

PENGEMBANGAN E-LKPD MENGGUNAKAN NEARPOD BERBASIS RADEC UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Sri Mutiara¹, Firman², Desyandri³

^{1, 2, 3} Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

alagoodteacher@gmail.com¹, firmamhd@gmail.com², desyandr@ifip.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop and implement Nearpod-based E-LKPD with the RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) learning model to improve the effectiveness of learning in elementary schools. Based on a preliminary study at SDN 05 Padang Pasir, it was found that the use of conventional LKPD was not interesting enough and effective in increasing student engagement. Therefore, the development of interactive technology-based E-LKPD is expected to support more enjoyable and effective learning. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial subjects were 19 fourth-grade students of SDN 05 Padang Pasir. The results showed that Nearpod-based E-LKPD had a very good level of practicality and validity, with scores of 91.67% and 90.33%, respectively. The effectiveness of the media was also proven to increase, indicated by an increase in student learning outcomes from 52.63% who achieved the KKM before implementation, to 84.21% after using this media. This study concludes that the use of Nearpod-based E-LKPD can significantly increase student engagement and learning outcomes, as well as support more interactive and enjoyable learning.

Keywords : Education, Learning Media, Nearpod

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan E-LKPD berbasis Nearpod dengan model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SD. Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 05 Padang Pasir, ditemukan bahwa penggunaan LKPD konvensional belum cukup menarik dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbasis teknologi yang interaktif diharapkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba adalah 19 siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Nearpod memiliki tingkat praktikalitas dan validitas yang sangat baik, dengan skor masing-masing 91,67% dan 90,33%. Efektivitas media juga terbukti meningkat, ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari 52,63% yang mencapai KKM sebelum implementasi, menjadi 84,21% setelah penggunaan media ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis Nearpod dapat meningkatkan

keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran, *Nearpod*

A. Pendahuluan

Pada kegiatan pembelajaran, guru dan sekolah diharapkan menyediakan sarana prasarana serta model pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik menempatkan mereka sebagai subjek yang aktif mengembangkan diri, dengan pendekatan yang bersifat aktif, partisipatif, dan kolaboratif. Guru sebagai fasilitator harus menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa mudah memahami materi. Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi tantangan utama dalam pembelajaran abad 21, yang memerlukan penyesuaian model pembelajaran sesuai dengan kemajuan TIK.

Studi pendahuluan di SDN 05 Padang Pasir menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, lebih banyak mencatat informasi dari guru daripada terlibat aktif. LKPD yang digunakan di sekolah lebih menekankan pada soal-soal dan pengisian soal tanpa mengembangkan

kemampuan siswa lebih lanjut. LKPD yang ada di sekolah cenderung hanya digunakan sebagai alat untuk menambah nilai tanpa meningkatkan kompetensi peserta didik. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya inovasi dalam bahan ajar, seperti penggunaan E-LKPD yang dapat diakses secara online untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik minat belajar siswa.

Penggunaan E-LKPD dapat mempermudah pembelajaran dan membantu meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dengan mengadaptasi perkembangan teknologi, E-LKPD yang berbasis online diharapkan dapat menggantikan LKPD cetak yang kurang praktis dan tidak efektif. Transformasi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas mereka. E-LKPD dirancang agar dapat diakses melalui internet, yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu alternatif teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Nearpod. Nearpod adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan lingkungan belajar interaktif dengan fitur kuis, video pembelajaran, dan evaluasi. Guru dan peserta didik dapat mengakses aplikasi ini dengan mudah, dan aplikasi ini memungkinkan untuk merancang E-LKPD yang menarik dan interaktif. Nearpod juga menyediakan fitur yang memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan kontrol yang berbeda antara guru dan siswa, serta merekam jejak pembelajaran siswa untuk evaluasi.

E-LKPD dirancang untuk mendukung pelaksanaan RPP yang berpusat pada peserta didik, dengan fokus pada aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif, baik dalam kerja individu maupun diskusi kelompok. Aktivitas yang dirancang dalam E-LKPD bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perancangan E-LKPD harus dilakukan dengan sangat baik agar dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

Pengembangan E-LKPD bertujuan

agar peserta didik dapat lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran. Dalam mengembangkan E-LKPD, diperlukan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan ide dan keterampilan mereka. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model RADEC, yang terdiri dari tahap Read (membaca), Answer (menjawab), Discuss (berdiskusi), Explain (menjelaskan), dan Create (mencipta). Model ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan siswa, membuat mereka lebih mandiri, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Model pembelajaran RADEC menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran yang inovatif, karena dengan sintaks yang mudah diingat, guru dapat mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Melalui tahapan-tahapan dalam model ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja secara mandiri. Ini akan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Selain itu, wawancara dengan guru

dan siswa di SDN 05 Padang Pasir dan SDN 24 Ujung Gurun menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan tidak menarik perhatian siswa dan belum mendukung proses belajar dengan baik. Siswa hanya diberi instruksi untuk mengerjakan soal-soal latihan tanpa adanya kegiatan yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Peneliti juga mengamati bahwa hasil belajar peserta didik di SDN 05 Padang Pasir menunjukkan banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menandakan perlunya peningkatan kualitas bahan ajar yang digunakan.

Hasil wawancara dan observasi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis Nearpod dengan model RADEC dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan E-LKPD yang lebih menarik dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Ini juga akan membantu guru dalam mengelola kelas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dilihat bahwa terdapat hubungan

yang saling berkaitan antara proses belajar mengajar, guru dan peserta didik sehingga penelitian ini mencoba mempresentasikan yang dibutuhkan oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran agar dapat menunjang keterlaksanaan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan keinginan yaitu mengembangkan E- LKPD dengan aplikasi Nearpod berbasis RADEC. Pemilihan E- LKPD berbasis RADEC ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk langsung berpartisipasi dalam memahami materi dan juga diciptakannya pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E- LKPD menggunakan Nearpod berbasis RADEC untuk Siswa kelas IV Sekolah Dasar". Dengan rumusan masalah bagaimanakah mengembangkan E – LKPD menggunakan Nearpod berbasis RADEC untuk siswa kelas IV SD yang efektif dan praktis?

B. METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) untuk mengembangkan E-LKPD berbasis Nearpod yang efektif bagi

pembelajaran siswa. Tahap pertama, analisis, melibatkan kajian materi, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran untuk memastikan kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka. Pada tahap perancangan, materi disusun bersama dengan komponen E-LKPD yang berbasis Nearpod dan instrumen pengujian keefektifan produk. Tahap pengembangan menghasilkan produk E-LKPD yang valid, yang kemudian diuji coba di SDN 02 Patamuan dan SDN 01 Patamuan untuk menilai praktikalitasnya.

Setelah produk dinyatakan valid dan praktis, implementasi dilakukan di SDN 05 Padang Pasir dengan 19 siswa kelas IV sebagai subjek. Evaluasi akhir mengukur kualitas produk melalui analisis data validasi, tanggapan pengguna, kepraktisan, serta dampaknya terhadap pembelajaran. Evaluasi ini mencakup pengaruh terhadap sikap siswa, peningkatan kemampuan, dan manfaat yang dirasakan oleh sekolah. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validitas, angket kepraktisan, dan instrumen efektivitas untuk menilai hasil pembelajaran yang menggunakan E-LKPD berbasis Nearpod dan model RADEC.

Analisis data dilakukan dengan berbagai metode, termasuk menghitung

validitas menggunakan rata-rata skor, menghitung kepraktisan dengan skala Guttman, dan menganalisis efektivitas melalui lembar aktivitas siswa dan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis, keefektifan pembelajaran dikategorikan menggunakan persentase efektivitas menurut Hake. Penelitian ini melibatkan pembuatan produk, validasi oleh lima validator, serta uji kepraktisan dan efektivitas di tiga sekolah dasar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis E-LKPD Nearpod di kelas IV SDN 05 Padang Pasir, dengan fokus pada pengukuran keberhasilan media dalam aspek praktikalitas, validitas, dan efektivitas. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan siswa, dan hasil belajar mereka. Penilaian dilakukan melalui uji coba di kelas IV dengan mengukur kemudahan penggunaan media (praktikalitas), kelayakan isi dan desain (validitas), serta perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan

media (efektivitas). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana media Nearpod dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di tingkat dasar.

1 Analysis (Analisis)

Langkah analisis dimulai dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran di SDN 05 Padang Pasir dan SDN 24 Ujung Gurun. Observasi menunjukkan bahwa LKPD konvensional kurang menarik, yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan aktivitas siswa. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa materi yang digunakan belum mendukung pembelajaran interaktif dan kreatif, serta hasil belajar siswa masih rendah, dengan hanya 52,63% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan siswa dan guru menjadi faktor utama dalam merancang solusi pembelajaran. Guru membutuhkan media yang mendukung model RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) untuk melatih keterampilan abad ke-21, sedangkan siswa memerlukan media yang menarik dan memotivasi mereka

untuk lebih aktif belajar. Oleh karena itu, langkah analisis menghasilkan kebutuhan untuk mengembangkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan sintaks RADEC, yang dapat menyajikan konten menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung evaluasi secara real-time.

2 Design (Desain)

Pada tahap desain, E-LKPD berbasis aplikasi Nearpod dirancang dengan mengacu pada model RADEC, yang terdiri dari lima tahapan: Read, Answer, Discuss, Explain, dan Create. Setiap tahap dirancang dengan konten interaktif, seperti teks, gambar, dan video, serta ditambah dengan kuis formatif untuk mengukur pemahaman siswa. Proses desain dimulai dengan penyusunan storyboard dan wireframe untuk menggambarkan alur E-LKPD dan tata letak elemen media, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran.

Konten E-LKPD dirancang agar relevan dengan kompetensi dasar yang diajarkan di kelas IV, dengan elemen interaktif yang meningkatkan minat siswa, seperti aktivitas proyek di tahap Create. Aspek teknis, seperti kemudahan

penggunaan dan aksesibilitas, juga dipertimbangkan, dan aplikasi Nearpod dipilih karena mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan fitur seperti presentasi multimedia, diskusi kolaboratif, dan evaluasi otomatis. Hasil desain ini menjadi dasar untuk tahap pengembangan media selanjutnya.

3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, E-LKPD berbasis aplikasi Nearpod dibuat sesuai desain yang telah dirancang, mencakup elemen interaktif seperti video, kuis, dan diskusi virtual yang mendukung pembelajaran RADEC. Media ini divalidasi oleh ahli media dan pembelajaran untuk memastikan kualitasnya, dengan masukan yang diterima untuk meningkatkan petunjuk penggunaan dan tata letak. Setelah revisi, E-LKPD dinyatakan layak digunakan.

E-LKPD juga diuji coba pada siswa kelas IV untuk memastikan fungsionalitasnya. Uji coba menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah dan merasa lebih termotivasi untuk belajar. Feedback siswa digunakan untuk penyempurnaan akhir, sehingga media ini efektif dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 dan

memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam.

4 Implementation (Implementasi)

Implementasi media pembelajaran berbasis E-LKPD Nearpod pada siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir bertujuan untuk mengukur aspek praktikalitas, validitas, dan efektivitas dalam mendukung proses belajar mengajar. Berikut pembahasan mendalam terkait masing-masing aspek:

- Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktikalitas media pembelajaran dinilai dari kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan daya tariknya bagi siswa dan guru. Hasil penilaian dari guru menunjukkan skor rata-rata 91,67%, yang dikategorikan sangat praktis. Guru menyatakan bahwa E-LKPD Nearpod mempermudah penyampaian materi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, video, dan ruang diskusi. Hal ini memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan lebih menarik dan efisien.

Dari sisi siswa, media pembelajaran ini dinilai membantu mereka memahami materi secara bertahap sesuai dengan model RADEC. Fitur yang ada dalam E-LKPD memungkinkan siswa belajar mandiri sekaligus berkolaborasi dengan teman

sekelas. Sebagai contoh, tahap Discuss mendorong siswa untuk berbagi pandangan mereka, sementara tahap Create memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan karya kreatif, seperti diagram konsep atau presentasi kelompok. Tingkat keterlibatan siswa yang tinggi ini menjadi indikator praktikalitas media.

- Validitas Media Pembelajaran

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli pembelajaran dengan memberikan penilaian terhadap kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan teknik. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 90,33%, yang termasuk kategori sangat valid. Validitas isi menjadi poin penting karena E-LKPD harus relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Validator menilai bahwa E-LKPD ini telah sesuai dengan model RADEC, mencakup kompetensi dasar (KD) yang ditargetkan, serta menyediakan materi yang terstruktur dengan baik.

Dari aspek penyajian, validator memberikan masukan untuk menambah elemen visual dan memperbaiki tata letak agar lebih menarik dan tidak membingungkan siswa. Setelah perbaikan, media ini memenuhi kriteria estetika dan kemudahan navigasi.

Keberadaan komponen interaktif, seperti polling dan diskusi langsung, juga menambah nilai tambah validitas media.

- Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas diuji melalui peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan media, hanya 52,63% siswa yang mencapai KKM. Setelah implementasi, persentase tersebut meningkat menjadi 84,21%. Rata-rata nilai siswa juga meningkat signifikan dari 72,11 menjadi 83,37. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Nearpod efektif dalam membantu siswa memahami materi lebih baik.

Lebih dari sekadar hasil akademik, efektivitas juga terlihat dari peningkatan aktivitas belajar siswa. Siswa menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran, terutama pada tahap diskusi dan pembuatan proyek. Contohnya, mereka menggunakan fitur kolaboratif Nearpod untuk menyusun presentasi bersama, yang menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi dan kerjasama.

Efektivitas ini juga didukung oleh kenyamanan siswa dalam menggunakan media. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media tersebut mempermudah mereka dalam

memahami materi dan menyelesaikan tugas, berkat penjelasan yang visual dan langkah-langkah yang jelas. Aspek ini menunjukkan bahwa media tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memastikan bahwa setiap elemen media sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru, dengan hasil validasi dan uji coba awal digunakan sebagai dasar untuk revisi media. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, di mana data menunjukkan peningkatan signifikan baik dalam hasil tes maupun partisipasi siswa.

Respon siswa dan guru terhadap media ini sangat positif. Guru merasa E-LKPD mempermudah penyampaian materi dan pengelolaan kelas, sementara siswa merasa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Aspek interaktivitas menjadi salah satu fitur yang paling disukai siswa. Evaluasi ini menunjukkan

bahwa E-LKPD berbasis Nearpod dengan model RADEC tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan potensi untuk digunakan lebih luas di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis E-LKPD Nearpod di kelas IV SDN 05 Padang Pasir. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan praktikalitas, validitas, dan efektivitas pembelajaran, sesuai dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembahasan lebih mendalam mengenai masing-masing aspek akan dijelaskan melalui teori dan pendapat para ahli yang relevan.

Praktikalitas Media Pembelajaran

Praktikalitas media pembelajaran, dalam konteks ini, mencakup kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan daya tarik bagi siswa serta guru. Hasil penilaian menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis Nearpod sangat praktis digunakan. Guru merasa terbantu dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, video, dan ruang diskusi yang memudahkan penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Indra dkk. (2023) yang menyatakan

bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Indra et al., 2023). Selain itu, siswa dapat belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas, terutama pada tahap Discuss dan Create yang mendorong partisipasi aktif dan kreativitas siswa.

Siswa juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Zang et al., 2022) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran yang berbasis masalah dan proyek. Fitur kolaboratif dalam Nearpod memungkinkan siswa untuk saling berbagi ide, yang meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan pada abad ke-21 (Umar, 2022).

- Validitas Media Pembelajaran

Validitas media pembelajaran mengacu pada kesesuaian konten, desain, dan penyajian media dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-LKPD Nearpod mendapatkan skor

validitas yang sangat baik, dengan rata-rata skor 90,33%. Menurut (Olmedilla et al., 2006), validitas dalam media pembelajaran harus mencakup kesesuaian antara materi yang disajikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, E-LKPD telah disesuaikan dengan model RADEC yang mendukung keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kreativitas, serta telah memenuhi kriteria kompetensi dasar yang diharapkan.

Dari sisi penyajian, validator memberikan masukan untuk menambahkan elemen visual yang lebih menarik dan memperbaiki tata letak agar lebih ramah pengguna. Hal ini sesuai dengan teori yang diajukan oleh Mayer, yang menekankan bahwa desain visual yang baik dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi dan membantu mengorganisasi informasi secara lebih efektif (Sabatini et al., 2024). Penambahan elemen interaktif seperti polling dan diskusi langsung juga meningkatkan validitas media karena memperkaya pengalaman belajar siswa dan memastikan keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran

diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan nilai rata-rata siswa. Sebelum penggunaan media, hanya 52,63% siswa yang mencapai KKM, namun setelah implementasi, persentase tersebut meningkat menjadi 84,21%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis Nearpod memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Borchert & Zellmer-Bruhn, 2010) yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal pemahaman konsep yang kompleks.

Peningkatan efektivitas juga terlihat dari aktivitas siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran, terutama pada tahap diskusi dan pembuatan proyek. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam berdiskusi tetapi juga menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi dan kerjasama dalam kelompok. Menurut (Solehuddin et al., 2024), pembelajaran berbasis proyek dan diskusi dapat mengembangkan keterampilan sosial dan akademik siswa secara bersamaan, yang menjadikan

pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, kenyamanan siswa dalam menggunakan media ini, seperti yang terlihat dalam umpan balik mereka, menunjukkan bahwa E-LKPD Nearpod mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis E-LKPD Nearpod yang dikembangkan berhasil meningkatkan praktikalitas, validitas, dan efektivitas pembelajaran di kelas IV SDN 05 Padang Pasir. Praktikalitas media terlihat dari kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya, sementara validitasnya tercermin dari kesesuaian konten dan desain dengan kurikulum serta tujuan pembelajaran. Efektivitas media juga terbukti melalui peningkatan hasil belajar siswa dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pengembangan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendukung keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kerjasama. Penelitian ini memberikan gambaran tentang bagaimana media

berbasis teknologi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, R., & Saniyah, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Picture And Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 835–884.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.769>
- Borchert, P., & Zellmer-Bruhn, D. M. (2010). Reproduced with permission of the copyright owner . Further reproduction prohibited without. *Journal of Allergy and Clinical Immunology*, 130(2), 556.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jaci.2012.05.050>
- Darmansyah, D. (2018). *Peran Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*.
- Elfia sukma , Ritawati Mahjuddin, dan R. A. (2017). Literacy Media Development in Improving Reading and Writing Skill of Early Class Students in Elementary School Padang Utara Padang. In *9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*, 145–150.
- Fitria, Y. (2020). OPTIMALISASI KARAKTER PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL MELALUI PEMBELAJARAN SAINS. 1–11.
- Indra, M. H., Sutarto, S., Kharizmi, M., Nurmiati, A. S., & Susanto, A. (2023). Optimizing the Potential of Technology-Based Learning Increases Student Engagement. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 233.
<https://doi.org/10.31958/jaf.v11i2.10554>
- Maharani, S. D., Susanti, R., & Indarti, L. H. (2022). Integrating HOTS-based student electronic worksheet: Teaching styles in elementary school during the COVID-19 pandemic. *Journal of Social Studies Education Research*, 13(3), 98–119.
- Miqro' Fajari Lathifah, Baiq Nunung Hidayati, Z. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Oktarina, A., Luthfiana, M., & Refianti, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) etnomatematika berbasis penemuan terbimbing pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 2, 91–101.
- Olmedilla, D., Saito, N., & Simon, B. (2006). Interoperability of educational systems - Editorial of special issue. *Educational Technology and Society*, 9(2), 1–3.
- Pratama, Y. A., Sopandi, W., & Hidayah, Y. (2019). Model Pembelajaran Radec (Read-Answer-Discuss-Explain And Create): Pentingnya Membangun Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Konteks Keindonesiaan. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(1), 1–8.
- Rosa Andria Syafitri dan Tressyalina. (2020). The Importance of the

- Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19. *Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)*.
- Sabatini, G., Ananda, I. T., Mawaddah, K., Marisca, L., & Sari, V. K. (2024). Pengembangan dan Aplikasi Media Pembelajaran : Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran. *Urnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 95–103. <https://doi.org/10.59342/jgt.v3i1.349>
- Sarginson dan McPherson. (2021). Nearpod: An Innovative Teaching Strategi to Engage Students in Pathophysiology/Pharmacology. *Journal of Nursing Education*, 60. <https://doi.org/https://doi.org/10.3928/01484834-20210616-13>
- Solehuddin, M., Hasyim, D. M., Riniati, W. O., Ilyas, H. P., Muhammadiyah, U., Hamka, P., & Palembang, U. M. (2024). *Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Edutainment Bagi Dosen Pemula Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. 4(6), 178–185.
- Sopandi, W., Pratama, Y., & Handayani, H. (2018). Profil Perubahan Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Dasar Dan Menengah Melalui Sosialisasi Dan Workshop Read-Answer-Discuss-Explain-And Create (RADEC). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Umar. (2022). Komunikasi Pembelajaran Di Era Digital. In *PT. Literasi Nusantara Abadi Grup*.
- Yelianti, Upik, M. and M. E. S. (2018). Development of Electronic Learning Media Based 3D Pageflip on Subject Matter of Photosynthesis in Plant Physiology Course. *Jurnal Biodik*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.2437/bio.v4i2.5858>
- Zang, J., Kim, Y., & Dong, J. (2022). New evidence on technological acceptance model in preschool education: Linking project-based learning (PBL), mental health, and semi-immersive virtual reality with learning performance. *Frontiers in Public Health*, 10. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.964320>