilakukan berdasarkan saran ahli, seperti pengoptimalan fitur *Fill in the Blanks* dan *Open-Ended Question*, serta penggunaan gambar nyata untuk menggantikan ilustrasi abstrak.

Temuan ini selaras dengan Pebriana et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gambar nyata dapat membantu peserta didik memvisualisasikan objek secara lebih konkret, sehingga meningkatkan fokus dan ketertarikan belajar.

Penilaian oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini mencakup aspek kelayakan isi dan penyajian yang disesuaikan dengan Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran (IPTP) pada modul ajar. Berdasarkan masukan ahli, peneliti melakukan perbaikan dengan merinci urutan materi dan memperjelas instruksi pada setiap slide untuk meminimalkan kendala aksesibilitas peserta didik.

Selanjutnya, penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan skor rata-rata sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan bahasa pada slide definisi teknologi agar lebih sesuai dengan perkembangan peserta didik, serta menambahkan kalimat persuasif pada instruksi kuis. Hal ini didukung oleh Salsabilla dan Fadhillah (2025) yang menyatakan bahwa komunikasi persuasif dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Kelayakan media juga dinilai oleh guru kelas V sebagai praktisi pengguna dalam pembelajaran. Penilaian tersebut memperoleh skor sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek yang dinilai meliputi efektivitas, efisiensi, dan dampak pembelajaran. Guru menilai bahwa *Nearpod* memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik serta mempermudah pemantauan hasil belajar secara langsung.

Berikut disajikan tabel hasil keseluruhan penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod*.

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Materi	91%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Guru (Pengguna)	100%	Sangat Layak
Rata-rata	94%	Sangat Layak

Rata-rata skor keseluruhan sebesar 94% menunjukkan bahwa media berada pada kategori “Sangat Layak” dalam rentang kelayakan 81–100%. Capaian ini mengindikasikan bahwa media telah memenuhi standar kualitas pada aspek visual, isi, kebahasaan, dan kepraktisan. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga berpotensi mendukung efektivitas pembelajaran IPAS di kelas V.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* di kelas V SDIT Mumtaz Al Bantani, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan guru dalam proses pengembangan media berlangsung secara aktif dan kolaboratif melalui tiga aspek utama, yaitu rasa ingin tahu, kontribusi, dan motivasi. Guru berperan sebagai mitra pengembang dengan memberikan informasi terkait karakteristik peserta didik serta memastikan kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Selain itu, guru turut memberikan masukan konstruktif, mendukung penyediaan sarana teknis, serta terlibat dalam implementasi media dalam proses pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Nearpod* berada pada kategori “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Hal ini didasarkan pada hasil validasi para ahli dengan rata-rata persentase sebesar 94%, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas dari aspek tampilan visual, isi materi, ketepatan bahasa, serta kepraktisan penggunaan.

Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Nearpod* dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran serta meningkatkan interaktivitas dan pemahaman peserta didik. Pihak sekolah



diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia guna mendukung implementasi pembelajaran digital. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek pada jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda, serta mengeksplorasi fitur-fitur lain dalam aplikasi *Nearpod* untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, & Hatta. (2024). Transformasi Manajemen Pendidikan: Integrasi Teknologi dan Inovasi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7535–7544.
- Bhakti, Y. B., Awaludin, A. A. R., Chusni, M. M., Zakwandi, R., Astuti, I. A. D., Mariasih, Dewi, S., Fitriani, A., Okyranida, Didit Haryadi, & Gumilar, E. B. (2022). *Evaluasi Pembelajaran dalam Bidang Pendidikan*. Bintang Semesta Media Yogyakarta.
- Hendri, & Iswantir, M. (2024). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Inovasi Guru Di Sekolah Penggerak Kota Bukittinggi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2807–4246.
- Kurniawan, D., Hidayati, Ulfiati, L., Al Arif, T. Z., Sartika, D., & Armiwati. (2025). *Pengelolaan Pembelajaran Sinkronus Interaktif dengan Aplikasi Nearpod*. Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Jambi.
- Lantana, D. A., & Fauziah. (2025). *Design Thinking dan Inovasi Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU UNAS).
- Munawir, Khoriiidah, N., & Arzeki, S. (2025). Analisis profesionalisme Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2), 168-178.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results: Factsheets Indonesia*. <https://share.google/l7ehtMDBSOfB9aU9x>.
- Pebriana, P. H., Nurhaswinda, Kusuma, Y. Y., Henra, M., Miyar, & Kurnianingsih. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Di Kelas IV SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2807–4246.
- Rusdi, M. (2023). *Implementasi Dan Pemanfaatan E-Learning Berbasis Addie Dan Pjbl Berbasis Web*. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al- Banjary.
- Salsabilla, K. A., & Fadhillah, D. (2025). Pola Komunikasi Persuasif Guru dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa dalam Studi Pendekatan Teori Komunikasi Persuasif. *Borobudur Communication Review*, 5(2), 152–184.
- Sawitri, J. I., Sekali, T. N. B. K., Barus, cahaya M. B., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (4), 96–102.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5, 5599–5609.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.