

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *NEARPOD* PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN KELAS IV SDN BLAWE

Diva Melvia Lourensa¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Kharisma Eka Putri.³

¹PGSD Fakultas FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹ divamelvina252@gmail.com, ² dhian.2nw@gmail.com,

³kharismaputri@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Blawe Kabupaten Kediri. Hasil observasi diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga pembelajaran ini menjadi membosankan dan terlihat monoton, karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe. Media yang sudah dikembangkan diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data berupa data kevalidan, kepraktisan, keefektifan yang dinyatakan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan tes yang berup *pres-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemmapuan akhir siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *nearpod*. Sedangkan angket untuk mengetahui penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis *nearpod* dan respon guru serta siswa terhadap media pembelajaran berbasis *nearpod*. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Blawe dan SDN Tiron 4. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan kelas IV SDN Blawe adalah sebagai berikut: (1) Hasil kevalidan media pembelajaran berbasis *nearpod* ini mendapatkan presentase 83% yang dikategorikan sangat valid. (2) Hasil kevalidan materi pada media pembelajaran berbasis *nearpod* mendapatkan nilai 96% yang dikategorikan sangat valid. (3) Hasil angket kepraktisan respon guru mendapatkan presentase 98%. (4) Hasil angket kepraktisan respon siswa mendapatkan presentase 96%. (5) Hasil keefektifan siswa melalui *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi bentuk dan fungsi tubuh pada hewan diperoleh hasil *pre-test* presentase 56,7% dikategorikan kurang efektif sedangkan hasil *post-test* presentase 97,1% dikategorikan efektif. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yaitu bahwa media pembelajaran berbasis *Nearpod* dinyatakan sangat valid, sangat efektif, dan sangat praktis untuk digunakan. Sehingga media sudah dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*, Bnetuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan.

A. Pendahuluan

Secara umum Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan juga bisa membentuk karakter setiap individu. Menurut Aristoteles pendidikan yang baik harus memiliki tujuan utama yaitu untuk kebahagiaan. Meskipun kebahagiaan tertinggi dalam hidup masih bersifat spekulatif (Jalaluddin dan Abdullah Idi, 2018). Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai perihal Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif membuat potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dalam warga, bangsa, dan negara.

Pendidikan yaitu suatu proses bimbingan atau tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur pendidik,

siswa, tujuan, dll dan dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah salah satu hal yang penting dalam kehidupan. Menurut Kurniawan (2017:27) Pendidikan merupakan suatu hal untuk mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia. Menurut Elfachmi (2015:16) tujuan pendidikan yaitu untuk memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan, oleh karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arahan kepada segenap kegiatan pendidikan dan sebagai sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat membangkitkan motivasi atau rangsangan kegiatan belajar bahwa bisa membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa (Hamalik Gerlach, 2013). Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses

pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Media pembelajaran dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian siswa. Penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga akibatnya dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar seseorang. Pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan materi. Media pembelajaran sangat menunjang pemahaman materi siswa pada materi yang diajarkan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa menjadi lebih luas dan benar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar pada materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup sangat penting dipahami oleh siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi salah satu sumber ilmu yang bermanfaat bagi siswa. Pembelajaran IPA bukan hanya menguasai tentang pengetahuan yang berupa fakta atau prinsip saja, tetapi juga

merupakan suatu proses penemuan. Dalam proses tersebut dapat menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dalam pembelajaran IPA materi daur hidup (metamorfosis) helwan di lingkungan sekitar sehingga peserta didik akan lebih memahami jika media tersebut real, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena dalam memahami materi metamorfosis tidak hanya dengan menghafal konsepnya sesuai dalam buku ajar namun juga dapat dengan mengeksplor dapat membantu siswa untuk lebih mengeksplor pengetahuannya dalam materi metamorfosis pada hewan.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa menjadi aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Pembelajaran yang ideal hanya

mungkin terjadi jika didukung oleh guru yang ideal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Blawe ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran IPA pada materi materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan. Permasalahan ini dilihat dari dua faktor yaitu guru dan siswa. Guru lebih berorientasi pada pembelajaran *teacher centered*, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi dengan metode ceramah. Sehingga pembelajaran ini menjadi membosankan dan pembelajarannya sangat monoton, karena tidak variasi dalam proses pembelajaran. Selain dari faktor guru juga ditemukan permasalahan yang dialami siswa, permasalahan yang dialami siswa yaitu siswa sering terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dapat diketahui bahwa peserta didik lebih suka belajar sambil bermain, karena menurut peserta didik pembelajaran itu menjadi lebih menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran yang berteknologi seperti video dan

gambar-gambar. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod* proses pembelajaran menjadi maksimal terhadap proses pembelajaran dengan perasaan yang menyenangkan. Selain itu kita juga melakukan observasi dan wawancara dan juga melakukan analisis dokumen yang terkait dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi dapat dibuktikan dari 18 siswa dengan rata-rata nilai siswa 72% yang masih dibawah KKM pada materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Hewan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tersebut dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *NEARPOD* PADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN KELAS IV SDN BLAWE”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yang dikenal selbagai *Reltselarch and Delvelopmelnt* (R&D). Melnulrult Sugiyono (2011: 297),

R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah model dalam penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk agar dapat bermanfaat dalam pendidikan.

Model ADDIEI sesuai dengan pengembangan media sebagai media visual. Berikut penjelasan tentang proses pengembangan dengan model ADDIEI berdasarkan pendapat Pribadi (2014: 128). a. Tahap Analisis (*Analysis*), *Design*, *Development*, *Implementations*, *Evaluation*. Tahap analisis adalah melakukan analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Langkah pertama analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan permasalahan penggunaan media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, pada tahap ini analisis dilakukan di tempat penelitian, yaitu di kelas IV SDN Blawe Kota

Kediri. Analisis yang ada pada situasi lingkungan didapatkan dari hasil observasi langsung dalam pembelajaran bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan di kelas IV SDN Blawe. Pada tahap ini peneliti akan melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di SD tersebut yaitu guru lebih berorientasi pada pembelajaran *teacher centered*, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi dengan metode ceramah.

- b. Tahap Desain (*Design*) Pada tahap desain ini, dilaksanakan dengan menyusun secara rinci persyaratan yang akan diperlukan dalam proses pelaksanaan penelitian, seperti media pembelajaran, kuesioner, dan materi yang akan digunakan. Ketika pelaksanaan media pembelajaran berlangsung, akan ditekankan melalui dari tiga aspek yakni pemilihan materi yang sesuai dengan keperluan siswa dan pedoman kompetensi, penerapan strategi yang telah ditetapkan, metode evaluasi dan penilaian yang akan digunakan.
- c. Pengembangan (*Development*) Menurut Pribadi (2014:130), "Langkah pengembangan media

pembelajaran meliputi kegiatan membulat, melmbelli, selta memodifikasi bahan ajar agar mencapai tujuan yang telah ditentukan selrta direncanakan". Pada pelnellitian yang akan dilakukan delngan cara melmbelli, dan memodifikasi meldia *pop ulp book* yang akan dibulata. Pada tahap ini, media pembelajaran *pop up book* mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan desain yang telah ditetapkan. Pengembangan produk media pembelajaran disesuaikan dengan materi dankompetensi yang ingin dicapai. divalidasi pada ahli media dan ahli materi. Jika media pembelajaran yang dibuat belum mencapai kriteria kevalidan yang ditentukan, maka peneliti merevisi media pembelajaran sesuai saran dari ahli media dan ahli materi.

d. *Implementation* (Implementasi). Menurut Nunuk Suryani, dkk (2019,127), "*Implementation* berkaitan dengan mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa". Tahap ini merupakan tahap kegiatan uji coba. Pada tahap uji coba produk ini, akan dilakukan uji coba sebanyak dua kali yaitu

uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas menggunakan 7 siswa yang dipilih secara acak dari kelas IV SDN Tiron 4, sedangkan uji coba skala luas akan menggunakan 18 siswa kelas IV SDN Blawe.

e. Tahap Evaluasi (Elvalulation)
Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah langkah kegiatan dan produk yang dibuat telah sesuai. Tahap ini meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data setiap tahapan untuk menyempurnakan suatu produk. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara luas. Produk yang dikembangkan ini melalui beberapa tahapan yaitu *Analysis, Design, dan Implementation*. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan dalam model *ADDIE*. Jika pada tahapan terdapat hasil yang perlu diperbaiki maka perlu

dievaluasikan identifikasi kemudian disempurnakan. Tujuannya agar menghasilkan produk yang berkualitas.

Lokasi penelitian yang dilakukan di SDN Blawe kabupaten Kediri. Subjek penelitian adalah siswa SDN Blawe Kediri dengan jumlah 18 siswa, sedangkan uji coba terbatas dilakukan dengan jumlah 7 siswa kelas IV di SDN Tiron 4. Validasi yang dilakukan dengan melibatkan validasi ahli dan validasi materi yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Agar media pembelajaran berbasis *Nearpod* dapat memenuhi standart yang telah ditetapkan maka harus ada validasi yang di antaranya ada 2 yaitu.

- a. Ahli media
- b. Ahli materi

Pengumpulan data adalah proses yang standar selrta sitematik agar dapat melmpelrolelh data yang diperlukan. Teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini Lembar Angket (Kusioner) siswa, Lembar angket Guru dan Kisi-kisi Soal.

Analisis data penelitian ini, menggunakan teknik analisis data deskriptif dan data kuantitatif. Pada data kualitatif yang belrиси pendapat atau saran dari ahli materi pembelajaran guna pelrbaikan produk selbellulm diulji coba. Sedangkan pada data kulantitatif, dilakukan analisis skor dari beberapa angket (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Spesifikasi Produk

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan. Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis *nearpod* ini sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berbasis *nearpod* berisi halaman awal masuk dalam halaman menu.
- b. Media pembelajaran berbasis *nearpod* berisi petunjuk penggunaan.
- c. Media pembelajaran berbasis *nearpod* berisi Kd dan Indikator pembelajaran.
- d. Media pembelajaran berbasis *nearpod* berisi materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan.

2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media

- a. Prinsip-Prinsip Media
Pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut.
 - 1) Media pembelajaran berbasis *nearpod* dapat membantu siswa untuk memahami materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan.
 - 2) Media pembelajaran berbasis *nearpod* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan.

3) Rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat.

4) Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Keunggulan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*

Setelah melakukan penelitian, media pembelajaran berbasis *nearpod* memiliki keunggulan sebagai berikut.

1) Dapat lebih menarik perhatian siswa

2) Media dapat dibawa kemana-mana

b. Kelemahan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*

1) Media pembelajaran tersebut memerlukan laptop dan LCD proyektor daam mengoperasikannya,

2) Memerlukan jaringan internet yang sangat kuat.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

Media pembelajaran berbasis *nearpod* dapat dikatakan efektif karena memperoleh presentase

sebesar 83%, hal ini di dukung oleh Bito (2017) yang menyatakan bahwa presentase 83% media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika didasari atas empat indikator, yaitu: (1) ketercapaian keefektivan kemampuan guru mengelola pembelajaran, (2) ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik, yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan termuat dalam rencana pelaksanaan pembelajarandengan toleransi 5%, (3) respon peseta didik terhadap pembelajaran yang positif yaitu terdapat rata-rata persentase jawaban (respon) peserta didik untuk kategori senang, baru dan berminat lebih besar atau sama dengan 80%, serta (4) ketercapaian ketuntasan belajar (seorang peserta didik dinyatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 65% dari nilai total 100, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai bila paling sedikit 80% peserta didik di kelas telah tuntas belajar). Hasil penelitian media pembelajaran berbasis *nearpod* ini memperoleh hasil sangat efektif, hal ini senada

dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dari hasil validasi secara teoritis dinyatakan baik. Ada sebuah teori menyatakan sebuah media pembelajaran akan memiliki tingkat keefektifan atau tingkat kualitas yang baik jika media tersebut memenuhi unsur-unsur yang ada di atas. Efektivitas juga dapat diartikan sebagai sebuah pencapaian dari tujuan yang dilakukan dengan cara yang baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan (Ansori et al, 2021).

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu perilaku mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidikan dengan efektif agar mampu memberikan pengalaman baru melalui pendekatan dan strategi khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Fathurrahman et al., 2019). Efektivitas pembelajaran didukung oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Dimana, dalam setiap proses pembelajaran terdapat tiga komponen penting diantaranya guru, peserta didik, dan media yang digunakan. Pembelajaran yang efektif lahir dari perencanaan guru yang matang tentang tujuan pembelajaran,

strategi dan model pembelajaran, komunikasi, media pembelajaran, dan dorongan yang kuat untuk mengajar siswa. Maka dari itu, pembelajaran yang efektif sangat didukung oleh guru yang efektif dalam mengajar. Selain itu, pembelajaran yang efektif juga didukung dengan pengelolaan kelas yang baik (Tarihoran & Wiputra, 2020).

Efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik saling berkaitan dengan hasil belajar yang diraih oleh siswa. Hubungan keduanya yang sangat erat, menyebabkan keduanya diibaratkan dengan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Ukuran dari sebuah pembelajaran yang berlangsung secara efektif merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa. Dalam proses pembelajaran guru melakukan berbagai tahapan, mulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran (Amka,2020:17).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan

pembahasan produk media pembelajaran dapat di simpulkan sebagai berikut. :

1. Berdasarkan hasil validasi ahli media presentase mendapatkan hasil nilai akhir 83,00 %, pada hasil presentase tersebut media dapat di katakan sangat valid dan dapat diuji cobakan dengan ada sedikit revisi pada sebelumnya. Sedangkan pada validasi ahli materi presentase mendapatkan hasil nilai akhir 96,00 %, pada hasil presentase tersebut media dapat di katakan sangat valid dan sudah dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.
2. Kepraktisan media dapat ditunjukkan dari hasil respon guru dan respon siswa. Saat uji coba luas hasil presentase respon guru mendapatkan presentase nilai sebesar 98,00% maka dapat dikategorikan memperoleh sangat praktis. Pada uji coba terbatas hasil. Pada uji coba luas mendapatkan hasil presentase nilai sebesar 96 % atau dapat dikatakan memperoleh kriteria sangat praktis.
3. Media dikatakan efektif dapat

dilihat Pada uji coba terbatas hasil *pre-test* siswa menunjukkan nilai rata-rata 56,7 sedangkan hasil *post-test* siswa menunjukkan nilai rata-rata 97,1. Sedangkan pada uji coba luas hasil *pre-test* siswa menunjukkan nilai rata-rata 69,27 sedangkan hasil *post-test* siswa menunjukkan nilai rata-rata 90,28. Uji-T pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000 >0,05, maka ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* tentu ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan media pembelajaran berbasis *nearpod* efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- AB Saragih. (2016). Metode Penelitian. Jurnal Online Mahasiswa Universitas Islam Riau, 4(1), 1–23.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana prenada media group.

- Akbar, Sa'dun. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asih Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ansori, dkk. 2023. Sosialisasi pendamping assesor IASP 2020. Jurnal pengabdian Masyarakat 4 (2). journal.universitaspahlawan.ac.id
- Amka, A. 2020. Efektivitas sekolah inklusif. Penerbit Anugraha Jaya. repo-dosen.ulm.ac.id
- Djamaludin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center
- Dyer, P., & Hunt, A. (2015). Using mobile technology for active learning in lectures-comparing interactive tools.
- Damopolii, Vemsi., Bito, Nursiya., Resmawan. 2019. Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segi empat. *Algoritma Journal Of mathematics education*. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://repository.u ng.ac.id/get/karyailmiah/10142/Efektivitas-Media-Pembelajaran-Berbasis-Multimedia-pada-Materi->

- Segiempat.pdf&ved=2ahUKEwjjwKOr9IKHAXUY1jgGHRpoChQQFnoECB0QAQ&usg=AOvVaw1iimBv4cT_RnBgaiLjL2RD
- Elfachmi, A.K. (2016). *Pengantar Pendidikan*.: Erlangga
- Fathurrahman, A., dkk. 2019. Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui peningkatan kompetensi pedagogik dan teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan* 7 (2). journal.unpak.ac.id
- Gagne dan Briggs. 2018. *Pengertian Pembelajaran*.
- Gerlach, V.G dan Ely, D.P.1971. Teaching And Media. Dalam Arsyad.2013. *Media Pembelajaran*. hal 15. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hariyanto. 2014. *Assesmen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
<https://doi.org/10.5195/jmla.2017.121>.
- Jalaluddin dan Abdullah Idi. *Filsafat Pendidikan: Manusia, Filsafat, dan Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, N.D., Ariani, S.R.D., dan Ashadi., (2014), Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) dan Team Asisted Individualization (TAI) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Asam Basa Kelas XI Semester Ganjil SMK Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(1):44-50.
- Lovette, Irby & Fitzpatrick, John W. 2016. *Handbook of Bird Biology Third Edition*. United Kingdom: cornell University.
- Minalti, M. P., & 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*, 2231-2246.
- Muchlas, Samani & Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model: Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nursidik. 2011. Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. Online at <http://dgirlss.wordpress.com/karakteristikdan-kebutuhan-pendidikan-anak-usia-sekolahdasar-oleh-nursidik-kurniawan-a-ma-pd-sd/>
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Journal of the Medical Library Association*. 105(1). 108-110.
- Putra, Nusa.2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda
- Sary, Yessy Nur Endah. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Saryati. (2014, Juni). Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. *Bahana manajemen Pendidikan, Jurnal Administrasi Pendidikan*.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Syaiful dan Aswan.2014. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Tafanoa Talizaro, (2018). “PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018*
- Tirtahardja, Umar dan S. L. La Sulo. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tarihoran, NM., Cendana, W. 2020. Upaya guru dalam adaptasi manajemen kelas untuk efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar 3 (3)*, 134-140. jurnal.ummi.ac.id
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yunita, Ni Kadek Ema, dan Henny Rahyuda. “Pengujian Anomali Pasar (January Effect) Di Bursa Efek Indonesia.” *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana* 8, no. 9 (2019): 5571. <https://doi.org/10.24843/ejmunud.2019.v08.i09.p11>.