

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBANTUAN NEARPOD
PADA “MATERI NORMA DAN ADAT ISTIADAT DI DAERAH KU” DI SEKOLAH
DASAR**

Diah Apriliani¹, Asnawi², Rapita Aprilia³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra
e-mail : 1diahapriliani26@gmail.com, asnawi@unsam.ac.id,
rapitaaprilia@unsam.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted with the following objectives: (1) to identify the development of Nearpod-assisted learning media on the topic “Norms and Local Customs in My Region” in elementary schools; (2) to determine the validity of the Nearpod-assisted learning media on the topic “Norms and Local Customs in My Region” in elementary schools; and (3) to determine the practicality of the Nearpod-assisted learning media on the topic “Norms and Local Customs in My Region” in elementary schools. This study is a research and development (R&D) study using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth-grade students and teachers at SD Negeri 9 Kuala Langsa, as well as material experts, media experts, and language experts. The results of the validation tests showed that the material expert validation obtained a percentage of 93.33% (very valid category), media expert validation obtained 95% (very valid category), and language expert validation obtained 100% (very valid category). These results indicate that the Nearpod-assisted learning media is very valid and can be implemented in schools. Based on the implementation results, the teacher’s response reached 93% (very practical category), and the students’ response reached 94.64% (very practical category).

Keywords: Learning Media, Nearpod, Norms and Local Customs, IPAS, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi untuk : 1) mengetahui pengembangan media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada “Materi Norma Dan Adat Istiadat Di Daerahku” Di Sekolah Dasar, 2) mengetahui validasi pengembangan media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada “Materi Norma Dan Adat Istiadat Di Daerahku” Di Sekolah Dasar, 3) mengetahui Praktikalitas pengembangan media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada “Materi Norma Dan Adat Istiadat Di Daerahku” Di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik dan guru di kelas IV SD Negeri 9 Kuala Langsa, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dari hasil uji validasi yang dilakukan, validasi ahli materi memperoleh presentase 93,33% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh presentase 95% dengan

kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi para ahli memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Nearpod* "Sangat Valid" dan dapat diterapkan di sekolah. berdasarkan hasil implementasi, respon guru memperoleh presentase 93% dengan kateori "Sangat Praktis", dan respon peserta didik memperoleh presentase 94,64% dengan kategori "Sangat Praktis"

Kata Kunci: : Media Pembelajaran, *Nearpod*, Norma dan adat Istiadat, IPAS, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran penting dalam kehidupan karena dengan adanya pendidikan kehidupan ini dapat berjalan menjadi lebih baik, hal ini dikarenakan pembelajaran berguna untuk memperbaiki perilaku individu ataupun kelompok dalam meningkatkan kematangan manusia melalui pengajaran serta latihan sehingga menciptakan manusia yang terdidik.

Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kehidupan manusia. sebab, dengan adanya pendidikan akan membantu meningkatkan kualitas manusia yang berlangsung sepanjang hidup, dengan berpegangan pada pendidikan maka manusia akan maju dan berkembang menuju kesempurnaan, seperti yang dijelaskan oleh (Asnawi et al., 2024) bahwa Pendidikan merupakan upaya yang penting dalam menentukan

kemajuan dari siswa. maka dari itu, mengapa pendidikan sangat penting bagi kita semua, termasuk bagi suatu negara.

Seperti yang dijelaskan oleh (Darman, 2017) pendidikan sangat berkaitan dengan generasi emas indonesia karena pendidikan merupakan faktor utama untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu mengubah prilaku dan meningkatkan pengetahuan seseorang. Untuk itu pendidikan merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas suatu negara.

Dengan keadaan penduduknya memiliki pendidikan yang berkualitas maka akan membawa negaranya ke arah kemajuan, dan pendidikan merupakan faktor utama yang mendorong negara berkembang menjadi maju. Hal tersebut yang membuat pendidikan dalam sebuah negara dapat dikatakan sebagai salah

satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dan ditingkatkan. Melalui pendidikan negara dapat membentuk masyarakat yang mampu membangun negaranya, maka untuk mencapai hal tersebut sangat perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dalam meningkatkan mutu pendidikan (Mahlianurrahman, 2019). untuk itu maka diperlukan sistem pembelajaran yang tepat agar pendidikan dapat berkualitas.

Di era modern seperti saat ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan kompeten. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan sebuah kurikulum yang mampu menciptakan sistem pembelajaran yang optimal. Kurikulum berfungsi sebagai panduan atau acuan utama dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memastikan bahwa semua komponen pembelajaran berjalan sesuai arah yang telah ditentukan. Dengan adanya kurikulum, pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sistematis, sehingga tujuan pendidikan yang telah dirancang sebelumnya dapat tercapai secara maksimal. Kurikulum tidak hanya

menjadi pedoman bagi pendidik, tetapi juga menjadi alat penting untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh proses pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat yang terus berubah, kurikulum juga mengalami pengembangan secara berkala. Hal ini bertujuan agar kurikulum tetap relevan dengan tuntutan zaman. Menurut (Julaeha et al., 2021) dalam (Cholilah et al., 2023) pengembangan kurikulum dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk perkembangan teknologi, dinamika global, serta kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan pembaruan tersebut, kurikulum mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka, baik dalam hal penguasaan ilmu pengetahuan maupun pengembangan keterampilan.

Saat ini, Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk penyempurnaan dari Kurikulum 2013. Kurikulum ini dirancang untuk menjawab berbagai

tantangan pendidikan di masa kini dan mendatang, dengan fokus pada pembelajaran yang lebih fleksibel dan mendalam. Menurut Putra et al. (2022) dalam (Ariga, 2023), Kurikulum Merdeka menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan terfokus, di mana konten dirancang lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep-konsep penting dan memperkuat kompetensi mereka.

Selain itu, Kurikulum Merdeka memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menerapkan proses pembelajaran yang lebih mendalam dan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik seperti yang dijelaskan oleh (Mahlianurrahman et al., 2023) bahwa Penerapan Kurikulum Merdeka memfasilitasi peserta didik untuk mendalami dan menguatkan kompetensi yang diminati. Kurikulum ini juga menekankan pada penguatan peserta didik melalui pendekatan yang berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka mencerminkan upaya pemerintah dalam memastikan bahwa sistem pendidikan di Indonesia mampu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, dan adaptif terhadap

perubahan. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran yang penting dalam memperluas pemahaman peserta didik tentang dunia sekitar. Materi yang diajarkan dalam IPAS disusun agar sesuai dengan kehidupan sehari-hari, mengenalkan siswa pada konsep-konsep dasar tentang alam dan kehidupan sosial yang ada di masyarakat. menurut (Benu & Mbuik, 2024) Melalui pembelajaran IPAS, siswa dibimbing untuk menghargai perbedaan dan menghormati keberagaman budaya. Dalam Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 4 fase B adalah untuk mengenalkan peserta didik pada keberagaman budaya, kearifan lokal, dan sejarah di provinsi tempat tinggal mereka, serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini. Salah satu materi yang menjadi fokus adalah "Norma dan Adat Istiadat di Daerahku," yang terdapat pada kelas 4 Bab 8 tujuan pembelajaran pada materi ini adalah (1) Setelah mengamati media pembelajaran berbantuan *Nearpod*, peserta didik

dapat mengidentifikasi beberapa aturan dalam hukum adat laut dengan benar. (2) Setelah mengamati media pembelajaran berbantuan *Nearpod*, peserta didik dapat mengidentifikasi peran Panglima Laot dalam mengatur kegiatan nelayan di daerah pesisir dengan benar. (3) Setelah mengamati media pembelajaran berbantuan *Nearpod*, peserta didik dapat mengaitkan keberadaan hukum adat laut dengan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan laut dengan benar. (4) Setelah mengamati media pembelajaran berbantuan *Nearpod*, peserta didik dapat mengaitkan peran Panglima Laot dengan nilai-nilai kebersamaan dalam kehidupan masyarakat pesisir saat ini dengan benar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di kelas IV SDN 9 Kuala Langsa ditemui bahwa pelaksanaan pembelajaran materi ini masih kurang optimal karena sumber belajar yang digunakan belum relevan dengan karakteristik lingkungan sekitar. Konten materi yang disajikan terutama terkait norma dan adat istiadat di daerahku belum sesuai dengan norma dan adat istiadat di daerah pesisir

aceh khususnya di daerah pesisir kota langsa tempat tinggal peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan usaha memperkenalkan adat istiadat laut, yang merupakan adat istiadat di lingkungan tempat tinggal peserta didik, melalui penyediaan bahan ajar yang sesuai dengan adat istiadat tersebut bertujuan agar siswa dapat mengenal daerahnya. Salah satu cara untuk memperkenalkan adat istiadat laut, adalah melalui pembelajaran di sekolah dengan menyediakan bahan ajar yang relevan dengan daerah tempat tinggal peserta didik khususnya di daerah pesisir kuala langsa yakni adat istiadat laut yang berasal dari daerah asal peserta didik. Namun, sumber belajar yang diterapkan belum dikembangkan sesuai dengan adat istiadat di daerah peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran tambahan untuk mengatasi kekurangan tersebut.

Menurut (Teni Nurrita, 2018), media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan lebih jelas. Oleh karena itu, media

pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan sumber belajar siswa. Penambahan materi tentang norma dan adat istiadat laut ini ke dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah memungkinkan siswa untuk tetap mengenal dan mempelajari adat istiadat daerah mereka.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran ini adalah Nearpod, sebuah platform berbasis web. Media ini memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran yang beragam, seperti teks, video, hingga soal latihan, dalam satu perangkat.

Nearpod menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran karena menarik bagi peserta didik dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan, termasuk digabungkan dengan adat istiadat laut, yang merupakan bagian dari adat istiadat peserta didik. Dengan memanfaatkan nearpod, siswa dapat mengenal norma dan adat istiadat di daerah mereka dan memberikan pengalaman dalam menggunakan teknologi sejalan dengan penjelasan (Maisarah et al., n.d.) bahwa

penggunaan media digital dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena bukan hanya mendukung kegiatan belajar, tetapi juga memberikan pengalaman kepada siswa mengenai pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Nearpod Pada Materi "Norma Dan Adat Istiadat Di Daerahku" Di Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan Research And Development (R&D). Penelitian Pengembangan Research And Development (R&D) merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk. seperti yang dijelaskan oleh Sugiono (2009 : 407) dalam (Budiyo, 2017) Metode Research And Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji produk tersebut.

Jenis Penelitian Pengembangan Research And Development (R&D) yang

digunakan. Peneliti adalah model ADDIE. Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) ADDIE merupakan desain Instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Menurut (Fitriyah et al., 2021) Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate* yang dikembangkan oleh Raiser dan Mellenda. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, angket validasi, dan angket respon. dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan proses pengembangan media pembelajaran berupa komentar dan saran yang didapatkan dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dan praktisi pembelajaran dan analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil persentase tingkat validitas dan praktikalitas menggunakan skala Likert.

Analisi data validitas media dihitung dengan menggunakan presentase rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Persentase nilai rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor validator
 $\sum xi$ = Jumlah skor maksimal
 100% = Konstanta

Sumber : Sudjiono, 2007 dalam (Falla & Mintohari, 2019).

Setelah melakukan penjumlahan hasil dari validasi media, validasi bahasa, dan validasi materi, selanjutnya peneliti akan mengetahui persentase yang telah diperoleh, oleh karena itu akan dapat ditentukan dari tingkat kevalidan melalui pertimbangan :

Tabel 1. Presentase Tingkat Kevalidan Produk

Penilaian	Kriteria Keberhasilan
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Riduwan 2012, dalam (Wahyudin & Paksi, 2022)

Tabel diatas merupakan presentase tingkat kevalidan produk yang berfungsi untuk membantu peneliti dalam menentukan tingkat kevalidan dari skor presentase yang telah diperoleh dari validasi para ahli.

Pada Analisia data praktikalitas media dihitung dengan menggunakan presentase rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase}(\%) = \frac{\text{Skor Jawaban Respon}}{\text{Total Skor}} \times 100\%$$

Sumber : Sudjiono, 2007 dalam (Wahyudin & Paksi, 2022)

media yang telah di hitung hasil kepraktisannya, selanjutnya peneliti akan mengetahui presentase tingkat kepraktisan yang diperoleh melalui tabek tingkat kepraktisan berikut:

Tabel 2. Presentase Tingkat Kepraktisan Produk

Penilaian	Kriteria Keberhasilan
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Wahyudin & Paksi, 2022)

Tabel diatas merupakan presentase tingkat kepraktisan produk yang bertujuan untuk membantu peneliti dalam mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan hasil skor presentase media pembelajaran yang telah di implementasikan kepada peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis terbagi menjadi tiga analisis yang dilakukan diantaranya analisis

kurikulum, analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik. adapun penjabaran dari ketiga analisis dijelaskan di bawah ini sebagai berikut:

- 1) Analisis Kurikulum, pada analisis kurikulum diketahui bahwa kurikulum yang digunakan SD Negeri 9 Kuala Langsa pada pembelajaran IPAS adalah kurikulum merdeka dengan materi Norma dan Adat Istiadat di Daerahku. Materi ini memiliki Capaian pembelajaran “Mengkenalkan peserta didik keberagaman budaya, kearifan lokal, dan sejarah di provinsi tempat tinggal mereka, serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan saat ini”
- 2) Analisis kebutuhan Guru, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru di kelas IV SDN 9 Kuala Langsa diketahui bahwa di sekolah ini sudah menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Namun, materi masih kurang lengkap sehingga belum sepenuhnya relevan dengan karekteristik lingkungan sekitar. Konten materi yang disajikan terutama terkait

norma dan adat istiadat di daerahku belum sesuai dengan norma dan adat istiadat di daerah pesisir aceh khususnya di daerah pesisir kota langsa tempat tinggal peserta didik sehingga guru mencari materi tambahan dari internet. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan Nearpod yang tidak hanya dapat menampilkan konten materi umum saja namun juga mengintegrasikannya dengan norma dan adat istiadat yang ada di daerah peserta didik khususnya di pesisir kuala langsa

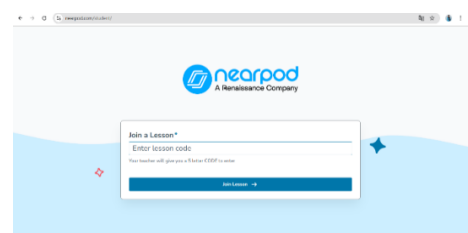
- 3) Analisis Kebutuhan Peserta Didik, diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan belum memuat sumber belajar yang relevan sehingga sumber belajar yang digunakan kurang relevan dengan karakteristik lingkungan peserta didik khususnya di pesisir kuala langsa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada pembuatan media pembelajaran berbantuan Nearpod dimulai dengan dengan menjabarkan rancangan media pembelajaran yang akan dibuat

melalui *flowcard* dan *storyboard* sehingga akan membantu memudahkan dalam proses pembuatan media. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran Nearpod yang telah dirancang:

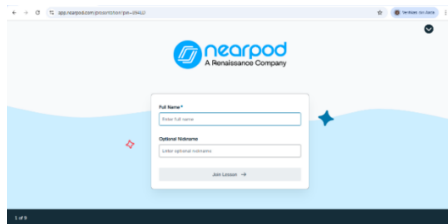
- 1) Halaman Menu *Join a Lesson*
Media Nearpod



Gambar 1 Tampilan Menu *Join a Lesson*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman bagian join a lesson, dimana pada halaman ini peserta didik akan memasukkan kode yang diberikan oleh pengajar/peneliti untuk masuk/join ke dalam media pembelajaran. selain menggunakan kode yang di berikan oleh pengajar/peneliti peserta didik dapat menggunakan link yang diberikan oleh pengajar untuk dapat masuk kedalam media pembelajaran berbantuan Nearpod.

2) Halaman Pengisian Data Diri



Gambar 2 Tampilan Pengisian Data Diri

Pada halaman pengisian data diri peserta didik diminta untuk memasukkan nama lengkap dan nama panggilan sebelum masuk kedalam media pembelajaran berbantuan Nearpod pada cromebook masing-masing dan nama peserta didik akan terlihat pada halaman yang dimiliki oleh pengajar/peneliti pada fitur *live participation*.

3) Tampilan Cover



Gambar 3 Tampilan Cover

Pada halaman cover menampilkan judul dari materi yang akan dipelajari, nama mahasiswa, nama dosen pembimbing 1, dan nama dosen pembimbing 2. Selain itu, pada halaman cover juga menampilkan gambar berupa

pantai, air laut, hewan-hewan laut, pohon kelapa, dan rumah aceh, gambar-gambar ini ditujukan untuk memberikan gambaran bahwa media pembelajaran ini membahas mengenai adat istiadat laut di aceh.

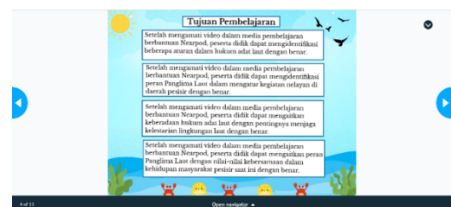
4) Halaman Capaian Pembelajaran dan Profil Pelajar Pancasila



Gambar 4 Tampilan CP & Profil Pelajar Pancasila

Pada halaman ini berisi tentang capaian pembelajaran yang akan di capai peserta didik dan profil pelajar pancasila yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas 4 Sekolah Dasar.

5) Slide Tujuan Pembelajaran



Gambar 5 Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini berisi tujuan pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan

pembelajaran IPAS materi norma dan adat istiadat di daerahku.

6) Slide Materi



Gambar 6 Tampilan Materi ke Satu

pada halaman materi memuat tentang materi yang akan dipelajari oleh peserta didik yaitu materi dalam pembelajaran IPAS norma dan adat istiadat di Daerahku. pada halaman ini memuat materi yang umum diantaranya mengenai pengertian dari Norma dan Pengertian dari Adat Istiadat.



Gambar 7 Gambar Tampilan Materi ke Dua

Pada gambar diatas memuat materi norma dan adat istiadat dalam konteks yang umum dimana peserta didik mempelajari contoh-contoh dari norma dan adat istiadat.

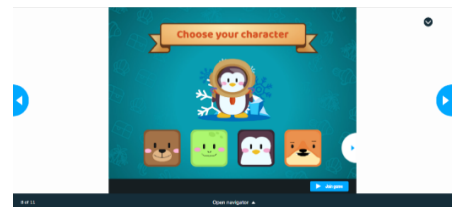
7) Slide Video Pembelajaran



Gambar 8 Tampilan Video

Pada halaman ini menampilkan video pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. video tersebut menceritakan kisah seorang anak yang berkunjung ke rumah kakeknya yang tinggal di pesisir pantai. pada video ini memuat materi yang relevan dengan karakteristik lingkungan sekitar peserta didik khususnya di pesisir kuala langsa dimana pada video memaparkan penjelasan mengenai panglima laot, hukum adat laut di aceh, dan khanduri laut.

8) Slide Time to Climb (Kuis)



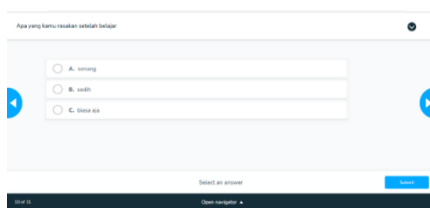
Gambar 9 Menu Karakter Kuis Pada halaman ini benampilkan *time to climb* yaitu kuis pilihan ganda yang didesain dengan elemen menarik, di mana dalam penggunaannya peserta

didik dapat memilih karakter dan melihat peringkat mereka secara real-time.



Gambar 10 Kuis *Time to Climb* pada halaman ini peserta didik akan menjawab kuis yang telah dikemas dengan menarik dan menyenangkan, peserta didik akan berlomba dalam mengerjakan soal yang tersedia. peserta didik yang dapat menjawab soal dengan cepat dan tepat akan mendapatkan posisi pertama dalam *time to climb* ini.

9) Slide Polling



Gambar 11 Tampilan Polling Gambar diatas merupakan poling yang berisi refleksi untuk memudahkan dalam mengetahui jumlah peserta didik yang merasa senang setelah belajar.

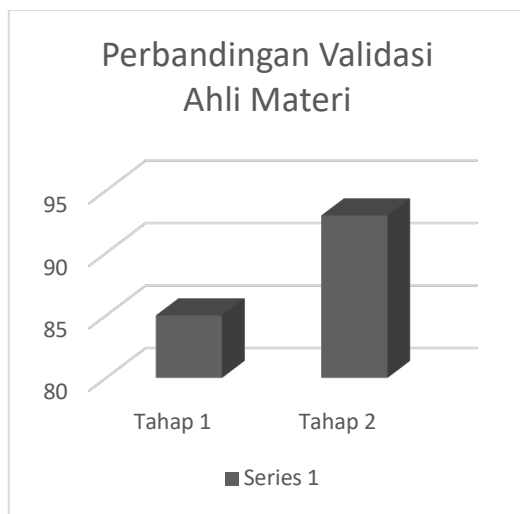
3. Tahap Peembangan (Development)

Pada tahap pengembangan media yang telah di rancang oleh peneliti akan di validasi oleh para ahli atau validator sehingga dapat mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat diujicobakan kepada peserta didik. Berikut dibawah ini hasil penilaian dari pengembangan media pembelajaran berbantuan Nearpod yang dilakukan dengan validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa:

1) Valiasi Ahli Materi

Validasi materi pada media pembelajaran divalidasi oleh seorang Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Bapak Mahlianurrahman, S.Pd.I.,M.Pd. validasi dilakukan dengan dua tahapan menggunakan skala likert dengan skor 1-5 yaitu skor 5 sangat valid, skor 4 valid, skor 3 cukup valid, skor 2 kurang valid, dan skor 1 sangat kurang valid. pada tahap pertama memperoleh skor 51 dengan nilai presentase sebesar 85% sehingga termasuk kedalam kriteria "sangat valid" namun masih

perlu perbaikan dan pada validasi tahap kedua memperoleh skor sebesar 56 dengan nilai presentase 93,33% sehingga tergolong dalam kriteria “Sangat valid”. penilaian ahli materi dapat dilihat pada grafil berikut.

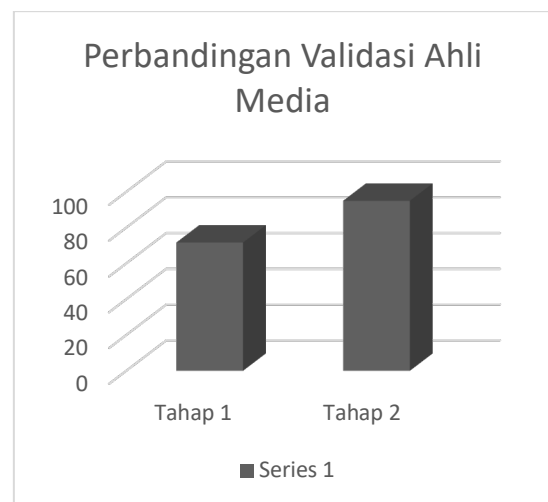


Pada grafik diatas menunjukkan perubahan nilai pada tahap ke-1 dan tahap ke-2, pada tahap ke-1 memperoleh nilai sebesar 85% dan pada tahap ke-2 meningkat menjadi 93% yang tergolong pada kategori sangat valid serta mampu di terapkan di kelas 4 Sekolah Dasar.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilaksanakan dengan dua tahapan oleh seorang Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Ibu Maisarah S.Pd.,M.Pd. pada validasi tahap pertama memperoleh skor 43 dengan

nilai presentase sebesar 71,66% dan termasuk dalam kriteria “valid” dan pada validasi tahap kedua memperoleh skor 57 dengan nilai presentase sebesar 95% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Berikut dibawah ini penilaian validasi ahli media dalam bentuk grafik:

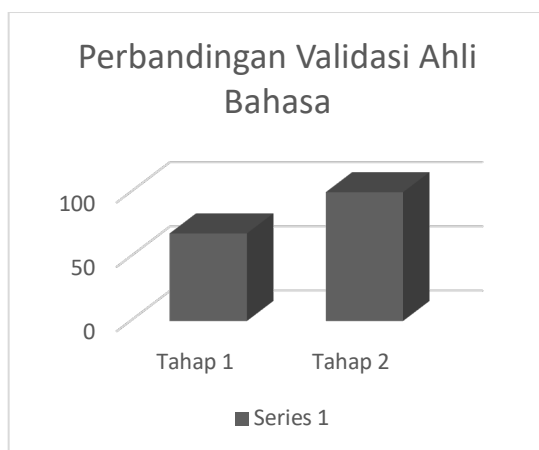


Pada gambar grafik validasi media diatas menunjukkan perubahan dimana pada validasi tahap ke-1 memperoleh nilai sebesar 71,66% yang tergolong dalam kriteria valid dan pada tahap ke-2 meningkat menjadi 95% sehingga termasuk kedalam kriteria sangat valid dan dapat diterapkan pada peserta didik di Sekolah Dasar.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media dilakukan oleh seorang Dosen Program Studi Pendidikan Guru

Sekolah Dasar Ibu Ikrima Maulida, S.Pd.,M.Pd. pada validasi tahap pertama memperoleh skor 34 dengan nilai presentase sebesar 68% dan termasuk dalam kriteria “cukup valid” dan pada validasi tahap kedua memperoleh skor 50 dengan nilai presentase sebesar 100% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Berikut merupakan hasil penilaian Validasi ahli bahasa dalam bentuk grafik :



Pada grafik diatas dapat dilihat bahwa Validasi ahli bahasa pertama memperoleh nilai sebesar 68% yang tergolong dalam kriteria valid namun masih memerlukan perbaikan sesuai saran dari dosen ahli bahasa dan pada penilaian validasi kedua meningkat sebesar 100% sehingga termasuk kedalam kriteria sangat valid dan dapat diterapkan pada kelas 4 Sekolah Dasar.

4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan sebuah tahapan terakhir dalam pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah didesain sudah berhasil dan sesuai dengan harapan awal (Adesfiana, Novia et al., 2022). Berdasarkan implementasi yang dilakukan dikelas 4 SDN 9 Kuala Langsa dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 peserta didik memperoleh nilai dari respon guru dan respon peserta didik dimana respon guru dari 5 aspek penilaian yakni aspek materi, bahasa, penyajian, dan kualitas media memperoleh skor presentase 93% dan pada respon peserta didik dengan 3 aspek penilaian yakni aspek teknis, penyajian, dan kualitas media memperoleh nilai presentase sebesar 94,64%. maka dari, itu media pembelajaran ini termasuk kedalam kriteria “Sangat Praktis”. berdasarkan pemaparan diatas oleh karena itu media pembelajaran berbantuan Nearpod sudah sesuai dengan yang diharapkan.

Pembahasan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan

Nearpod peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada tahapan pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan Guru, kebutuhan Peserta didik dan kurikulum, berdasarkan analisis tersebut peneliti merancang media pembelajaran berbantuan Nearpod pada materi norma dan adat istiadat di daerahku dengan menggunakan *flowchart* dan *storyboard* sebagai panduan dalam pembuatan media. Pada saat proses merancang media pembelajaran berbantuan Nearpod peneliti menggunakan buku guru, buku siswa, dan internet sebagai sumber untuk isi yang akan ditampilkan dari media pembelajaran berbantuan Nearpod, dalam kegiatan ini peneliti mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang mendukung dalam penyampaian materi, mencari background yang sesuai dengan peserta didik, penyusunan cerita dalam video pada media pembelajaran berbantuan Nearpod, dan memilih musik yang sesuai untuk video pada media pembelajaran berbantuan Nearpod.

Media pembelajaran nearpod yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk melihat kevalidannya. Validasi pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan Nearpod meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa. Tahap validasi merupakan sebuah proses penting dalam pengembangan media pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh (Saputri et al., 2023) bahwa lembar validasi memiliki peran yang sangat penting untuk proses pengembangan produk dengan memberikan sebuah landasan evaluasi terhadap kualitas dan kesesuaian dengan tujuan tertentu.

Pada tahap validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 93,33%, sedangkan pada validasi ahli media 95% dan validasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 100% sehingga pada tahap validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa tergolong dalam kriteria sangat valid sesuai dengan pemaparan dari (Wahyudi et al., 2021) bahwa jika skor penilaian presentase validasi ahli memperoleh nilai 81 sampai 100 maka media tersebut termasuk kedalam kriteria kevalidan sangat

valid. Dengan demikian, hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Nearpod telah berada dalam kategori sangat valid dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian respon Guru terhadap media pembelajaran berbantuan Nearpod memperoleh hasil penilaian presentase sebesar 93% sehingga termasuk kedalam kriteria "Sangat Praktis" digunakan sebagai media pembelajaran hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Saputri et al., 2023) bahwa dalam penilaian praktikalitas memperoleh skor minimal di atas 81% maka media pembelajaran berbantuan Nearpod tergolong dalam kriteria sangat praktis. Pada praktisi peserta didik memperoleh penilaian presentase kepraktisan sebesar 94,64% sehingga media ini tergolong kedalam kriteria "Sangat Praktis" dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. sesuai dengan pemaparan dari (Hikmah et al., 2025) bahwa nilai presentase praktikalitas

81%-100% termasuk kedalam kriteria sangat praktis.

maka dari itu media pembelajaran berbantuan nearpod tidak hanya dapat diterapkan di sekolah dasar namun media ini relevan dengan karekteristik lingkungan peserta didik hal ini sesuai dengan hasil wawancara, respon guru dan respon peserta didik diperoleh bahwa sumber belajar pada media pembelajaran berbantuan Nearpod yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS norma dan adat istiadat didaerahku sudah relevan dengan karakteristik lingkungan belajar peserta didik khususnya di daerah pesisir kuala langsa sehingga dapat memenuhi kebutuhan sumber belajar peserta didik. dengan demikian melalui media pembelajaran berbantuan Nearpod yang memuat sumber belajar sesuai dengan karakteristik lingkungan peserta didik diharapkan dapat mengenalkan peserta didik norma dan adat istiadat di ingkungan sekitarnya, menerapkannya dalam kehidupan mereka dan meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sama seperti yang dijelaskan oleh (Sukirno & Aprilia,

2020) bahwa dukungan dan fasilitas yang membantu peserta didik dalam mempelajari lingkungannya memungkinkan peserta didik dalam memahami realitas dan fenomena sosial yang ada lingkungan dengan demikian dapat menumbuhkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan. Dan menurut pendapat dari (Nurhidayati, 2024) dalam (Ramadhani et al., 2025) bahwa penerapan sumber belajar lokal tidak sebatas pembelajaran yang relevan dengan karakteristik lingkungan peserta didik, namun juga dapat membantu menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan peserta didik terhadap lingkungan sekitar.

Penyediaan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik lingkungan peserta didik penting dikarenakan sumber belajar yang relevan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti yang dipaparkan oleh (Hartutik et al., 2021) bahwa seperti yang di ungkapkan oleh Jean Piaget peserta didik fase ke tiga sekolah dasar memiliki karakteristik operasional yang kongkret sehingga mereka lebih memahami sesuatu yang kongkret di lingkungan sekitarnya, hal ini

disebabkan karena imajinasinya belum berkembang dengan baik sehingga kesulitan dalam mencerna sebuah informasi yang bersifat abstrak, untuk itu lingkungan sangat mempengaruhi belajar peserta didik, dengan demikian potensi lokal daerah atau kearifan lokal sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbantuan Nearpod tidak hanya memiliki sumber belajar yang relevan dengan karakteristik lingkungan belajar peserta didik namun juga membuat peserta didik sangat berantusias dan bersemangat pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran Nearpod mereka menyimak dengan baik materi dan video yang disajikan dan mereka secara tertib dan penuh semangat menjawab soal-soal kuis yang tersedia dalam media pembelajaran berbantuan Nearpod ini. pernyataan ini sejalan dengan pendapat dari (Alzakiyyah et al., 2025) bahwa media pembelajaran Nearpod dengan muatan kearifan lokal efektif membantu peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam mempermudah memahami materi yang kompleks seperti IPAS, selain itu

media pembelajaran Nearpod ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik namun juga dapat membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Maka dari itu, media pembelajaran ini “Sangat Praktis” digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat direkomendasikan untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPAS.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan Nearpod pada materi “Norma dan Adat Istiadat di Daerahku” di kelas IV Sekolah Dasar berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori *sangat valid* dengan nilai presentase ahli materi sebesar 93,33%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 100%. Selain itu, hasil uji praktikalitas memperoleh respon positif dari guru sebesar 93% dan

peserta didik sebesar 94,64% dengan kategori *sangat praktis*. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan Nearpod dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Novia, Z., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). PENGEMBANGAN CHATBOT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL ADDIE. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(Pengembangan Website), 147–152. <https://app.smojo.org/zeny92/cantik>.
- Alzakiyyah, S. A., Aryaningrum, K., & Riyanti, H. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NEARPOD BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPAS. 10, 259–267.
- Ariga, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 662–670. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.225>
- Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. 4(5), 863–869.
- Budiyono, S. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi* (Issue 0). Aswaja Pressindo.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P.,

- Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i0.2.110>
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Edik Informatika*, 3(2), 73–87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- Falla, D. N., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2635–2644.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Hartutik, H., Aprilia, R., & Usman, U. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Kearifan Lokal Untuk Guru-Guru Sd Di Korwil Julok Kabupaten Aceh Timur. *Minda Baharu*, 5(2), 171–182. <https://doi.org/10.33373/jmb.v5i2.3528>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hikmah, N. D., Dwidarti, F., & Fikriyah, B. A. (2025). *Kepraktisan Media Parasis Pepama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Sistem Pernapasan Di Sekolah Dasar*. 10.
- Mahlianurrahman. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA*. 24–34.
- Mahlianurrahman, Rafli1, M. F., Aprilia, R., Putra, A., & Auliaurrahman. (2023). *TRAINING IN DEVELOPING INDEPENDENT CURRICULUM-BASED WORK PROGRAMS TO REALIZE SAFE AND COMFORTABLE SCHOOLS PELATIHAN MENYUSUN PROGRAM KERJA BERBASIS KURIKULUM MERDEKA UNTUK MEWUJUDKAN SEKOLAH AMAN DAN NYAMAN*. 78–82.
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (n.d.). *Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 2(2023), 48–59.
- Ramadhani, D. O., Afifah, E. N., & Nisak, F. Z. (2025). Pemanfaatan Sumber Daya Lingkungan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 677–687.
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
- Sukirno, & Aprilia, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal

- Melalui Pendekatan Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 6(2), 178–190.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Wahyudi, F., Didik, L. A., & Bahtiar, B. (2021). Pengembangan Instrumen Three Tier Test Diagnostik Untuk Menganalisis Tingkat Pemahaman Dan Miskonsepsi Siswa Materi Elastisitas. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4(2), 48. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v4i2.5184>
- Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah.” *Jpgsd*, 10(8), 1860–1869.