

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI JARING-JARING KUBUS DAN BALOK
DI SEKOLAH DASAR**

Fanny Aldia Safitri¹, Tatang Muhajang², Dita Destiana³
PGSD FKIP Universitas Pakuan
fannyaldia939@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the feasibility of Nearpod-Based Interactive Learning Media on the topic of Cube and Block Nets in Elementary School. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research subjects were students of class V-B at Cikaret Jaya Elementary School. The results show that Nearpod-Based Interactive Learning Media on the topic of Cube and Block Nets is deemed valid, with a percentage score of 81.3% from media experts, 100% from language experts, and 96% from subject matter experts. Based on these assessment results, the quality of this learning media can be categorized as "Very Suitable". Furthermore, from the students' responses to the media, a percentage of 93.1% was obtained with the category of "Very Suitable" as well. Therefore, it can be concluded that Nearpod-Based Interactive Learning Media on the topic of Cube and Block Nets in Elementary School is highly suitable and beneficial for use by educators and students.

Keywords: Interactive Learning Media, Nearpod, Nets of Cubes and Cuboids.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas V-B di SD Negeri Cikaret Jaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok dinyatakan valid, dengan nilai persentase 81,3% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 96% dari ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, kualitas media pembelajaran ini dapat dikategorikan sebagai "Sangat Layak". Selain itu, dari respon peserta didik terhadap media tersebut, diperoleh persentase sebesar 93,1% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Materi Jaring-jaring Kubus dan Balok di Sekolah Dasar sangat cocok dan bermanfaat untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Nearpod*, Jaring-jaring Kubus dan Balok.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan potensi individu dan membentuk kepribadian mereka. Melalui pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang penting untuk mengatasi tantangan dalam kehidupan. Selain itu, pendidikan juga merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas hidup dan membuka peluang yang lebih luas. Dalam konteks sosial, pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk masyarakat yang maju dan beradab. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan memiliki dampak signifikan dalam jangka panjang terhadap kemajuan dan kesejahteraan manusia.

Di abad 21, perkembangan teknologi telah mengubah cara pembelajaran. Guru harus menjadi kreatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar peserta didik terlibat dengan maksimal. Teknologi membuka akses ke informasi dan sumber daya pembelajaran, memungkinkan guru menyajikan materi secara menarik dan relevan. Guru harus terus mengembangkan keterampilan mereka dalam

merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dalam era digital ini, kreativitas dalam mengintegrasikan teknologi menjadi kunci dalam pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan teknologi dalam konteks pembelajaran telah membuka pintu bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam dan efektif. Dengan bantuan alat-alat digital, seperti perangkat lunak pembelajaran dan platform daring, guru memiliki akses tak terbatas terhadap berbagai sumber daya pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas mereka. Hal ini memungkinkan penggunaan media seperti video, gambar, animasi, dan presentasi interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik tidak hanya menghadirkan informasi secara pasif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Melalui penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif, media pembelajaran memicu minat peserta didik dan merangsang partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan

demikian, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru dengan lebih baik.

Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, baik itu melalui penyampaian pertanyaan maupun tanggapan terhadap pertanyaan dari guru. Tujuan penggunaan media pembelajaran ini untuk merangsang dan menyederhanakan penerimaan serta pemahaman materi yang sedang dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif yaitu *Nearpod*.

Nearpod merupakan alat pembelajaran berbasis web yang dapat mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih menarik. Aplikasi ini bisa menjadi opsi alternatif dalam pembuatan presentasi. Aplikasi ini memungkinkan

guru untuk mengemas dan menyajikan materi ajar secara interaktif, sambil mendapatkan tanggapan langsung dari peserta didik. Dengan *Nearpod*, guru dapat dengan mudah menciptakan presentasi yang kreatif dan mengundang partisipasi. *Nearpod* menyajikan sumber belajar dalam format digital, termasuk slide, video, konten web, audio, evaluasi, kuiz dan lainnya,

Media berbasis *Nearpod*, berperan sebagai sarana pembelajaran yang menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik melalui fitur-fitur yang inovatif dan memberikan pembelajaran yang bermutu, memberikan dorongan motivasi baru, dengan visualisasi objek pelajaran yang abstrak, media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Matematika sering dianggap sulit, bahkan menimbulkan ketakutan pada sebagian peserta didik. Banyak yang kurang antusias dan hasil belajarnya tidak memuaskan. Namun, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat merubah persepsi ini. Diharapkan, hal ini tidak hanya membantu peserta didik dalam hal materi, tetapi juga menumbuhkan

minat dan rasa senang selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V-B di SDN Cikaret Jaya, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh para guru belum maksimal. Meskipun hampir semua guru memiliki kemampuan menggunakan teknologi informasi, ada beberapa yang mungkin kurang mahir. Meskipun demikian, dalam penggunaan teknologi, guru-guru umumnya sudah mampu mengaplikasikannya. Umumnya media digital yang pernah dibuat yaitu berupa *PowerPoint* menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* maupun *Canva*. Dalam pembelajaran matematika, di kelas V-B ini belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti *PowerPoint* karena merasa materinya terlalu kompleks. Berbeda halnya dengan pembelajaran tematik, di mana guru sering menggunakan media pembelajaran, termasuk *PowerPoint*, untuk menyajikan materi. Guru sering kali mengandalkan buku tema, dan benda di sekitar, pada mata pelajaran matematika ini. Selain dari hasil wawancara, observasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru

belum interaktif. Peserta didik cenderung sulit berkonsentrasi dan cepat bosan selama proses pembelajaran sehingga media pembelajaran yang digunakan belum maksimal dalam mengatasi masalah tersebut. Selain itu, beberapa peserta didik menganggap matematika itu sulit. Mengingat tantangan yang dihadapi oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran seperti *PowerPoint* pada mata pelajaran matematika yang dianggap kompleks, maka penting untuk mempertimbangkan upaya lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan upaya lebih lanjut untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan daya tarik pembelajaran saja, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang dianggap sulit. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang interaktif menjadi suatu kebutuhan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika di kelas V-B SDN Cikaret Jaya.

Dalam menghadapi masalah tersebut, peneliti mengusulkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Guru memberikan tanggapan positif yang menunjukkan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif ini. Mereka yakin bahwa penggunaan media ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik belajar, memberikan variasi dalam pembelajaran, dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Eti Muliani (2023) disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Nearpod lesson web* yang digunakan pada penelitian ini sangat berpengaruh, efektif, praktis dengan mendapatkan kategori efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan nilai peserta didik meningkat atau mencapai KKM, serta hasil penelitian Putri Suryaning Laras (2022) yang menyatakan media pembelajaran *Gapadia* berbasis *Nearpod* valid, efektif, dan praktis, karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mudah digunakan oleh peserta didik dan guru, serta membuat pembelajaran

menjadi bermakna, menarik, dan menyenangkan.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Eti Muliani, (2023) dan Putri Suryaning Laras, (2022) terletak pada objek penelitian, di mana penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk materi matematika kelas V dengan penerapan fitur "*time to climb*", sementara penelitian sebelumnya belum menerapkannya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016:407), metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan melakukan beberapa tahapan pengujian terhadap efektivitas produk tersebut. Untuk menghasilkan produk baru tersebut, penelitian dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, agar produk dapat berfungsi dengan baik, diperlukan penelitian untuk menguji efektivitasnya.

Tempat penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan peneliti yaitu di SDN Cikaret Jaya yang berlokasi di Jalan Al-Falah Cikaret Rt 004/009, Kel. Harapan Jaya, Kec. Cibinong, Kab. Bogor, Jawa Barat, dengan kode pos 16914.

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan November-Juni. Masa pelaksanaan penelitian terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian. Berikut jadwal kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

Menurut Sugiyono (2016:117) populasi merupakan kelompok orang atau benda yang memiliki ciri-ciri tertentu yang ingin diteliti oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Cikaret Jaya pada peserta didik kelas V-B.

Menurut Sugiyono (2016:118) sampel adalah bagian kecil dari populasi itu. Teknik sampling yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*, dengan menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2016:124) sampel jenuh merupakan teknik pengambilan

sampel yang melibatkan setiap anggota populasi sebagai bagian dari sampel. Sampel penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas V-B di SDN Cikaret Jaya.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang terdiri dari 20 peserta didik kelas V-B di SDN Cikaret Jaya tahun pelajaran 2023/2024 memberikan data yang diperlukan oleh peneliti. Penelitian ini melibatkan tiga validator, yaitu Bapak Iqbal Suriansyah, M.Kom (ahli media), Ibu Stella Talitha, M.Pd (ahli bahasa), dan Ibu Septi Kadarwati, S.Pd. (guru kelas V-B sebagai ahli materi).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Peneliti memulai proses pengembangan model ADDIE dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara di kelas V-B SDN Cikaret Jaya. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa guru sering mengandalkan buku tema dan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga peserta didik kurang antusias. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebagai alternatif yang

lebih menarik. Analisis juga mencakup kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum 2013, serta kebutuhan peserta didik yang menunjukkan keinginan untuk menggunakan media berbasis aplikasi.

2. Tahap Desain

Peneliti merancang media pembelajaran dengan mengumpulkan referensi materi, gambar, video, dan soal-soal yang relevan. Desain dibuat semenarik mungkin menggunakan fitur-fitur aplikasi, termasuk *Canva*, untuk meningkatkan kualitas visual. Setelah perancangan awal, media ini diuji validasinya oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi, memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V-B.

3. Tahap Pengembangan

a. Ahli Media

Produk yang sudah direvisi kemudian divalidasi menggunakan instrumen angket validasi ahli media. Berdasarkan hasil validasi media tersebut, produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi jaring-jaring kubus dan balok di sekolah dasar

berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 80%-100%, yang artinya produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas V-B.

b. Ahli Bahasa

Produk yang telah direvisi kemudian disusun validasinya menggunakan angket oleh ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi bahasa tersebut, produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi jaring-jaring kubus dan balok di sekolah dasar berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 81%-100%, yang artinya produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas V-B.

Setelah data diperoleh dari penilaian rata-rata validitas, data tersebut akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas media pembelajaran interaktif. Konversi ini didasarkan pada pedoman yang tercantum dalam tabel konversi ideal.

c. Ahli Materi

Produk yang telah direvisi kemudian disusun validasinya menggunakan angket oleh ahli materi. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi jaring-jaring kubus dan balok di sekolah dasar berada pada kualifikasi “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 81%-100%, yang artinya produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas V-B. Setelah mendapatkan data dari rata-rata nilai validasi, informasi tersebut disesuaikan untuk menyusun kesimpulan mengenai validasi produk media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sesuai dengan prinsip ideal yang tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Penilaian Validator

Validator	Rata-rata Validitas
Ahli Media	81,3%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	96%
Rata-rata	92,4%

Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* untuk materi jaring-jaring kubus dan balok memiliki hasil sebagai berikut.

Tabel 2 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Tabel di atas mengacu pada tabel konversi sebagai berikut.

Tabel 3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Tidak Layak

4. Tahap Implementasi

Pada tahap pelaksanaan, setelah produk pengembangan direvisi berdasarkan masukan dari ketiga ahli, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas V di sekolah dasar. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 17 Mei 2024. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan angket, sehingga peneliti dapat mengevaluasi kelayakan produk tersebut di mata peserta didik.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, telah diperoleh hasil dari angket respons. Umpan balik dari penggunaan produk *Nearpod* diberikan untuk mengetahui bagaimana respons

peserta didik terhadap penggunaannya dalam proses pembelajaran. Hasil dari angket ini berfungsi untuk mengevaluasi kelayakan produk tersebut. Jika angket menunjukkan bahwa respons peserta didik baik dan menarik dalam konteks pembelajaran, maka produk tersebut dapat dianggap telah selesai dikembangkan. Berikut ini adalah hasil uji coba pada peserta didik.

a) Deskripsi Respon Peserta Didik
Berdasarkan Uji Terbatas

Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat dan pendukung selama pelaksanaan uji coba produk di lapangan, serta untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan. Peserta didik mengisi angket yang terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan skala 1 sampai 5. Uji coba produk ini melibatkan 20 peserta didik sebagai responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* adalah

ketersediaan laptop dan handphone bagi setiap anak. Laptop digunakan untuk mempresentasikan media pembelajaran interaktif *Nearpod*, sementara *handphone* digunakan untuk berpartisipasi dalam aktivitas interaktif. Selain itu, tersedianya akses internet yang lancar juga menjadi faktor penting. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan berbagai teknik seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab juga memainkan peran kunci dalam kesuksesan uji coba. Demikian pula, kemampuan peserta didik untuk terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, termasuk kemampuan mereka dalam mengoperasikan *handphone* untuk menjawab pertanyaan, menjadi faktor penentu kesuksesan implementasi *Nearpod* dalam proses pembelajaran.

Adapun faktor penghambat yang memengaruhi pelaksanaan uji coba, yaitu rusaknya proyektor sekolah. Kondisi ini mengakibatkan dalam uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* tidak dapat

mempresentasikan materi secara langsung kepada seluruh peserta didik. Namun, *Nearpod* masih dapat digunakan dalam pembelajaran secara online menggunakan perangkat digital masing-masing peserta didik. Meskipun proyektor tidak tersedia, keberadaan handphone pada setiap peserta didik menjadi faktor utama dalam memaksimalkan potensi penggunaan *Nearpod* dalam pembelajaran.

Untuk menilai respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Nearpod*, digunakan kuesioner. Hasilnya dapat dianalisis menggunakan metode kuantitatif yang cepat.

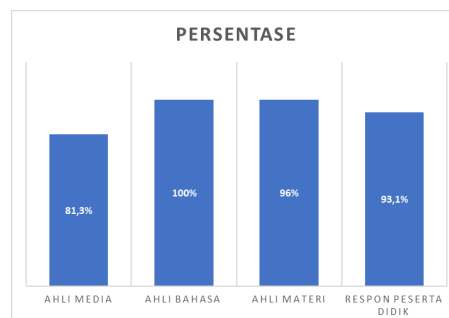
$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Untuk mencari rata-rata skor dari jawaban keseluruhan respons menggunakan rumus untuk mengolah data yang berupa deskriptif persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah respon peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil rekapitulasi data respons peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian dari 20 peserta didik, media pembelajaran interaktif *Nearpod* mendapatkan nilai respons yang sangat baik dengan persentase 93,1%, termasuk dalam kriteria "Sangat Baik". Jumlah tersebut berada dalam rentang 80%-100%, sehingga media pembelajaran interaktif *Nearpod* dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi jaring-jaring kubus dan balok.



Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Nearpod* untuk materi jaring-jaring kubus dan balok layak digunakan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Media ini menawarkan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami, sehingga membuat peserta didik tidak merasa jenuh. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif

Nearpod ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mempermudah pemahaman materi, menarik perhatian siswa, mencegah kebosanan, dan menjaga keterlibatan siswa. Menurut Afifah dkk. (2022) dan Gullo & Harefa (2022), media ini menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyerupai situasi nyata, tetapi penggunaannya di sekolah masih kurang optimal. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod*, yang menggunakan model *ADDIE*, bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan menyediakan alat interaktif yang mendukung berbagai fitur seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio.

Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah analisis, yang melibatkan wawancara dengan wali kelas untuk mengidentifikasi masalah di kelas, khususnya di kelas V-B SDN Cikaret Jaya. Wawancara mengungkapkan bahwa sebagian siswa merasa matematika sulit dan

pembelajaran monoton, serta media yang digunakan tidak memadai.

Tahap kedua adalah desain, di mana peneliti merancang *storyboard* dan menentukan fitur-fitur yang akan digunakan dalam media, seperti slide, video, dan kuis.

Tahap ketiga adalah pengembangan, di mana desain diubah menjadi produk fisik berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, yang meliputi materi, video, dan evaluasi. Setelah media selesai, dilakukan validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya. Validasi awal menunjukkan beberapa kekurangan, tetapi setelah revisi, media mendapatkan skor yang sangat baik pada validasi kedua.

Tahap keempat adalah implementasi, di mana media diuji coba pada 20 siswa kelas V-B. Hasil respons siswa menunjukkan kepuasan tinggi dengan nilai rata-rata 93,1%. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana analisis respons siswa menunjukkan bahwa media tersebut berhasil dan memenuhi kriteria "Sangat Baik" dengan persentase kelulusan antara 81% hingga 100%.

Setelah melewati tahap validasi oleh tiga ahli, produk media pembelajaran interaktif ini siap diuji coba. Pada tahap implementasi, uji coba dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas V di sekolah dasar. Peneliti berkoordinasi langsung dengan wali kelas untuk mengarahkan penggunaan media melalui handphone siswa. Siswa mengakses link media dan setelah pembelajaran selesai, mereka mengisi angket untuk memberikan tanggapan. Hasilnya menunjukkan kriteria yang sangat baik dengan nilai persentase 93,1%, sehingga media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Hasil pengembangan dan penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan lainnya. Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dinyatakan sangat layak dengan skor validasi mencapai 97,33% dari ahli media, 94,66% dari ahli bahasa, dan 98,66% dari ahli materi. Uji coba juga menunjukkan respons baik dengan persentase 95% dari guru dan 89% dari siswa, berada dalam kategori "Sangat Baik".

D. Kesimpulan

1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi jaring-jaring kubus dan balok mengikuti model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap. Analisis adalah langkah pertama, yang mencakup penilaian kelayakan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Setelah itu, desain adalah langkah berikutnya, di mana media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dirancang untuk peserta didik. Validasi produk dan perbaikan berdasarkan hasilnya adalah bagian dari proses pengembangan. Selanjutnya, tahap implementasi yang berupa uji coba produk dilakukan pada 20 peserta didik kelas V-B untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan produk yang dikembangkan dengan melihat respon peserta didik setelah menggunakan produk. Hasil presentasi menunjukkan produk pengembangan mencapai tingkat 81%-100%, ditafsirkan sebagai "Sangat Baik".

2) Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* ditunjukkan melalui hasil validasi dari para ahli dan respon peserta didik. Validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan. Ahli media memberikan presentase 81,3%, yang menunjukkan media ini sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Ahli bahasa memberikan presentase 100%, yang berarti sangat layak digunakan tanpa revisi. Ahli materi pembelajaran memberikan presentase 96%, yang juga menunjukkan sangat layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada 20 peserta didik kelas V-B SDN Cikaret Jaya, hasilnya menunjukkan respon yang sangat baik dengan presentase 93,1%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O. dan Noviana, E. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), hal. 33–42. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Ami, R.A. (2021) "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*," *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), hal. 135–148. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>.
- Baalwi, M.A. dan Aulia, U. (2022) "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), hal. 54–68. Tersedia pada: <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>.
- Biassari, I. dan Putri, K.E. (2021) "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar," *Seminar Pendidikan*, 4(1), hal. 62–74.
- Cahyani, N.M.S. dan Suniasih, N.W. (2022) "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), hal. 1–11. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Dr. Hasnul Fikri, M.P. dan Ade Sri Madona, S.Pd., M.P. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Interaktif*. Diedit oleh M.P. Hendrizal, S.Ip. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fareza, H.I. dan Zuhdi, U. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), hal. 291–299.

- Tersedia pada:
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52388>.
- Feri, A. dan Zulherman, Z. (2021) "Development of nearpod-based e module on science material 'energy and its changes' to improve elementary school student learning achievement," *International Journal of Education and Learning*, 3(2), hal. 165–174. Tersedia pada:
<https://doi.org/10.31763/ijele.v3i2.400>.
- Gulo, S. dan Harefa, A.O. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), hal. 291–299. Tersedia pada:
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Gusteti, M.U. dan Neviyarni, N. (2022) "Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka," *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), hal. 636–646. Tersedia pada:
<https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>.
- Hidayat, F. dan Mulyawati, I. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd," *Jurnal Pendidikan Dasar*, hal. 111–120.
- Inanta, R., Zuhaji dan Indrayani (2022) "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), hal. 418–424.
- Indartiwi, A., Wulandari, J. dan Novela, T. (2020) "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), hal. 28–31.
- Laras, P.S., Masyhud, M.S. dan Alfarisi, R. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Gapadia Berbasis Nearpod Subtema Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku Kelas IV Di SDN Petungasri Iii Pandaan Kabupaten Pasuruan," *Jurnal Handayani*, 13(2), hal. 123. Tersedia pada:
<https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36626>.
- Minalti, M.P. dan Erita, Y. (2021) "Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), hal. 2231–2246. Tersedia pada: Google Scholar.
- Muliani, E. dan Br Ginting, R.D. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Nearpod Tema 6 Subtema 3 Siswa Kelas Iv Sd Negeri 054870 Tanjung Jati T.a 2022/2023," *Jurnal Handayani*, 14(1), hal. 15. Tersedia pada:
<https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.47213>.
- Nurhamidah, D. (2021) "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, hal. 80–90.
- Oktafiani, O. dan Mujazi, M. (2022) "Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), hal. 124. Tersedia pada:
<https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prof. Dr. Sugiyono (2016) *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

- dan R&D. Diedit oleh ALFABETA. Bandung.
- Purba, H.S., Drajad, M. dan Mahardika, A.I. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice," *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), hal. 131. Tersedia pada: <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>.
- Purnamasari, N.L. (2019) "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), hal. 23–30. Tersedia pada: <https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>.
- Purwaningsih, S. et al. (2023) "Pelatihan Penggunaan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Tanjung," 7, hal. 2358–2363.
- Rahmawati, A.H., Anwar, W.S. dan Mirawati, M. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(1), hal. 15–20. Tersedia pada: <https://doi.org/10.33369/pgsd..>
- Ramadhan, N.B., Japar, M. dan Raharjo (2021) "Perbedaan Hasil Belajar PPKn dengan Menggunakan Aplikasi Zoom dan Nearpod di SMAN 61 Jakarta," *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 06(02), hal. 204–212.
- Rasmani, U.E.E. et al. (2023) "Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), hal. 10–16. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>.
- Sitepu, N.B. dan Gandamana, A. (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A 2022/2023," *Journal on Education*, 6(1), hal. 3512–3522. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3446>.
- Sofyan, Y., Sumarni, S. dan Riyadi, M. (2021) "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), hal. 129–142. Tersedia pada: <https://doi.org/10.26618/sigma.v13i2.5832>.
- Suherawati, N., Makmuri, M. dan Widiatsih, A. (2020) "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 2 Ambulu," *Journal of Education Technology and Inovation*, 3(2), hal. 40–50. Tersedia pada: <https://doi.org/10.31537/jeti.v2i2.579>.
- Utomo, F.T.S. (2023) "INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, hal. 3635–3645.