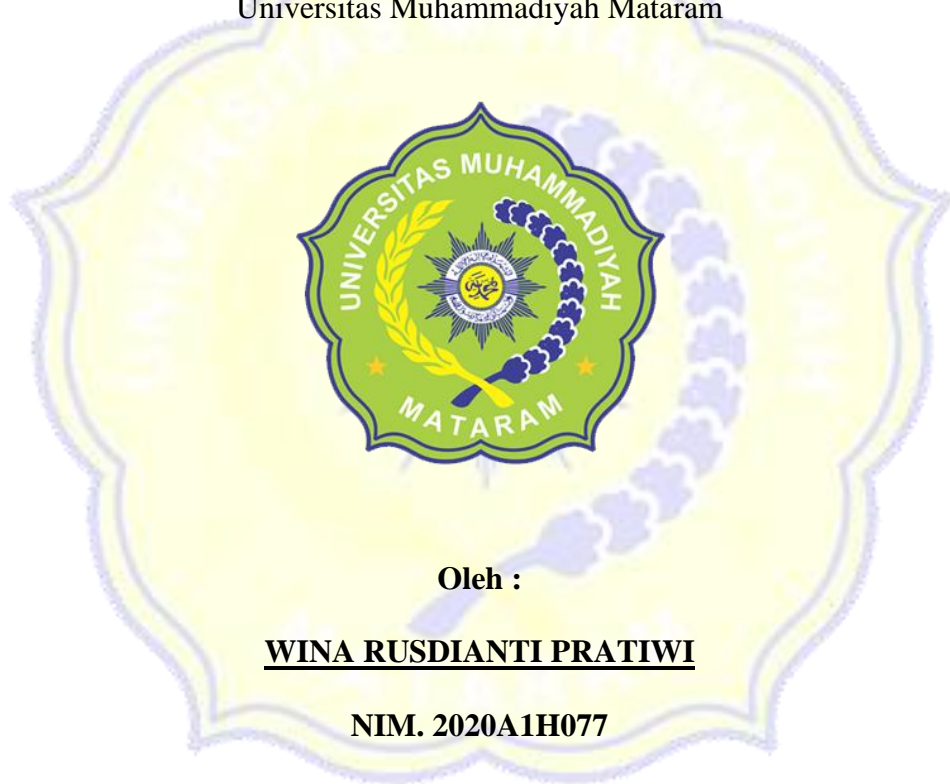


## **SKRIPSI**

# **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *NEARPOD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 DASAN BARU**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata Satu (SI) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**WINA RUSDIANTI PRATIWI**

**NIM. 2020A1H077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**2024**

Wina Rusdianti Pratiwi. 2024. “ *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru* “. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Yuni Mariyati, M.Pd

Pembimbing II : Bq. Desi Milandari, M.Pd

### ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen dengan tipe *nonequivalent control group design*, metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Populasi penelitian adalah seluruh kelas V, yang dimana kelas Va sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa yang diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, dan kelas Vb sebagai kelas kontrol sebanyak 27 siswa yang diterapkan media pembelajaran poster, berdasarkan hasil uji *paired sampel T-Test* memperlihatkan hasil nilai *sig (2-tailed) < 0,05 = (0,00 < 0,05)* yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. hal ini didasarkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dengan media poster. berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru .

**Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, aplikasi Nearpod, hasil belajar**

Wina Rusdianti Pratiwi. 2024. "The Effect of Using Nearpod-Based Interactive Learning Media on the Learning Outcomes at the 5th Grade Students of SDN 1 Dasan Baru." A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

**Advisor I** : Yuni Mariyati, M.Pd

**Advisor II** : Bq. Desi Milandari, M.Pd

### ABSTRACT

The purpose of this research is to ascertain how using Nearpod-based interactive learning materials affects the learning objectives of students enrolled in SDN 1 Dasan Baru's fifth grade. The methodology used is a quantitative approach, and the research type is experimental research with a non-equivalent control group design. All fifth-grade students make up the study's population. Class Va, which consisted of 30 students using Nearpod-based interactive learning materials, and Class VB, which consisted of 27 students using poster-based learning materials, served as the experimental and control groups, respectively. Based on the paired sample T-Test results, the sig value (2-tailed)  $< 0.05 = (0.00 < 0.05)$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This indicates that there is a significant difference between the class using Nearpod-based interactive learning media and the class using poster-based media, showing an impact on improving the learning outcomes of 5th grade students at SDN 1 Dasan Baru.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Nearpod Application, Learning Outcomes*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM \_\_\_\_\_

KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Teknologi pendidikan merupakan pengembangan alat yang dirancang agar memudahkan tugas-tugas manusia. Teknologi juga merupakan alat yang dapat di manfaatkan sebagai pengetahuan dan juga ilmu pengetahuan. Teknologi juga sudah merambah di berbagai bidang di kehidupan semua manusia, agar meningkatkan efisiensi produksi atau aktifitas penggunanya. Dunia pendidikan tidak bisa lepas dari integrasi pada teknologi didalam hal efisiensi juga efektivitas pembelajaran sebagaimana yang tertuang dalam UUD 1945 teknologi di ranah pendidikan harus juga dikembangkan secara bijak untuk mewujudkan kehidupan suatu bangsa yang cerdas.

Bangsa yang cerdas adalah bangsa yang bergerak menuju sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia didasarkan pada Pendidikan manusia yang juga berkualitas. Karena pada dasarnya untuk membangun diri manusia diperlukan pendidikan agar menjadi manusia yang dapat berguna dan berkualitas untuk masyarakat, bangsa, dan juga negara.

Efektivitas diproses pembelajaran erat kaitannya dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti pemanfaatan media pembelajaran. (Muhardini et al., 2020). Media juga diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio visual mengacu pada format multimedia yang menggabungkan elemen pendengaran dan visual. Hal ini sering

kali melibatkan penggunaan kaset audio, yang berisi suara dan gambar yang dapat diamati. Contoh media audio visual diantaranya, rekaman video dan slide suara (Mariyati et al., 2021). Dengan berkembangnya teknologi pendidikan yang semakin maju, penggunaan telepon seluler atau komputer sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran. Sangat banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana yang dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi juga menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi yang bisa digunakan diantaranya adalah aplikasi *Nearpod*. Aplikasi *Nearpod* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* dan *offline* yang berkemungkinan dapat membantu guru dan siswa berinteraksi secara efektif baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Aplikasi *Nearpod* merupakan aplikasi dari platform ruang belajar sehingga memungkinkan interaksi diantara guru dengan siswa, dengan platform ini memungkinkan guru membuat presentasi yang mencakup teks, video, gambar, bahkan ada kuis yang dapat dimainkan Bersama-sama (Sudirman, 2020). Aplikasi *Nearpod* juga didefinisikan sebagai perangkat lunak pendidikan yang memberikan pengalaman belajar interaktif kepada siswa (Kholishoh, 2021). Dari definisi diatas, aplikasi *Nearpod* dapat disimpulkan sebagai platform pembelajaran yang dapat melibatkan siswa sehingga berpengalaman dalam belajar interaktif *online* dan *offline* yang mudah diakses dengan berbagai perangkat-perangkat elektronik lainnya.

Hal di atas diperkuat oleh penelitian (Perez, 2017) yang menyatakan bahwa aplikasi *Nearpod* bisa membantu para guru dalam menciptakan penyajian materi-materi yang cepat, mudah dipahami, dan juga menarik. Siswa dapat mengakses dan berinteraksi dengan aplikasi Nearpod dari perangkat apa pun selama pembelajaran. Kelebihan dari aplikasi Nearpod yaitu dapat menarik perhatian siswa melalui fitur-fiturnya sehingga merangsang minat belajarnya. Aplikasi Nearpod ini juga merupakan salah satu jenis implementasi teknologi pendidikan. Kekurangan dari aplikasi Nearpod adalah memerlukan koneksi internet agar pengoperasiannya optimal.

Alat pembelajaran multimedia interaktif merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat berupa grafik, teks, suara, animasi, gambar, video, juga merupakan sistem penyampaian pembelajaran yang dapat dioperasikan oleh siswa dengan menggunakan komputer dengan pengontrolnya. Selain melihat dan mendengarkan materi yang diberikan, siswa mampu memberikan umpan balik sebagai respon aktif terhadap pembelajarannya. Penggunaan media pada siswa SD yakni sangatlah penting, mengingat siswa SD yang sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat konkret (Haifaturrahmah et al., 2020). Adanya media internet yang mampu menunjang dalam pembelajaran yang tentunya dapat mewarnai prestasi maupun keberhasilan yang didapat siswa (Bilal et al., 2022). Media pembelajaran interaktif pada penelitian ini menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, dan telepon seluler yang bisa terhubung dengan internet dan memanfaatkan melalui fitur-fitur interaktifnya pada aplikasi *Nearpod*.

Bedasarkan hasil dari wawancara juga observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas V SDN 1 Dasan Baru, peneliti memperoleh informasi, bahwa masih rendahnya Sebagian besar hasil belajar siswa yang dikarenakan guru kurang memahami atau kurang pengetahuan terhadap dunia teknologi sehingga guru mengandalkan buku guru dan siswa sebagai media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran monoton, yang mengakibatkan siswa merasa menjadi bosan sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menurun, yang dibuktikan melalui hasil dari wawancara yang telah dilakukan, yang dimana hasil yang diperoleh bahwa ketuntasan siswa di kelas V hanya mencapai 34%, sehingga masih ada 66% siswa yang masih belum tuntas.

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bedasarkan pemaparan dari latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Bedasarkan dari masalah yang sudah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui “pengaruh penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru”.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian yang dilakukan dapat memperluas wawasan pengetahuan tentang penggunaan ataupun pemanfaatan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan pada aktifitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkatkan.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

#### 1. Sekolah

Hasil dari penelitian ini dimanfaatkan sebagai perbaikan proses kegiatan belajar dan mengajar secara umum. Penelitian dapat memajukan pengetahuan di bidang pendidikan dan berfungsi sebagai panduan untuk studi masa depan di semua tingkat pendidikan.

#### 2. Guru

Penelitian ini mendorong para pendidik untuk memanfaatkan teknologi dan informasi dengan lebih baik sesuai perkembangan saat ini agar dapat membantu para pendidik dan lebih menarik perhatian siswa sehingga membantu para pendidik sehingga mempermudah pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran.



### 3. Siswa

Dengan memanfaatkan media *Nearpod* siswa mendapatkan proses pembelajaran, dengan menggunakan media *Nearpod* siswa mendapatkan pembelajaran dengan proses yang menyenangkan, interaktif, menarik, dan juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

### 4. Peneliti

Diharapkan dengan penelitian ini dapat menambah banyak wawasan terkait media pembelajaran, terutama penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

## 1.5 Batasan Operasional

Agar menghindari adanya kesalahan pemahaman judul penelitian, penulis perlu kiranya untuk memperjelas maksud dari penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 1 Dasan Baru”. Adapun maksud dari istilah yang ada pada judul di atas diantaranya:

#### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk proses pembelajaran yang berguna agar memudahkan proses belajar mengajar, yang membantu memudahkan pendidik memberikan pelajaran pada siswa.

#### 2. Pembelajaran Interaktif

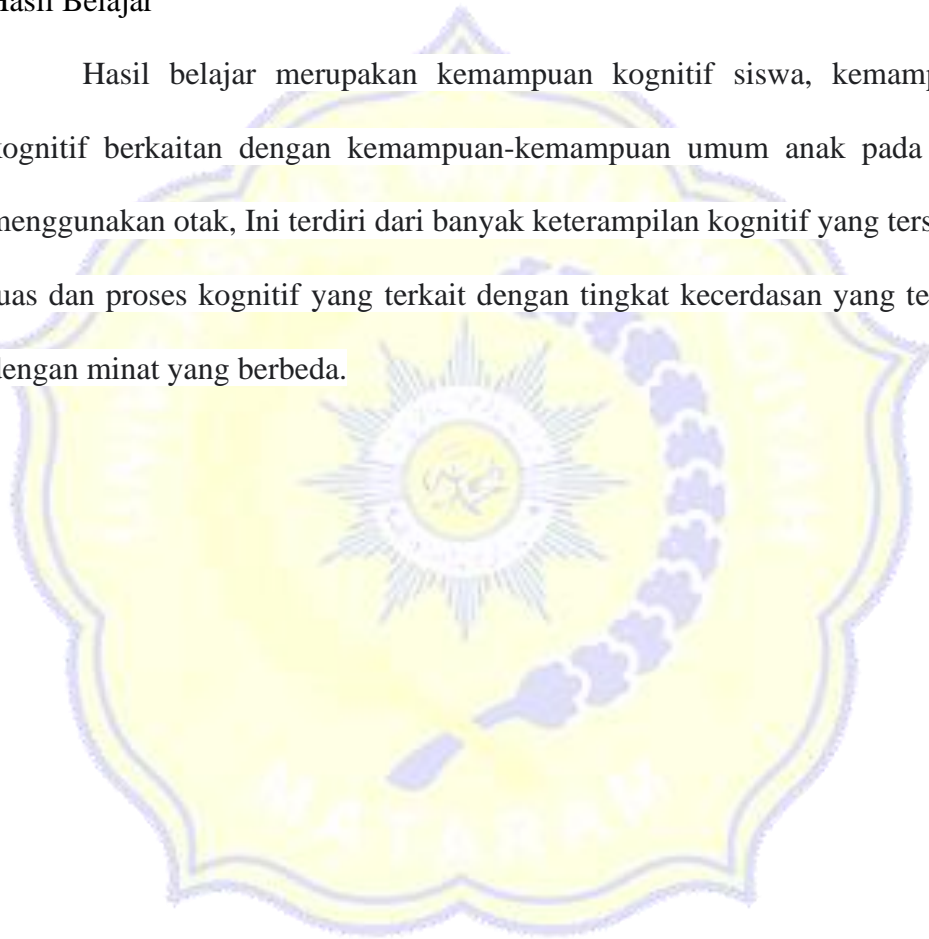
Pembelajaran interaktif merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode komunikasi dari dua arah.

### 3. Aplikasi *Nearpod*

Yang dimaksud dengan aplikasi *Nearpod* pada penelitian ini yaitu aplikasi pembelajaran *offline* dan *online* dimana bisa dijangkau oleh siswa dan guru lewat web <https://www.Nearpod.com/> atau bisa juga melalui aplikasi di ponsel.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan kognitif siswa, kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan-kemampuan umum anak pada saat menggunakan otak, Ini terdiri dari banyak keterampilan kognitif yang tersebar luas dan proses kognitif yang terkait dengan tingkat kecerdasan yang terkait dengan minat yang berbeda.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa di Kelas V SDN 1 Dasan Baru. Dilihat dari hasil pengerjaan lembar soal kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* (*Post-Test*) lebih baik dibandingkan dengan hasil pengerjaan lembar soal kelas kontrol (*post-test*) yang tidak di berikan perlakuan yaitu nilai rata – rata kelas eksperimen sebesar 78,4 , sedangkan rata – rata nilai kelas kontrol sebesar 67,62 . hal ini dilakukan dengan menghitung uji hipotesis menggunakan aplikasi yang didukung *SPSS 22for windows* dengan *paired samples Test* pada taraf signifikansi 5% sehingga didapatkan hasil *sig (2-tailed) < 0,05 (0,00 <0,05 )*, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dapat disimpulkan :  $H_0$  tidak terlihat kelainan rerata hasil belajar awal dan setelah tes, artinya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dinyatakan ditolak, dan  $H_a$ : terlihat ada kelainan rerata antara reaksi awal dan setelah tes, menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa dinyatakan diterima.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, pada proses pembelajaran guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod sebagai penunjang materi agar mudah dipahami siswa .
2. Dengan menggunakan media Nearpod, siswa menikmati proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menarik. Mereka juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk memberi fasilitas pembelajaran.
3. Penelitian ini juga mendorong guru agar lebih dapat menggunakan informasi dan teknologi sesuai dengan zaman yang semakin berkembang, menarik perhatian, dan membantu guru menjelaskan materi sehingga siswa lebih mudah memahaminya selama proses pembelajaran.