

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

Telah memenuhi syarat disetujui
Pada tanggal, 20 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN 0806068802

Dosen Pembimbing II



Bq. Desi Milandari, M.Pd
NIDN 0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

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

Skripsi atas nama Wina Rusdianti Pratiwi telah dipertahankan di depan dosen
penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 25 Juli 2024

Dosen Penguji

1. Yuni Mariyati, M.Pd. (Ketua)  (.....)
NIDN. 0806068802
2. Arpan Bilal Islami, M.Pd. (Anggota 1)  (.....)
NIDN. 0806068101
3. Sintayana Muhardini, M.Pd. (Anggota 2)  (.....)
NIDN. 0810018901

MENGESAHKAN:
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa program studi Guru Sekolah Dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa ;

Nama : Wina Rusdianti Pratiwi

NIM : 2020A1H077

Alamat : Kediri Lombok Barat

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 1 Dasan Baru. Adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat pendapat atau karya orang lain yang telah dipublikasikan, memang di acu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 24 Juni 2024

Yang membuat Pernyataan



Wina Rusdianti Pratiwi
NIM. 2020A1H077



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Wina Rusdianti Pratiwi*
NIM : *2020A1H077*
Tempat/Tgl Lahir : *Hidirasa, 5 April 2002*
Program Studi : *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
Fakultas : *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*
No. Hp : *083 131 928 510*
Email : *winarpo9@gmail.com*

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dusen Baru

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, *20 September* 2024
Penulis



Wina Rusdianti Pratiwi
NIM. *2020A1H077*

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Wina Rusdianti Pratiwi*
NIM : *2020A14077*
Tempat/Tgl Lahir : *Hidirara, 5 April 2002*
Program Studi : *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
Fakultas : *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*
No. Hp/Email : *083 131 928 510 / winarp04@gmail.com*
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Daran Baru

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, *20 September*.....2024
Penulis



Wina Rusdianti Pratiwi
NIM. *2020A14077*

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Cita-cita itu mencerminkan diri kita yang sebenarnya. Apakah kita mau menjadi manusia besar atau manusia kecil, jadi bermimpilah menjadi sesuatu yang punya dampak untuk banyak orang.”

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti dari perjuangan hidup.
2. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Rusdin dan Ibu Rini Andriati, Terima kasih atas doa, motivasi, semangat, cinta, kasih, sayang, yang telah diberikan kepada saya dan selalu senantiasa mendokan dalam setiap langkah dan harapan saya, sekaligus memberikan inspirasi dari setiap langkah saya.
3. Untuk saudara saya tercinta Dimas Ariadi Prawira dan Dinda Putri Rusdianti Terima Kasih atas dukungan baik yang selalu diberikan.
4. Terimakasih saya ucapkan kepada Izmul Azom karena telah menjadi sosok yang selalu ada buat saya, telah berkontribusi banyak dalam proses penulisan skripsi ini, meluangkan baik tenaga maupun pikiran dan senantiasa sabar dalam menghadapi saya, sudah mau mendengarkan keluh kesah saya sepanjang pembuatan skripsi ini. Terimakasih karena telah kebersamai saya pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi ini.
5. Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Terima kasih saya ucapkan kepada teman – teman saya yang telah membantu dan menemani proses perjuangan saya mulai dari proposal, penelitian hingga skripsi ini terselesaikan.

7. Teman–Teman seperjuangan diprodi PGSD Angkatan 2020 Universitas Muhammadiyah Mataram.
8. Alamamater saya tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.
9. Dan yang terakhir, Kepada diri saya sendiri Wina Rusdianti Pratiwi. Terima Kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini. Terima Kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbagialah selalu dimanapun berada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru*”, dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
 2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd. Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
 3. Haifaturrahmah, M.Pd Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 4. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd Sebagai Pembimbing I
 5. Ibu Bq. Desi Milandari, M.Pd Sebagai pembimbing II
 6. SDN 1 Dasan Baru sebagai sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.
- semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 20 Juni 2024
Penulis,

Wina Rusdianti Pratiwi
NIM. 2020A1H077

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



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka.....	10
2.2.1 Media Pembelajaran	10
2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran Intraktif	14
2.2.3 Aplikasi <i>Nearpod</i>	17
2.2.4 Hasil Belajar.....	20
2.3 Kerangka Bepikir	24
2.4 Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	27
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian	28
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	28
3.4 Populasi dan Sampel	28
3.5 Variabel Penelitian	30
3.6 Metode pengumpulan Data	30
3.7 Instrumen Penelitian	32
3.8 Metode Analisis Data	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	44
4.1.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan	45
4.1.3 Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	48
4.1.3.1 Uji Validitas Instrumen	48
4.1.3.2 Uji Reliabelitas	50
4.1.4 Teknik Analisis Data	51
4.1.4.1 Uji Normalitas	51
4.1.4.2 Uji Homogenitas	52
4.1.4.3 Uji Hipotesis	53
4.1.5 Deskripsi Data Hasil belajar siswa.....	54
4.2 Pembahasan	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	62
-----------------------------	-----------

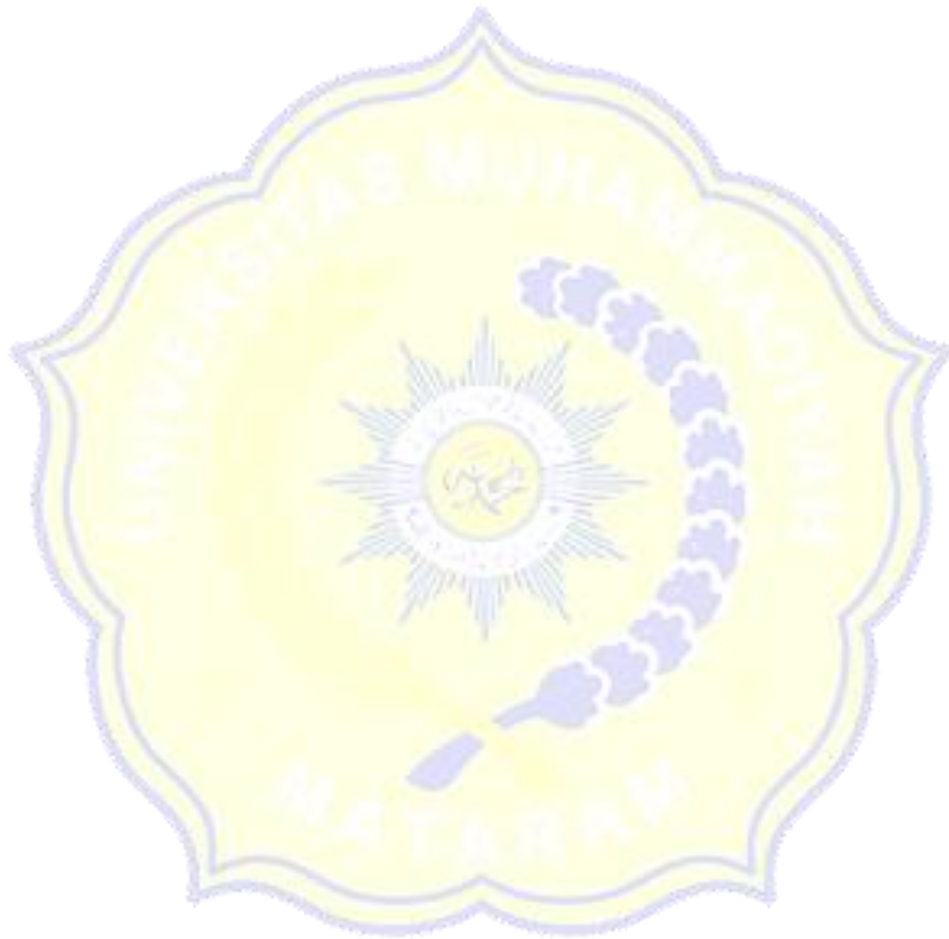
LAMPIRAN.....	64
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	29
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V	31
Tabel 3.3 Persentase keterlaksanaan pembelajaran	33
Tabel 3.4 Interpretasi keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran	37
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	38
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol	39
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Lembar Soal	41
Tabel 3.8 Interpretasi Validitas	42
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Media Interaktif <i>Nearpod</i> dan Media Poster	48
Tabel 4.2 Hasil Validitas Butir Soal	49
Tabel 4.3 Hasil uji Reliabelitas	50
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas	52
Tabel 4.6 Paired Samples Statics	54
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post –Test</i> Lembar Tes Siswa	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman	13
Gambar 2.2 Aplikasi <i>Nearpod</i>	19
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	28



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

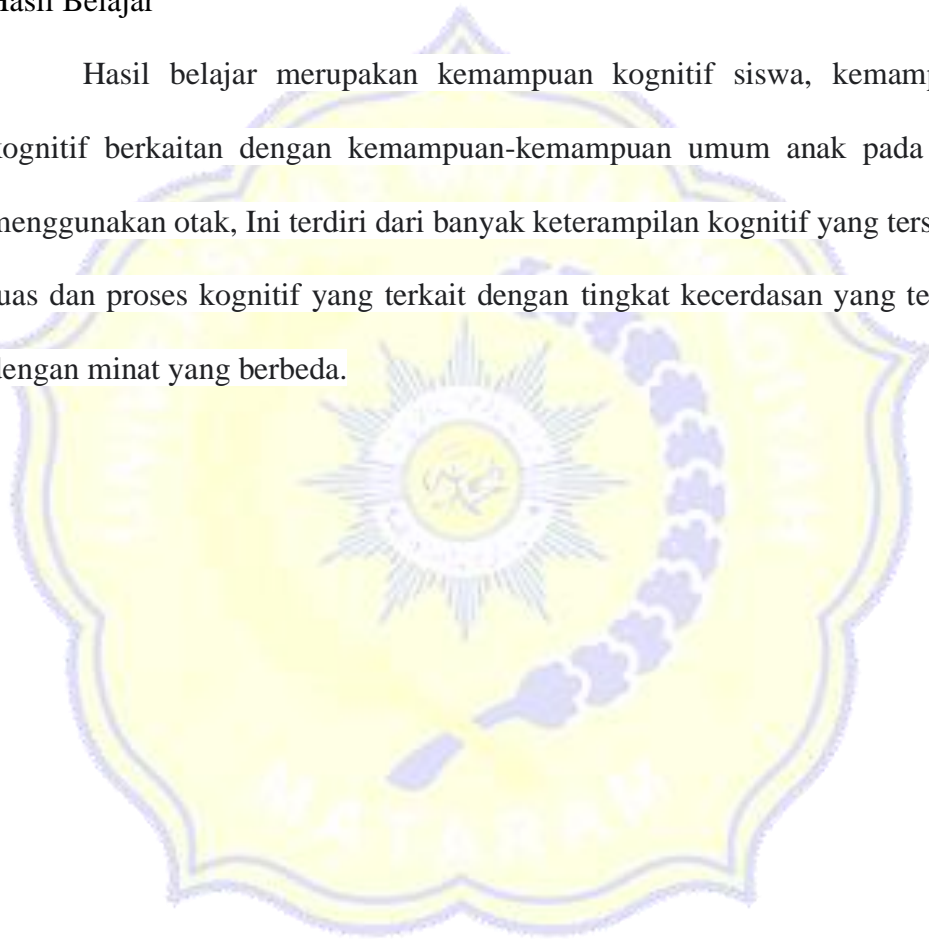
Pembelajaran interaktif merupakan teknik pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode komunikasi dari dua arah.

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 II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelum dilakukannya penelitian ini disebut juga dengan penelitian relevan. Penelitian-penelitian terdahulu menjadi penguat dalam melakukan penelitian. Penelitian yang terdahulu yang sudah dilakukan diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Yunita (2020) pada penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Nearpod* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Secara Daring di SD Petra Berkat Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Nearpod* adalah alat pembelajaran *online* yang sangat efektif, Aplikasi ini memiliki konten-konten yang bertantangan, sehingga minat siswa pada saat belajar daring meningkat. Aplikasi ini juga sangatlah membantu guru saat mengajar.

Persamaan penelitian peneliti dan penelitian Ni Kadek Yunita yaitu keduanya menggunakan media *Nearpod* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaan diantara keduanya terletak pada variabel terikat yaitu pengaruh media pada hasil belajar siswa.

Kedua, yaitu penelitian Azrul Abdullah, *et al.*,(2020) pada penelitian dengan judul “*The Impact of Nearpod Interactive Learning Platform in Quality Accounting Education For Sustainable Development*”. Berdasarkan hasil dari penelitian membuktikan bahwasanya penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada matakuliah akuntansi memberikan dampak bagi mahasiswa terhadap hasil belajar dan sikap mereka.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan dan Azrul Abdullah, Mohammad Fadhili Yahaya, dan Norshamshina Mat Isa yaitu keduanya menggunakan media *Nearpod* dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat dimana variable terikat penelitiannya yaitu pendidikan akuntansi berkualitas untuk variabel yang akan diteliti.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Stacy Delacruz (2014) pada penelitian dengan judul “*Using Nearpod in Elementary Guided Reading Groups*”. Hasil penelitian menunjukkan ternyata, aplikasi *Nearpod* memberikan dampak pada saat pembelajaran berlangsung. Guru menyatakan aplikasi *Nearpod* juga dapat membantu dan meningkatkan kelompok membaca terpandu lebih baik, dan siswa juga merasa bahwa konten-konten pembelajaran yang ada di dalamnya dapat memberi motivasi mereka agar belajar lebih banyak lagi.

Persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dan penelitian Stacy Delacruz terletak dipenggunaan aplikasi Nearpod dalam pembelajaran. Perbedaanya yaitu terletak pada pendekatannya, penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan pada penelitian diatas menggunakan pendekatan kualitatif.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Penggunaan media harus selalu dipertimbangkan saat berbicara tentang sistem pembelajaran dan kegiatan belajar karena merupakan solusi untuk mengatasi rasa jenuhan siswa pada saat pembelajaran. Salah satu cara untuk menangani kejenuhan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Media pembelajaran seringkali diabaikan dan tidak mendapatkan cukup perhatian karena beberapa alasan, diantaranya yaitu waktu yang terbatas dalam persiapan media, keterbatasan karena biaya, dan juga kesulitan memilih media yang cocok. Banyaknya berbagai jenis-jenis media yang dapat digunakan. Sebenarnya hal-hal seperti ini tidak perlu ada apalagi jika para pendidik sudah menyiapkan diri untuk keterampilan yang berhubungan dengan pengetahuan dan media pembelajaran(Falahudin, 2014).

Rossi dan Breidle, mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan sekumpulan bahan dan alat bantu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pada pendidikan. Contohnya televisi, radio, surat kabar,

majalah, buku, dan lain-lain (Muhardini et al,2020);(Haifaturrahmah, Fujiaturrahman, Muhardini, & Nurmiwati,2020). Guru sering mengabaikan pentingnya media pembelajaran untuk memperlancar proses pembelajaran karena bermacam alasan, diantaranya yang sangat umum yaitu kegagalan mereka dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat; ini dapat terjadi karena media kurang menarik, sehingga guru dan pendidik harus menyediakan media yang cukup menarik. (Fujiaturrahman & Haifaturrahmah, 2019).

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, media adalah wujud jamak yang berasal dari kata medium, yang artinya pengantar atau perantara. Media adalah semua hal yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari pemberinya ke penerimanya. Media didefinisikan oleh *Association for Education and Communication Technology* (AECT), semua hal yang digunakan untuk menyebarkan informasi dan memprosesnya(Falahudin, 2014).

Hakikatnya, proses pada saat pembelajaran adalah komunikasi. pembelajaran juga merupakan komunikasi. Dalam proses ini, guru memberikan informasi kepada siswa, yang menerimanya. Oleh karena itu, setiap alat, baik itu alat bantu belajar, alat peraga, audio visual, atau alat bantu lainnya, yang bisa digunakan oleh para guru untuk mentransferkan ilmunya pada siswa selama proses pembelajarannya

berlangsung. Alat pembelajaran juga bisa mencakup apa pun (Falahudin, 2014).

Berdasarkan apa yang telah dikatakan diatas, dapat di simpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan segala pelajaran yang dipelajari kepada para siswa.

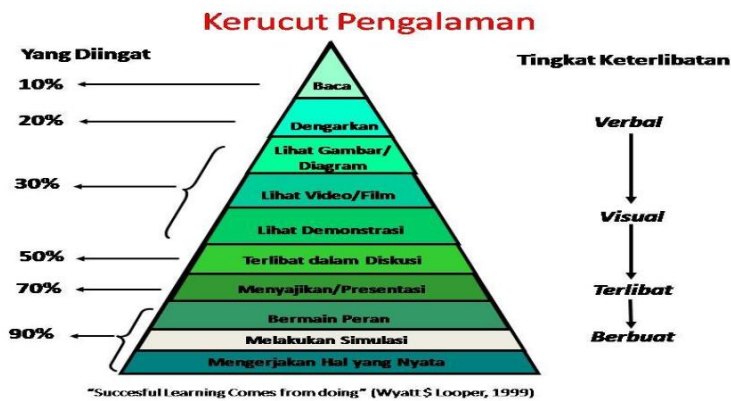
b. Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Menyamakan antara persepsi siswa terhadap suatu informasi sebagai pengetahuan yang diterima oleh mereka.
- 2) Memudahkan segala hal komunikasi diantara guru dan siswa.
- 3) Menampilkan objek-objek belajar yang tidak bisa dihadirkan.

(Nurseto, 2012)

c. Klasifikasi media pembelajaran

Edgar Dale menciptakan teori yaitu Cone of Experience, yang dimana mengurutkan pengalaman-pengalan belajar yaitu dari yang sangat konkret ke yang sangat abstrak, teori ini menjadi dasar untuk klasifikasi media pembelajaran dasar. Teori ini juga dibuat yang bertujuan supaya pendidik dapat mengetahui seberapa banyak ingatan seseorang tentang informasi yang berdasarkan dengan apa yang mereka pahami dan temui (Hamid et al.,2020).



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman

Berdasarkan data diatas, kita dapat mengetahui bahwa rentang tingkat pada pengalaman, yang berkisar dari yang langsung menjadi ke yang pengalaman melalui symbol komunikasi, yang berkisar dari yang kongkrit ke yang abstrak. Tentunya memengaruhi pemilihan dari bahan pembelajaran dan metodenya, terutama pada pengembangan dari teknologi pembelajarannya. Teori Dale menyimpulkan yaitu bahwa hubungan dengan pengalaman nyata (kongkrit) akan membuat topik abstrak lebih mudah dipahami.

Menurut Trisiana (2020), terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran. 1) media grafis, seperti foto, poster, grafik, komik, gambar, bagan atau diagram, kartun, dan sebagainya, 2) media tiga dimensi, seperti penampangan, model padat, kerja, susun, dan sebagainya, 3) media proyeksi, seperti filom strip, OHP, slide, film, dan sebagainya, 4) penggunaan lingkungan disekitar sebagai sarana media pengajaran.

Menurut Rudi Bretz (Students et al., 2014) membagi media pembelajaran yang terdiri dari 3 aspek utama: visual, gerak, dan suara. Tiga kategori lainnya adalah garis (linergraphic), gambar visual, dan simbol. Selain itu, Rudi Bretz juga membedakan media transmisi dari media rekam, yang menghasilkan 8 kategori media: (1) media visual gerak, 2) media visual diam, 3) media visual semi gerak, 4) media cetak, 5) media audio, 6) media audio visual gerak, 7) media audio visual diam, dan 8) media audio visual gerak.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan. Ini termasuk media elektronik, seperti rekaman audio, video, dan media rekaman, serta media cetak, seperti buku, lembar kerja, brosur, dll.

2.2.2 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Interaktif adalah sesuatu yang saling terikat dalam komunikasinya yang mana memiliki timbal balik satu sama lain dengan arti komunikasi dua arah, saling memberi aksi dan reaksi sehingga terciptanya hubungan yang terarah (Yanto, 2019). Pada dasarnya, proses pembelajaran juga merupakan komunikasi. Dalam proses ini, guru memberikan informasi kepada siswa, yang menerimanya. Sekolah dasar, sebagai institusi pendidikan yang bertanggung jawab untuk membangun karakter anak, harus terus diperbaiki dan ditingkatkan (Nizaar.,2018).

Definisi dari media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang memungkinkan para siswa berinteraksi dengan medianya, yang dapat

digunakan oleh para guru untuk menyampaikan pelajarannya. Dengan demikian, pengertian dasar tentang media pembelajaran interaktif menunjukkan media sangat memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran karena dapat membantu menjelaskan topik yang terlihat abstrak kepada siswa. Oleh karena itu, setiap alat, baik itu alat audio visual, alat bantu, alat bantu belajar, dan alat peraga, bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan semua pengetahuan pada siswa selama proses pembelajaran. Alat pembelajaran dapat mencakup apa pun (Falahudin, 2014).

Dari penjelasan diatas, disimpulkan media pembelajaran interaktif adalah jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk komunikasi dua arah dan juga memungkinkan guru dan siswa melakukan hal-hal tertentu.

a. Manfaat Media Interaktif

Andrizal & Arif (2017) Salah satu manfaat menjadi interaktif sendiri adalah memberi kesempatan kepada sesama untuk mengungkapkan pendapat mereka, yang mencegah salah persepsi dalam komunikasi. Media pembelajaran interaktif memungkinkan pengguna memberikan respons, seperti keputusan, jawaban, dan lainnya. Mereka juga dapat menawarkan tantangan tertentu kepada siswa melalui evaluasi, mendorong mereka untuk menyelesaikannya.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Hamdani (dalam Andrizal & Arif, 2017), ciri-ciri media pembelajaran interaktif yaitu: a) Bergabung dalam 1 titik pertemuan, seperti menggabungkan elemen audio dan visual; b) Mandiri, sehingga penggunaanya bisa menggunakannya tanpa perlu bantuan dari orang lain; dan c) Memiliki sifat Interaktif, sehingga memungkinkan komunikasi dua arah yang saling memberikan umpan balik kepada satu sama lain. Karakteristik media interaktif yang paling penting adalah siswa dipaksa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran. Sehingga, siswa bukan hanya melihat apa saja yang disajikan oleh guru. Menurut Zaman dalam Tarigan & Siagian (2015), ada enam poin dalam media interaktif:

- 1) *Curriculum*, yang mana desain pembelajarannya harus cocok dengan kurikulum yang telah ditentukan dan terdapat 6 penilaian terhadap aspek desain kurikulum dengan pembelajaran: kesamaan pada sasaran, kepadaan unsur pembelajaran, aspek pedagogik, tujuan yang jelas, terdapat contoh, konsiten pada materi tujuan serta evaluasi
- 2) *Communication*, menstimulasi motivasi dan aspek kejelasan dari suatu pesan
- 3) *Content*, terdapat lima aspek pada penialain pada content yaitu kelengkapan sumber, aktualitas, validasi pada isi materi, kedalam dan kecukupan cakupan
- 4) *Computer capacity*, keahlian komputer multimedia
- 5) *Cosmetic*, memiliki tampilan desain menarik
- 6) *Compability*, penggunaan yang mudah dan dapat diterima

- 7) *Creativity*, tetap dalam aturan dan tidak melewati batas etika
 - 8) *Interactivity*, menghasilkan produk-produk interaktif
- c. Fungsi media pembelajaran interaktif

Pada saat pembelajaran di kelas peran media pembelajaran sangat penting karena guru merasa terbantu untuk menyampaikan informasi kepada siswa, terlebih jika siswa saat pembelajaran memiliki kendala seperti kurang fokus memahami materi sehingga memberi dampak pada hasil belajar siswa dan keaktifan siswa itu sendiri. Media pembelajaran interaktif dimanfaatkan dengan bertujuan agar para siswa dapat belajar dengan aktif (Indartiwi et al., 2020). Sehingga peran media pembelajaran interaktif sangatlah mempengaruhi pembelajaran (Nugraha *et al.*,2020) dalam penelitiannya mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan dalam pemaksimalan perbedaan gaya belajar yang digunakan, Pemaksimalan waktu yang terbatas, Pemaksimalan penarik perhatian (*Atentuf*), Memberikan rangsangan untuk membangkitkan motivasi belajar, dan Sebagai *feedback* atau umpan balik.

2.2.3 Aplikasi *Nearpod*

Nearpod merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* dan *offline* yang memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dengan secara langsung ataupun secara tidak langsung. Adapun fasilitas belajar yang disediakan dalam aplikasi ini seperti (1) dinding diskusi, (2) simulasi materi interaktif, (3) papan interaktif, (4) soal evaluasi, dan (5) media 3D, video, dan *virtual reality*. Aplikasi *Nearpod*

memiliki tiga cara untuk diakses. Live Lesson adalah yang pertama, Live Lesson + zoom adalah yang kedua, dan peserta didik dapat mengaksesnya melalui link yang di berikan oleh guru dan bisa mengaksesnya kapan saja.

Dalam *Live Lesson*, guru dan siswa diharuskan masuk pada aplikasi masing-masing di waktu yang bersamaan, baik pada saat pembelajaran *online* maupun *offline*. Di sisi lain, *live lesson plus zoom* memungkinkan siswa dan guru mengakses aplikasi Nearpod secara berbarengan, tetapi mereka dapat menggabungkan video konferensi Zoom untuk memungkinkan siswa dan guru berinteraksi antara satu sama lain dalam pembelajaran online. Guru di seluruh dunia, termasuk di Indonesia, telah banyak menggunakan aplikasi Nearpod ini.

Menurut penelitian Stacy (2014) pada penelitiannya, sangat merekomendasikan kepada guru aplikasi *Nearpod* karena cukup mudah untuk digunakan, memungkinkan guru untuk melacak kemajuan setiap siswa, membuat siswa lebih aktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses selama pembelajaran. Tidak hanya itu saja, aplikasi ini juga sangat mendorong siswa dalam pembelajaran yang aktif di kelas, sehingga siswa begitu termotivasi untuk berpartisipasi.



Gambar 2.2 Aplikasi *Nearpod*

2.2.3.1 Kelebihan dan kekurangan media Nearpod

Ada beberapa keuntungan menggunakan aplikasi Nearpod Kholishoh (2021) yaitu:

- 1) aplikasi menarik yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mampu menarik perhatian siswa.
- 2) Dikarenakan siswa bisa mengakses Nearpod melalui perangkat elektronik lainnya seperti laptop, komputer, atau smartphone, penggunaan LCD proyektor diminimalkan.
- 3) Beberapa cara dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran yaitu melalui aplikasi *Nearpod*.
- 4) Aktivitas yang dilakukan siswa otomatis dicatat, sehingga guru dapat mengetahui siswa yang hadir di kelas dan siapa yang tidak hadir.
- 5) Setelah pengisian selesai, lalu otomatis analisis dari soal hasil evaluasi dibuatkan.

Namun, kelemahan penggunaan aplikasi Nearpod adalah sebagai berikut (Kholishoh, 2021):

- 1) Untuk menambahkan fitur-fitur pada aplikasi ini memerlukan biaya.
- 2) Koneksi internet sangat dibutuhkan supaya proses pembelajaran menjadi maksimal.
- 3) Pembelajaran interaktif melalui videonya hanya bisa diakses yaitu selama satu bulan.

Dari pemaparan diatas, dapat disimpulkan yaitu aplikasi Nearpod mempunyai kemampuan kemampuan agar menjadi trobosan baru yang dapat membantu inovasi proses pembelajaran sehingga lebih mempermudah pemahaman siswa tentang materinya dan lebih membuat siswa tertarik.

2.2.4 Hasil Belajar

2.2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar disebut hasil belajar (Nugraha, 2020). Ini mencakup kemampuan psikomotor, afektif, dan kognitif (Wulandari, 2021). Mustakim (2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dilakukan siswa berdasarkan evaluasi tertentu yang dibuat kurikulum lembaga yang sebelumnya.

Dari beberapa perspektif di atas, hasil belajar juga dapat didefinisikan yaitu hasil dari proses belajar mengajar psikomotor, kognitif, dan afektif, yang dievaluasi sesuai dengan kurikulum.

2.2.4.2 Indikator Hasil Belajar

Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) mendefinisikan tiga ranah pengukuran hasil belajar yaitu:

- a) Ranah kognitif, yang mencakup pemahaman, pengkajian, pembuatan, pengetahuan, pengaplikasian, dan evaluasi.
- b) Ranah efektif, yang mencakup respon, penentuan nilai dan penerimaan.

- c) Ranah psikomotorik, Gerakan fundamental, generic, kreatif, dan ordinative, dan kreatif termasuk pada kategori ini.

Menurut Straus, Tetroe, dan Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017), indikator hasil belajar adalah sebagai berikut: 1.

- a) Ranah kognitif membahas bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui instruksi dan penyampaian informasi.
- b) Ranah efektif membahas sikap, nilai, dan keyakinan yang berkontribusi pada perubahan tingkah laku.
- c) Ranah psikomotorik, kinerja, pengembangan diri, dan keterampilan, yang berkaitan dengan kinerja keterampilan dan praktik pengembangan keterampilan.

Dari indikator hasil belajar di atas peneliti akan memfokuskan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada ranah kognitif.

2.2.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kemampuan berfikir kreatif dan kemandirian belajar dianggap sebagai komponen penting dalam pembelajaran online di era New Normal (Sarjana, et al., 2022). (Bungsu, et al., 2021) menguatkan pendapat ini dengan menyatakan bahwa kemandirian belajar menyumbang 16% dari hasil belajar secara keseluruhan. Variabel selain kemandirian belajar, yang mencakup kemampuan berpikir kreatif siswa, menyumbang 84% tambahan. Perubahan pada tingkah laku yang didasarkan pada ketentuan yang telah ditentukan dan bisa diukur dan

dinilai disebut hasil belajar. Perubahan hasil belajar kognitif dan matematika siswa menunjukkan keberhasilan belajar mereka (Nugraha, et al., 2020). Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dan tingkat kemandirian belajar mereka adalah komponen utama yang mempengaruhi hasil belajar.

2.2.4.4 Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif dapat berkembang seiring dengan perkembangan syaraf, serta perkembangan fisik (Abdurrahman, 2012). Teori Piaget adalah teori yang salah satunya paling memiliki pengaruh untuk menjelaskan bagaimana perkembangan kognitif ini. Proses kognitif terjadi di dalam pusat struktur syaraf saat manusia berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Menurut Husdarta dan Nurlan (2010), perkembangan kognitif adalah proses yang berkelanjutan. Namun, hasilnya tidak konsisten (kelanjutan) dengan hasil sebelumnya. Anak-anak akan melalui fase perkembangan kognitif, juga dikenal sebagai periode perkembangan. Setiap tahap perkembangan, anak-anak berusaha untuk menyeimbangkan struktur kognitifnya dengan berbagai pengalaman baru. Menurut Aqib (2011), kognitif erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam menggunakan otaknya dengan secara menyeluruh. Ada banyak kemampuan yang juga termasuk dalam rana kognitif, dan cakupannya yang luas.

Dari teori-teori diatas kesimpulannya yaitu proses kognitif terkait dengan intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat. Fokus utama peneliti adalah pemahaman kognitif, yang merupakan pengetahuan yang mencakup penilaian, pemecahan masalah, penalaran, dan pengolahan informasi.

2.2.4.5 Taksonomi Bloom

Dalam taksonomi pendidikan, taksonomi adalah cara berpikir yang unik; itu mencakup analisis proses kognitif serta pengetahuan yang diharapkan siswa kuasai selain menjelaskan tujuan (Anderson dan Krathwohl, 2015).

Taksonomi Bloom dimensi proses kognitif, yang digunakan dalam penelitian proses kognitif, dibagi menjadi enam kategori (Anderson dan Krathwohl, 2010):

- a) Mengingat: Kemampuan untuk mengambil pengetahuan yang diperlukan dari ingatan jangka panjang terdiri dari mengenali dan mengingat kembali peristiwa yang terjadi sebelumnya.
- b) Memahami: Kemampuan untuk memahami arti materi pada pembelajaran termasuk apa yang digambar, ditulis, dan yang diucapkan, oleh guru
- c) Mengaplikasikan: Kemampuan dalam mengaplikasikan merupakan proses kognitif, yang dipelajari selama semester ganjil dengan menyelesaikan masalah atau mengerjakan soal latihan.

- d) Analisis Kemampuan: Analisis kemampuan melibatkan pembagian materi-materi menjadi bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan diantar setiap struktur dan antar bagian keseluruhan.
- e) Mengevaluasi: Kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi adalah kriteria umum untuk kemampuan mengevaluasi.
- f) Menciptakan: Menyusun bagian menjadi satu set yang konsisten atau berfungsi adalah proses yang dikenal sebagai kemampuan membuat. ini dilakukan selama satu semester dan menggabungkan berbagai elemen.

Dalam bab ini, peneliti akan berkonsentrasi pada rana kognitif, khususnya kemampuan memahami (C2), aplikasi (C3), dan menganalisis (C4).

2.3 Kerangka Berpikir

Fokus pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam hasil belajar siswa dengan merumuskan berbagai masalah dan strategi untuk menyelesaikannya. Kerangka ini dirancang untuk membantu peneliti memaksimalkan hasil penelitian mereka. Selain itu, kerangka mengandung alur yang berisi solusi untuk masalah yang dihadapi. Untuk membuatnya lebih mudah untuk memahami setiap tahap yang akan dilakukan, peneliti membuatnya menjadi kerangka pembelajaran yang terdiri dari awal kegiatan pada pembelajaran, di mana

guru diharuskan untuk memahami terlebih dahulu materi-materi yang akan disampaikan, kemudian dibentuk kerangka berpikir.

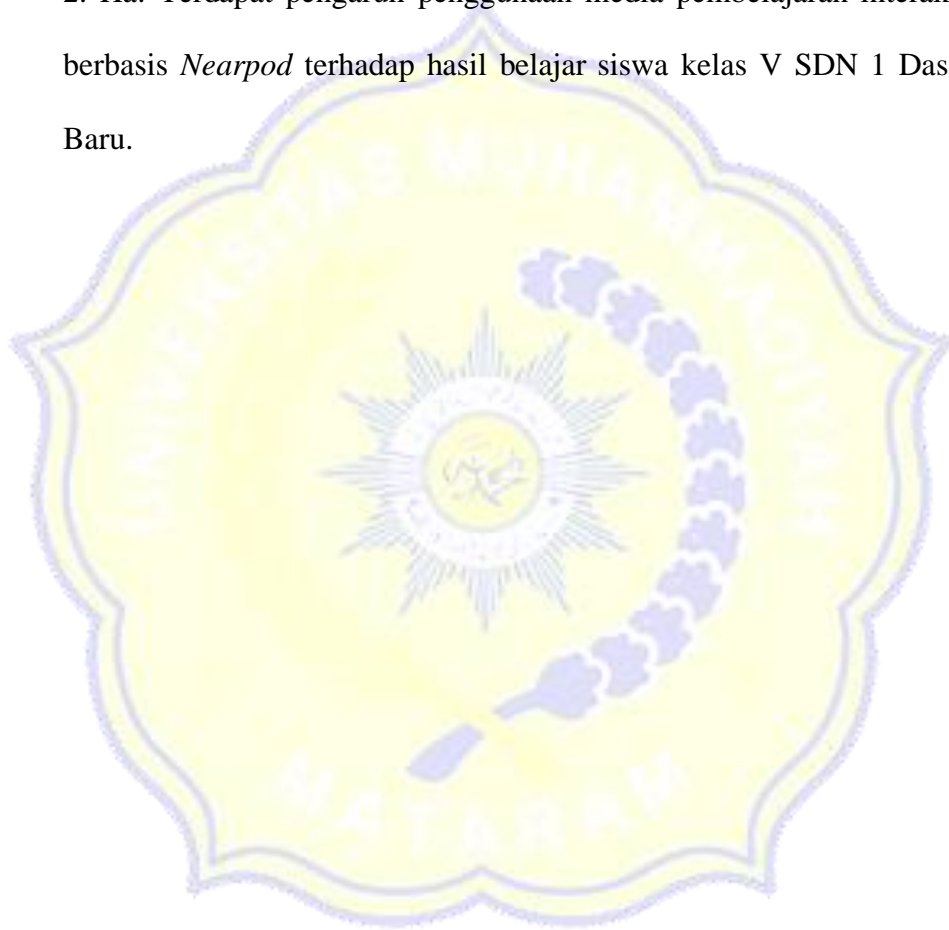


Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru.
2. Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *quasi-experiment* (eksperimen semu). Penelitian dengan metode eksperimen semu dilakukan dengan membandingkan dua kelompok, di mana satu kelompok menggunakan media pembelajaran *Nearpod* interaktif sebagai perlakuan, sementara kelompok lainnya tidak menggunakan media tersebut sebagai kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest non equivalent control group design. Sebelum dan setelah adanya perlakuan, kelas eksperimen dan kontrol akan diberikan test. *Pretest* dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan. Digunakannya desain ini yaitu untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara dua kelompok, sambil mengontrol elemen-elemen yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
eksperimen	O1	X	O2
kontrol	O3	-	O4

(Sugiyono, 2016)

Keterangan :

O_1 : Prettes pada Kelas Eksperimen

O_2 : Posttes pada Kelas Eksperimen

O_3 : Prettes pada Kelas Kontrol

O_4 : Posttes pada Kelas Kontrol

X : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* Pada Kelas Eksperimen.

- : Tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada kelas kontrol.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Dasan Baru, Jln.Surau Akhlakul Amin, Dasan Baru, Kec. Kediri, Kab. Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Peneliti melakukan penelitian di bulan April semester ganjil tahun 2024.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini pada semester ganjil, adapun ruang lingkup penelitian di fokuskan pada pelajaran IPA pada kelas V SDN 1 Dasan Baru.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian yang akan dilakukan adalah siswa sekolah dasar kelas V SDN 1 Dasan Baru. Dua kelompok dalam sampel penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran

interaktif *Nearpod* sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan media tersebut atau menggunakan media lain.

Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, di mana satu kelas merupakan kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *interaktif Nearpod*, sedangkan kelas lainnya merupakan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Sampling purposive digunakan untuk memilih sampel. Kedua kelas dipilih berdasarkan tingkat kemampuan awal siswa dan karakteristik kelas yang sebanding.

3.4.1 Populasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan 57 siswa, yang terdiri dari 30 siswa kelas Va dan 27 siswa kelas Vb dari SDN 1 Dasan Baru. Dalam penelitian ini, jumlah populasinya 57 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas Va dan 27 siswa kelas Vb SDN 1 Dasan Baru.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel Penelitian ini menggunakan sampel kelas Va dan Vb dari SDN 1 Dasan Baru.

Tabel 3.2 Data Siswa Kelas V

Karakteristik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Jumlah Peserta didik	14 Orang Laki-laki	16 Orang Perempuan	18 Orang Laki-laki	9 Orang Perempuan
Jumlah	30 Peserta Didik		27 Peserta Didik	

(Sumber: SDN Dasan Baru)

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan, sampel dari penelitian ini terdiri dari 57 siswa di kelas V, seperti yang disebutkan di atas.

3.5 Variabel Penelitian

Ada beberapa macam variabel yang ada didalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat).

Penerapan media pembelajaran interaktif *Nearpod* adalah variabel bebas penelitian ini.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa, yang diukur melalui tes sebelum dan setelah perlakuan. Variabel bebas adalah variabel yang dipengaruhi atau sebagai akibat dari adanya variabel bebas.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan desain *pretest-posttest non equivalent control group design*. Sebelum dan setelah perlakuan, kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan test. Pretest dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod*, sedangkan *posttest* akan dilakukan setelah adanya perlakuan.

Digunakannya desain ini yaitu untuk membandingkan perbedaan hasil belajar antara dua kelompok, sambil mengontrol elemen-elemen yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

3.6.1 Observasi

Dalam penelitian ini, observasi di gunakan sebagai pendukung; hal ini dilakukan untuk mengamati tingkat keberhasilan dan efektivitas media pembelajaran Nearpod yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Dua orang pengamat melakukan observasi yang dilakukan untuk melihat bagaimana keaktifan siswa selama berlangsungnya pembelajaran. Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menghitung analisis keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dan persentase keterlaksanaannya:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{indikator maksimal}} \times 100\%$$

Tabel berikut menunjukkan pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil presentase (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang

Sudjana (2008:118)

3.6.2 Tes

Tes adalah metode penilaian yang melibatkan tugas yang harus dilakukan siswa atau kelompok siswa. Tugas ini menghasilkan nilai yang dapat dibandingkan dengan prestasi siswa lainnya atau dengan standar yang telah ditetapkan. Penggunaan metode ini yaitu untuk mengumpulkan data-data bagaimana hasil belajar kognitif siswa. Tes ini dilakukan pada setiap siswa yang menjadi sampel, dan soal adalah pilihan ganda.

3.6.3 Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan dan melengkapi beberapa data yang dianggap penting. Ini termasuk foto kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, dokumentasi juga dapat memperoleh data seperti nama, jumlah, dan nilai siswa di kelas V SDN 1 Dasan Baru. Data yang didapatkan melalui hasil dokumentasi didukung oleh data penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar siswa. Tes ini dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan melalui media *Nearpod* dan terdiri dari soal-soal objektif seperti pilihan ganda atau isian singkat yang tujuannya untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep dan kemampuan

mereka untuk menerapkan apa yang mereka ketahui. Berikut ini adalah instrumen penelitian yang digunakan:

3.7.1 Lembar Observasi

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang akan digunakan berasal dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang berisi serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tujuan dari lembar observasi keterlaksanaan adalah untuk melihat bagaimana kegiatan tersebut dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel. 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Penggunaan video pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dengan menggunakan video pembelajaran	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa didepan. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.

		4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru 2. Guru mengajarkan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Nearpod</i>. 3. Guru memberikan penguatan tentang materi yang dipelajari 4. Guru membagikan lembar tes kepada masing-masing siswa 5. Siswa mengerjakan tes dengan efektif
	Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan apa yang telah dipelajari. 2. Guru menutup pembelajaran.

Tabel. 3.5 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

Penggunaan video pembelajaran	Langkah- langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dengan menggunakan video pembelajaran	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa didepan. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran.
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan poster yang telah disiapkan oleh guru 2. Guru mengajarkan materi dengan menggunakan media poster.

		<p>3. Guru memberikan penguatan tentang materi yang dipelajari</p> <p>4. Guru membagikan lembar tes kepada masing-masing siswa</p> <p>5. Siswa mengerjakan tes dengan efektif</p>
	Kegiatan Akhir	<p>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan apa yang telah dipelajari.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran.</p>

3.7.2 Lembar Soal

Soal tes, yang berjumlah 15 butir soal pilihan ganda, digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang hasil belajar siswa baik dikelas eksperimen dan dikelas kontrol. Penilaian tes bergantung pada hasil tertulis siswa dan hasil kognitif yang mereka capai. Setelah tes selesai, hasil belajar siswa dihitung.

Untuk tujuan penelitian ini, tes akan digunakan dikelas eksperimen dan dikelas kontrol, masing-masing kelompok A dan B yang sebelumnya telah diuji di luar populasi penelitian, di mana siswa diberi

materi Makanan Sehat. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengevaluasi validitas, dan reliabilitas soal.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Soal

Tema	KD	Indikator	Aspek			Jumlah
			C2	C3	C4	
Makanan sehat	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan pada manusia	3.3.1 Menganalisis gangguan pencernaan pada manusia	4,10,	8,13,14	1,2,3, 5,6,7, 9,11, 12,15	15

3.8 Teknik Analisis Data

Data hasil belajar siswa yang akan dianalisis dengan menggunakan metode statistik yang tepat. Analisis deskriptif akan dilakukan untuk mengidentifikasi median, mean, dan distribusi data hasil belajar siswa di masing kelompok. Selanjutnya, uji hipotesis, seperti uji t atau uji *Mann-Whitney*, akan digunakan untuk membandingkan hasil belajar diantara kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, analisis data juga akan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan

signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan di masing-masing kelompok.

1. Uji Instrumen

a) Validitas Instrumen

Arikunto (2011) menyatakan bahwa "sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur." Untuk menguji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, teknik korelasi product momen Karl Pearson digunakan, dan rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2006:162)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir soal

y = Skor Soal

n = Jumlah Siswa

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$

$$(\sum y)^2 = \text{Jumlah hasil kuadrat dari } \sum y$$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui disesuaikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut: Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

Tabel 3.7 Interpretasi Validitas

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat Baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang

Sumber : (sugiyono, 2017:183)

b) Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2011). Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil tes dikatakan reliabel jika hasilnya konsisten dalam pengukurannya.

Metode *Alpha Cronbach* digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen. Aplikasi *Windows SPSS.22.0* digunakan untuk melakukan analisis ini.

Untuk perhitungan manual, dapat menggunakan rumus berikut:

$$r_{11} = \frac{2r \frac{11}{22}}{1 + r \frac{11}{22}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes.

Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

2. Tahap Prasyaratan

a). Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal. Ini dilakukan dengan uji *kolmogorov-smirnov*, yang dilakukan dengan program *analisis statistic SPSS 22.0* untuk *Windows*. Jika nilai signifikansi lebih dari 0.05 dan taraf signifikansi 5%, data dianggap berdistribusi normal.

b). Uji Homogenitas

Untuk menguji hipotesis, uji-t digunakan. Sebelum uji-t, ada uji prasyarat yang disebut uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua

sampel tersebut homogen. Peneliti menggunakan aplikasi *SPSS.22.0 for Windows* untuk melakukan perhitungan uji homogenitas. Uji *Levene* adalah pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa data sampel berasal dari populasi dengan variansinya sama (homogen), dan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang muncul sebagai akibat dari perlakuan. Dengan membandingkan varian populasi, peneliti dapat memastikan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata.

Dalam uji homogenitas Levene, jika nilai sig lebih dari 0.05, maka data homogen, dan jika nilai sig kurang dari 0.05, maka data tidak homogen.

c). Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000), uji t adalah tes statistik yang digunakan untuk mengevaluasi persamaan atau perbedaan antara dua kondisi atau perlakuan, atau dua kelompok yang berbeda, menggunakan prinsip untuk membandingkan rata-rata masing-masing kelompok atau perlakuan. Ada rumus uji t dan petunjuk untuk menggunakannya.

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2017:273)

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

s_2^2 : Standar deviasi *nilai* kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

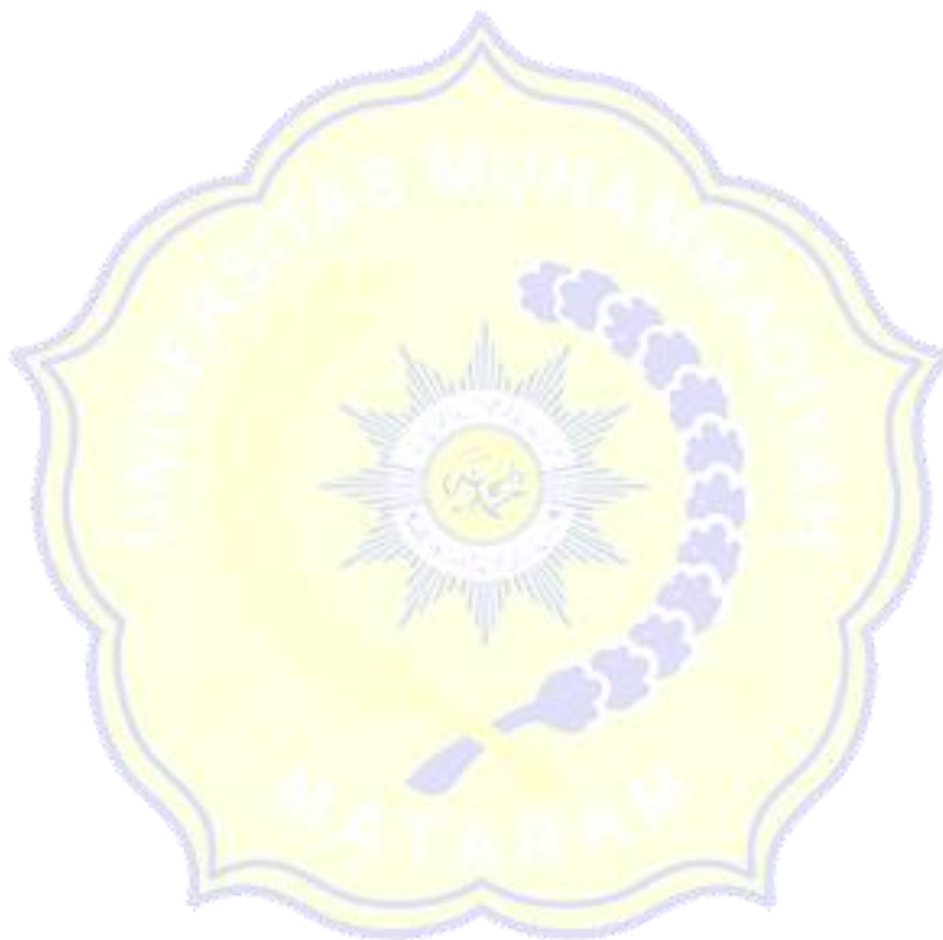
n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa, maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program aplikasi SPSS.22.0 *for windows*, dengan teknik uji *Paired sampel T- test*. Uji t dengan Teknik *Paired sampel T- test* bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan peneliti. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dan jika taraf signifikansinya 5% $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hitungan taraf signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1

Dasan Baru. Dan jika taraf signifikansinya (2-tailed) $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

Peneliti melakukan penelitian lapangan untuk membuktikan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menentukan pengaruh perlakuan tertentu terhadap pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru. Tes dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Sementara observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, tes dilakukan untuk mengukur tingkat kemampuan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran IPA di Kelas V yang berbentuk soal pilihan ganda.

Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas V SDN 1 Dasan Baru. Penelitian berlangsung selama dua hari, tepatnya dari tanggal 25 hingga 26 April 2024, sesuai dengan jam pelajaran di kelas. Sebelum memulai perlakuan, subjek penelitian diuji dengan tes awal (*pretest*). Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan tes akhir, atau *post-test*, untuk mengetahui nilai akhir setelah perlakuan. Setelah penelitian selesai, hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS.

4.1.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod*

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan dalam penelitian ini. Siswa kelas Va, yang merupakan kelas eksperimen, diberi perlakuan melalui media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* selama penilaian. Penilaian pada kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April. Sedangkan pada kelas Vb sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media Poster atau media biasa. Penilaian pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 26 April. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan satu guru sebagai observer. Adapun hasil dari pengamatan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Data Observasi Keterlaksanaan Kelas Eksperimen

No.	Pendahuluan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru menyapa siswa dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa.				√
2.	Guru mengajak siswa berdoa bersama - sama.				√
3.	Guru mengkondisikan kelas.				√
4.	Guru memotivasi siswa dengan melakukan ice breaking.				√
5.	Guru melakukan absen.				√
6.	Guru menyiapkan media pembelajaran yang telah disediakan melalui aplikasi <i>Nearpod</i> .			√	
7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai gangguan pada sistem pencernaan manusia.				√
Kegiatan Inti					
8.	Guru memberikan soal <i>pre-test</i> kepada siswa.				√
9.	Siswa memperhatikan media pembelajaran yang telah disiapkan guru.				√
10.	Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan kepada siswa.				√

11.	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-6 siswa.				√
12.	Setiap kelompok berdiskusi tentang masalah yang ada di LKPD.				√
13.	Guru membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang terdapat pada LKPD.				√
14.	Guru mendorong dan memotivasi siswa untuk mampu memecahkan suatu permasalahan yang diberikan dengan mencari dibuku atau media.				√
15.	Guru memberikan soal <i>Post-Test</i> kepada siswa				√
Penutup					
16.	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa juga memperhatikan penguatan materi dan apresiasi dari guru.				√
17.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.				√
18.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa. Selanjutnya, siswa menjawab salam penutup dari guru.				√
	Jumlah Skor Perolehan	71			
	Jumlah Skor Keseluruhan	72			
	Nilai Rata – Rata	98,6			
	Kategori				

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{71}{72} \times 100\% = 98,6\%$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai yang didapatkan pada pertemuan di kelas eksperimen yaitu sebesar 98,6% atau bisa dikatakan terlaksana dalam penggunaannya pada pembelajaran.

Tabel 4.1 Data Observasi Keterlaksanaan Kelas Kontrol

No.	Pendahuluan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru menyapa siswa dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa.				√
2.	Guru mengajak siswa berdoa bersama - sama.				√
3.	Guru mengkondisikan kelas.				√
4.	Guru memotivasi siswa dengan melakukan ice breaking.				√
5.	Guru melakukan absen.				√
6.	Guru menyiapkan media poster yang akan digunakan			√	

7.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai gangguan pada sistem pencernaan manusia.				√
Kegiatan Inti					
8.	Guru memberikan soal <i>pre-test</i> kepada siswa.				√
9.	Siswa memperhatikan media pembelajaran yang telah disiapkan guru.				√
10.	Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan kepada siswa.			√	
11.	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-6 siswa.				√
12.	Setiap kelompok berdiskusi tentang masalah yang ada di LKPD.				√
13.	Guru membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang terdapat pada LKPD.				√
14.	Guru mendorong dan memotivasi siswa untuk mampu memecahkan suatu permasalahan yang diberikan dengan mencari dibuku atau media.				√
15.	Guru memberikan soal <i>Post-Test</i> kepada siswa				√
Penutup					
16.	Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa juga memperhatikan penguatan materi dan apresiasi dari guru.				√
17.	Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.				√
18.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa. Selanjutnya, siswa menjawab salam penutup dari guru.				√
Jumlah Skor Perolehan		70			
Jumlah Skor Keseluruhan		72			
Nilai Rata – Rata		97,2			
Kategori					

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{70}{72} \times 100\% = 97,2\%$$

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai yang didapatkan pada pertemuan di kelas kontrol yaitu sebesar 97,2% atau bisa dikatakan terlaksana dalam penggunaannya pada pembelajaran.

Tabel 4.1 Hasil keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Dan Menggunakan Media Poster Biasa.

Kelompok	Pertemuan	Persentase (%)	Kriteria
Kelas Eksperimen	1	98,6%	Sangat baik
Kelas kontrol	1	97,2%	Sangat baik

Berdasarkan dari hasil tabel yang sudah diuraikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses perlakuan pada kelas eksperimen pada tanggal 25 April telah dilaksanakan dengan sangat baik, dengan nilai 98,6%. Sedangkan pertemuan pada tanggal 26 April yaitu memasuki kelas kontrol kelas yang menggunakan media poster telah dilaksanakan dengan sangat baik dengan nilai 97,2%.

4.1.3 Hasil Uji Instrument Penelitian

4.1.3.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas bertujuan agar bisa mengukur sebuah instrumen yang dipakai. Pertama soal akan diuji ahli untuk kesesuaiannya pada tiap butir soal dan keselarasan gagasan soal untuk dapat dimengerti oleh peserta didik ketika memberi tanggapan atau membaca soal. Selanjutnya, uji lapangan dilakukan untuk mengetahui seberapa baik alat tersebut digunakan dalam penelitian. Sebelum melaksanakan uji lapangan, instrument tes yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang diuji cobakan terlebih dahulu pada populasi diluar sampel penelitian. Uji coba instrument tes dilakukan pada kelas VI di SDN

Bunklotok dengan jumlah reponden Siswa. dengan Rumus *product moment* dengan taraf signifikan 5%, banyak butir soal yang diuji sekitar 15 soal pilihan ganda. Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid. Untuk hasil validitasnya adalah 15 Soal.

Hasil perhitungan instrument validitasnya dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Validitas butir soal

Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,670	0.4973	Valid
2	0,636	0.4973	Valid
3	0,823	0.4973	Valid
4	0,683	0.4973	Valid
5	0,605	0.4973	Valid
6	0,634	0.4973	Valid
7	0,680	0.4973	Valid
8	0,616	0.4973	Valid
9	0,648	0.4973	Valid
10	0,585	0.4973	Valid
11	0,520	0.4973	Valid
12	0,705	0.4973	Valid
13	0,529	0.4973	Valid
14	0,755	0.4973	Valid
15	0,755	0.4973	Valid

Berdasarkan hasil yang sudah dipaparkan data responden N=16 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r_{tabel} statistik $df (n-2) =$ maka diperoleh nilai r_{tabel} 0,4973 Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui 15 soal yang diberikan kepada responden bernilai valid semua, jadi dapat disimpulkan bahwa semua item soal pilhan ganda valid digunakan dalam penelitian dan memperoleh data.

4.1.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pertanyaan ini dilakukan setelah dilakukan uji validitas. Uji validitas meliputi perhitungan untuk menilai reliabilitas item pertanyaan secara keseluruhan, dengan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus Spearman Brown. Koefisien reliabilitas yang diperoleh sebesar 0,903. Berdasarkan tabel kriteria reliabilitas dan kemampuan Alpha, rentang nilai koefisien reliabilitas nilai *Alpha cronbach's* antara 0,800 sampai 0,1000 termasuk kategori sangat *reliable*. Oleh karena itu instrument tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.3 Hasil Uji Realiabelitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,903	15

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 22 for Windows* pada tabel variabel yang terdiri dari 15 pertanyaan. Rumus Brown digunakan untuk menghitung *Alpha Crunbach*, yang ternyata 0,602. Terlihat bahwa *Crunbach's Alpha* dalam tabel variabel ini lebih tinggi dari nilai dasar 0,60, khususnya 0,903 > 0,60. Hasilnya menunjukkan bahwa 15 soal pilihan ganda dianggap reliabel, dan layak untuk digunakan pada pemerolehan data.

4.1.4 Teknik Analisis Data

4.1.4.1 Uji Normalitas

Pengujian ini bertujuan agar bisa melihat apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil *pre test* dan *post test* hasil penguasaan kognitif siswa, menggunakan aplikasi *spss versi 22* dengan kriteria data dikatakan berdistribusi normal jika signifikasinya > 0,05 sebaliknya diungkapkan tidak berdistribusi normal jika signifikasi yang diperoleh < 0,05. Hasil uji normalitas data *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kontrol tertera pada tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar siswa	pretest-eksperimen	,163	30	,041	,942	30	,104
	posttest-eksperimen	,188	30	,008	,931	30	,052
	pretest-control	,143	27	,168	,946	27	,167
	posttest-control	,194	27	,011	,910	27	,022

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai sig *Pre-Test* pada kelas Eksperimen $0,104 > 0,05$, Maka data berdistribusi normal jadi variabel *Pre-Test* Kelas Eksperimen berdistribusi Normal, dan Nilai *Sig Post – Test* pada kelas eksperimen $0,052 > 0,05$ Maka data berdistribusi Normal. Nilai sig *Pre-Test* pada kelas kontrol $0,167 > 0,05$, Maka data berdistribusi normal jadi variabel *Pre-Test* Kelas kontrol berdistribusi Normal, dan *Sig Post test* $0,022 > 0,05$ jadi, data berdistribusi normal.

4.1.4.2 Uji Homogenitas

Hal ini dilaksanakan agar bisa melihat apakah data tersebut homogen, setelah itu dilakukan uji homogenitas varians agar bisa melihat apakah kedua sampel mempunyai bentuk yang sama atau tidak. Data yang diuji adalah hasil *pre test* dan *post Test* kelas eksperimen dan kontrol, dan dilakukan dengan menggunakan system *spss 22for windows* kriterianya data homogen apabila signifikasi yang diperoleh $> 0,05$, sebaliknya data tidak homogen apabila signifikasi yang diperoleh $< 0,05$. Hasil data uji homogenitas *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	,700	1	55	,407
	Based on Median	,466	1	55	,498

Based on Median and with adjusted df	,466	1	53,070	,498
Based on trimmed mean	,675	1	55	,415

Merujuk pada tabel yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa semua data berkriteria homogeny dengan taraf sig > 0,05, dengan rincian : *Based on Mean* (0.407 > 0,05), *Based on Median* (0,498 > 0,05), *Based on median and with adjuted df* (0,498 > 0,05), *Based on trimmed mean* (0,415 > 0,05). Jika semua data lebih besar dari taraf signifikasi 5% = 0,05 maka semua data tersebut dikatakan homogen.

4.1.4.3 Uji Hipotesis

Bedasarkan hasil uji homogenitas dan normalitas data hasil tes kognitif pada siswa kelas V di SDN 1 Dasan Baru, dapat disimpulkan data homogen dan berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS 22for windows*, dengan teknik *Paired samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada dampak yang signifikan suatu obejk dengan memakai *SPSS 22For Windows*. Data dikatakan signifikan jika nilai *sig (2-tailed)* < 0,05, tujuannya untuk mengetahui mengetahui pengaruh signifikan.

Tabel 4.6 Paired Samples Statics

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	hasil belajar siswa kelas eksperimen - control	71,825	9,394	1,244	69,332	74,317	57,722	56	,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang digunakan Tabel diatas memperlihatkan nilai sig (*2-tailed*) $< 0,05 = (0,00 < 0,05)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Dapat disimpulkan hasil uji hipotesis tersebut sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan rata – rata anatara hasil *Pre-Test* dan *Post- Test* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru.

H_a : Terdapat Perbedaan rata – rata antara hasil *Pre-Test* dan *Post- Test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru.

4.1.5 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas V

Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik dalam menjawab soal pada lembar soal yang telah dibagikan. Maka diberikan soal pilihan ganda

pada tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Pengambilan data tes awal (*pre-test*) dan data tes akhir (*Post-Test*) kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 25 dan pengambilan data tes awal (*Pre-Test*) dan data tes akhir (*Post-Test*) kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 26.

Tabel 4.7 Hasil *Pre-Test* dan *Post –Test* Lembar Tes Siswa

Kelompok	N	Tes	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata – Rata
Eksperimen	30	<i>Pre-test</i>	80	40	54,43
		<i>Post-test</i>	93	60	78,4
Kontrol	27	<i>Pre-test</i>	67	33	50,62
		<i>Post-test</i>	80	60	67,62

Dari data di atas, terlihat bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen pada tes awal (*pre-test*), diperoleh nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 80 Dan nilai terendah adalah 40, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi adalah 67 dan nilai terendah adalah 33, demikian pula untuk nilai rata-rata peserta didik kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod sebesar 54,43 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 50,62.

Hasil tes kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menunjukkan kinerja yang lebih unggul dibandingkan hasil tes kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan apa pun. Pada kelas eksperimen, perolehan nilai tertinggi adalah 93, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 60. Sedangkan pada kelas kontrol, perolehan nilai tertinggi adalah 80, dan nilai terendah juga diperoleh 60. Begitu pula dengan kelas eksperimen. siswa yang mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Nearpod*

memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan apa pun. Kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 78,4, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 67,62.

4.2 Pembahasan

Penelitian diawali dengan membagikan lembar soal *pre-test* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menilai kemampuan awal para siswa. Kelas eksperimen mempunyai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 54,43, sedangkan pada kelas kontrol mempunyai rata-rata hasil *pre-test* sebesar 50,62. Data menunjukkan bahwa kedua kelas telah mencapai kemahiran yang sebanding dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas cukup siap untuk melanjutkan pembelajaran lebih lanjut. Selain itu, perlu dicatat bahwa kelas eksperimen memperoleh rentang skor dari 40 hingga 80, dengan skor tertinggi adalah 80 dan skor terendah adalah 40. Sebaliknya, kelas kontrol memiliki rentang skor dari 33 hingga 67, dengan skor tertinggi 67 dan skor terendah 33.

Setelah memberikan *pre-test*, kegiatan selanjutnya adalah memberikan pembelajaran kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, peneliti memberi pengajaran kepada kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, sedangkan pada kelas kontrol, peneliti memberikan pembelajaran menggunakan media poster, dan pembelajaran dilakukan masing – masing 1 kali pertemuan pada kelas V SDN 1 Dasan Baru

Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* untuk memberikan perlakuan. Dalam kelas kontrol, peneliti hanya menggunakan media poster biasa untuk pembelajaran. Setelah perlakuan, peneliti melakukan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah ada hubungan atau perbedaan antara hasil belajar kognitif siswa, kemudian kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media yaitu di kelas eksperimen dan di kelas kontrol diterapkan pembelajaran menggunakan media poster.

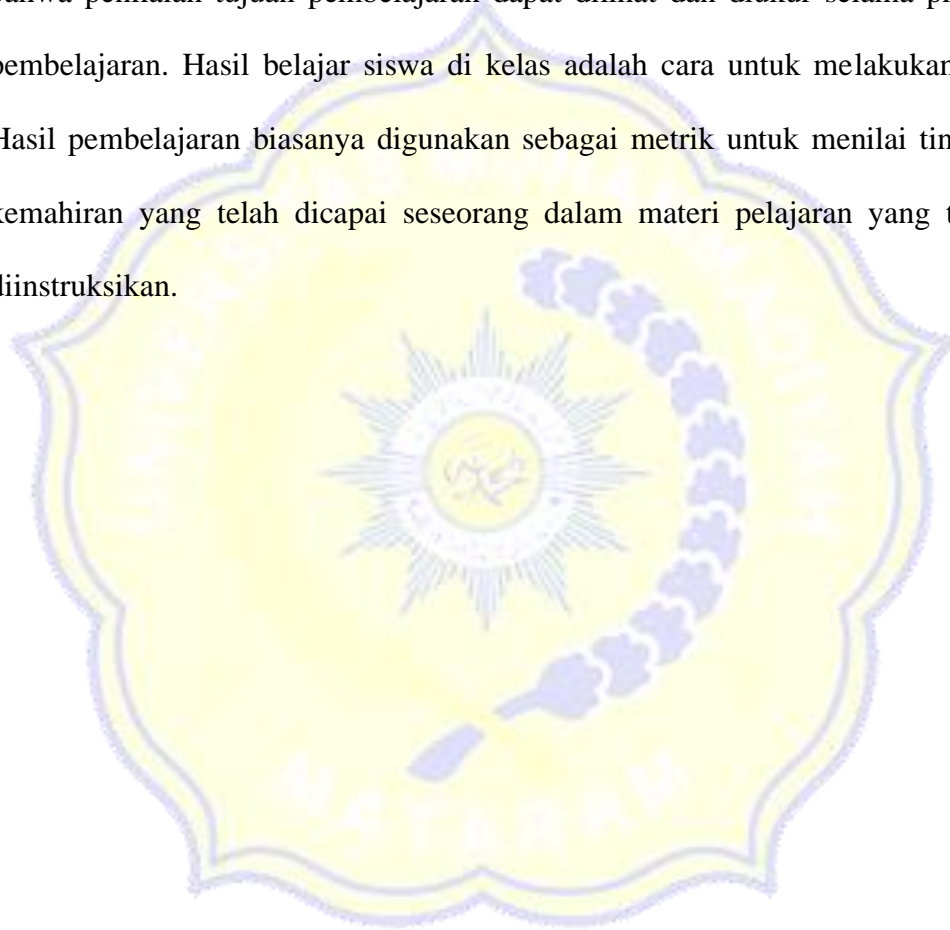
Nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 78,4 dan 67,62,. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor maksimum 93 dan skor minimum 60. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor maksimum 80 dan skor minimum 60. Terdapat perbedaan yang terlihat jelas. dalam nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemungkinan skenario ini muncul dari disparitas perlakuan yang diberikan pada kedua kelas. Kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Nearpod* , sedangkan kelas kontrol menggunakan media poster biasa.

Hal ini terlihat dari hasil perhitungan survey menggunakan *SPSS versi 22 for Windows* menggunakan metode *paired sample T test*. H_0 dapat diterima karena sig (2 tailed) lebih kecil dari 0,05, dengan taraf signifikan diketahui nilai sig (kedua belah pihak) 0,05, ($0,000 < 0,05$) 5 % . berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media

pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap peningkatan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar dinyatakan diterima.

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis pada penelitian ditemukan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Dasan Baru. Dari hasil penelitian ini terlihat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* memiliki peranan yang sangat penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa . Hasil penelitian ini diperkuat oleh (Sutarno & Mukhidin, 2013; Yuniarni et al., 2020). Multimedia interaktif memiliki efek yang dapat digunakan secara langsung didalam media, seperti memberikan informasi dengan cara yang efektif dan tepat, dan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar karena adanya multimedia interaktif. Media pembelajaran termasuk media interaktif, seperti *Nearpod*, yang dapat digunakan siswa secara mandiri kapan saja. Contoh tampilan Virtual Reality (VR), memasukkan PDF, dan fitur lainnya ditawarkan oleh aplikasi *Nearpod*(Ami, 2021; Susanto, 2021). Aplikasi ini sudah memiliki fitur aktivitas *Nearpod* yang termasuk kuis interaktif, tes memori, mengisi titik-titik, dan menjawab pertanyaan dengan gambar (Minalti & Erita, 2021; Permana & Nourmavita, 2017). Hal ini terjadi karena keunikan dari media pembelajaran inetraktif berbasis *Nearpod* untuk melibatkan siswa melalui penyediaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meninggalkan kesan mendalam pada ingatan mereka. Berdasarkan dari penjelasan tersebut, jelas bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang diajarkan. Media interaktif

berbasis Nearpod sangat mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Ini sejalan dengan apa yang dikatakan Mustika (T. A. Susanto, 2021), bahwa peran media sangat penting untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar. Nearpod adalah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan luring melalui teknologi. Purwanto (2016) menyatakan bahwa penilaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dan diukur selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa di kelas adalah cara untuk melakukannya. Hasil pembelajaran biasanya digunakan sebagai metrik untuk menilai tingkat kemahiran yang telah dicapai seseorang dalam materi pelajaran yang telah diinstruksikan.



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 diberikan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani. 2022. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*.
- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Bandung: Rasakarya.
- Anderson, L. W. dan D. R. Krathwohl (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Terjemahan : Agung Prihantoro.
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2966–2976. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1349>
- Bilal, A. It. of W. B. T. T. I.-B. L. for C. V. S. of J. H. S., Muhdar, S., Milandari, B. D., & ... (2022). *Training of Writing Biographic Texts Through Internet-Based Learning for Class Viii Students of Junior High School*. *JCES (Journal of ...)*, 5(1), 251–258. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/6474>
- Damayanti, dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Feri, A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. 5, 418–426.
- Fujiaturrahman, S., & Haifaturrahmah. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Kata untuk Siswa Kelas I SD. *Jurnal Elementary*, 2(2), 54–58.
- Haifaturrahmah, Romi Hidayatullah, Yuni Mariyati, Akhmad H. Mus, Arpan Islami Bilal, Z. M. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Islamic Resources*, 16(2), 222. <https://doi.org/10.33096/jiir.v16i2.26>
- Icha Biassari, Kharisma Eka Putri. 2021. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar*
- Info, A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika*. 7(1), 124–134.
- Mariyati, Y., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahman, S., Sari, N., Hastuti, I. D., & Darmayanti, N. W. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Sdn 1 Dopang Dalam Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Dari Rumah (Bdr). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 142–147. <https://doi.org/10.29303/jwd.v3i3.131>

- Mayang Putri Minalti, Yeni Erita. 2021. *Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar*. 11-12.
- Mohammad Fadhili Yahaya, dan Norshamshina Mat Isa (2020). *The Impact of Nearpod Interactive Learning Platform in Quality Accounting Education for Sustainable Development*.
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>
- Muh. Sain Hanafy. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Lentera Pendidikan.
- Nispiyah, N. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar karena bisa diakses secara online dan. 9–18.
- Nizaar, M. (2018). Metode Belajar Demonstrasi Dan Eksperimen Dalam Matapelajaran Sains Sekolah Dasar (Sd). *Paedagoria | FKIP UMMat*, 6(2), 28. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v6i2.168>
- Nurdyansyah, N, Andiek Widodo. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Pramessti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). *Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Perez, Jorge E. (2017). Nearpod. *Jurnal of the Medical Library Association*. 105(I). 108-110
- Riski Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono. 2020. *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana
- Stacy Delacruz (2014). *Using Nearpod in elementary guided reading groups*. (50). 62-68
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yusma Pustaka.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta