

PENGEMBANGAN MEDIA PERKALIAN BILANGAN CACAH BERBASIS NEARPOD KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Dhiya Puspa Sari¹, Sri Rahayu², Nyamik Rahayu Sesanti³
¹²³PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
dhiya.puspasari16@gmail.com, srisk@unikama.ac.id,
nyamik.malang@gmail.com

ABSTRACT

*Mathematics learning in one of the Elementary Schools in Malang City still faces various challenges, one of which is the use of concrete media in the form of dominoes in learning multiplication of whole numbers in grade 4. This development research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of Nearpod-based learning media in mathematics learning. This development research uses a Research and Development (R&D) research design that refers to the ADDIE development model with 5 stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. This research passed a feasibility test from media experts, material experts and language experts. The subjects of this research involved teachers and grade 4 students, through two trial stages: a limited field involving 3 students and a wide field involving 25 students. Data were analyzed based on validation sheet instruments, questionnaires and tests to assess improvements in student learning outcomes. The feasibility results by media experts obtained a percentage of 95.4%, material experts obtained a percentage of 92.5% and language experts obtained a percentage of 96.8%, the feasibility of Nearpod-based learning media obtained an average of 94.9% included in the "very feasible" category. The percentage of practicality of Nearpod-based learning media by limited field students was 96.6% and wide field students were 96.3% included in the "very practical" category. The practicality test by teachers obtained a percentage of 93.1% with the "very practical" category. The effectiveness test obtained 0.86 with an average of 86.8 included in the "effective" category. It was concluded that Nearpod-based learning media is feasible, practical, and effective to be used as a digital learning medium. **Keywords:** Learning Media, Nearpod, Multiplication of Whole Numbers*

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada salah satu Sekolah Dasar di Kota Malang masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya penggunaan media konkrit berupa domino pada pembelajaran perkalian bilangan cacah di kelas 4. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada pembelajaran matematika.

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Penelitian ini melewati uji kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Subjek penelitian ini melibatkan guru dan siswa kelas 4, melalui dua tahap uji coba: lapangan terbatas melibatkan 3 siswa dan lapangan luas melibatkan 25 siswa. Data dianalisis berdasarkan melalui instrumen lembar validasi, angket dan tes untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa. Hasil kelayakan oleh ahli media mendapatkan presentase 95,4%, ahli materi mendapatkan presentase 92,5% dan ahli bahasa mendapatkan presentase 96,8%, kelayakan media pembelajaran berbasis *Nearpod* mendapatkan rata-rata 94,9% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Presentase kepraktisan media pembelajaran berbasis *Nearpod* oleh siswa lapangan terbatas sebesar 96,6% dan siswa lapangan luas sebanyak 96,3% termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Uji kepraktisan oleh guru diperoleh presentase sebesar 93,1% dengan kategori “sangat praktis”. Uji keefektifan diperoleh 0,86 dengan rata-rata 86,8 masuk dalam kategori “efektif”. Disimpulkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital. **Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Nearpod*, Perkalian Bilangan Cacah

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika pada salah satu Sekolah Dasar di Kota Malang masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya beberapa peserta didik kesulitan memahami perkalian cara susun panjang. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Pada proses pembelajarannya guru menggunakan media pembelajaran konkrit berupa domino. Menurut (Mailili, 2018) domino merupakan adaptasi dari permainan domino tradisional yang dirancang oleh guru sebagai media pembelajaran. Desainnya yang menarik, penuh

warna, serta penggunaan ukuran huruf dan warna yang tepat menjadikannya mudah digunakan oleh peserta didik untuk berlatih mengerjakan soal (Lumbansiantar, 2020). Domino dapat menjadi alat bantu awal untuk memperkenalkan konsep perkalian (Rochmiyatun, 2023). Namun, untuk pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif, perlu dikombinasikan dengan media pembelajaran lain yang lebih fleksibel dan sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis

teknologi yang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sarana modern yang mencerminkan kemajuan dan inovasi (Purwati, 2021). Dalam dunia pendidikan, media digital memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, mempermudah pemahaman konsep-konsep yang kompleks, menumbuhkan kesadaran berpikir kritis, mendorong terciptanya kesetaraan dalam pembelajaran, serta berbagai keuntungan lainnya (Wildan, 2023).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dengan lebih jelas dan menguasai konsep materi serta meningkatkan motivasi belajar, karena penyajian materi yang menarik (Indah Septiani, 2020). Teknologi juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, serta meningkatkan keterampilan digital peserta didik yang bermanfaat di era modern (Manongga, 2021). Penerapan dan pemanfaatan teknologi membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar dapat mencapai

peningkatan hasil belajar peserta didik, selain itu kelebihan dari penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di sekolah dasar, guru dapat mencari materi tambahan di internet dengan kemampuan dan minat peserta didik (Slamet, 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Nearpod*. Menurut (Biassari, 2021) *Nearpod* adalah platform pembelajaran yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dan guru, di mana pengajar dapat menyusun presentasi yang mencakup gambar, teks, video, hingga kuis yang dapat digunakan secara interaktif bersama peserta didik. *Nearpod* memiliki keunggulan diterapkan baik dalam pembelajaran online maupun tatap muka, dengan adanya fitur menarik yang dapat menciptakan suasana kelas yang aktif (Fareza, 2022). Materi pembelajaran yang tersedia dalam konten siap pakai memungkinkan guru untuk langsung menyesuaikan sesuai kebutuhan (Elvinas, 2022). Fitur-fitur yang beragam, seperti *Slide Clasic*, *Web Content*, *Sway*, *Slide Beta*, *PDF Viewer*, *Simulation*, *VR Field Trip* dan

Media 3D, Video, serta Audio. Nearpod ini dapat diakses dengan tiga acara, yakni *Live Lesson*, *Live Lesson Zoom*, dan *Link* atau *Code* (Oktafiani, 2022).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* sudah diterapkan oleh beberapa peneliti lainnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Pramesti, (2023) meneliti tentang motivasi belajar siswa turun akibat pembelajaran daring dan menemukan media pembelajaran interaktif *nearpod* yang dapat menarik kembali motivasi belajar siswa. Sementara itu menurut, Oktafiani, (2022) *nearpod* menawarkan ragam pembelajaran interaktif di kelas dengan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta memberikan umpan balik yang meningkatkan kepuasan mereka dalam belajar. Penelitian (Biassari, 2021) juga mengungkapkan bahwa Salah satu alternatif cara yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *nearpod*. Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang menarik terlebih dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi

youtube, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi *nearpod* serta menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Namun, studi-studi sebelumnya belum banyak mengkaji secara khusus langkah pengembangan media secara sistematis (desain, validasi, uji coba, dan evaluasi). Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pada pengembangan media khususnya dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar materi perkalian bilangan cacah mengkombinasikan media *nearpod* dengan *canva* untuk memuat video animasi yang berisi contoh-contoh dan soal cerita yang ada di kehidupan sehari-hari. Urgensi penelitian ini terletak pada pengeksploasian dan mengembangkan pemanfaatan *nearpod* secara lebih mendalam, baik dari segi konten, strategi implementasi, maupun efektivitasnya dalam konteks pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Dari uraian diatas peneliti melakukan penelitian dengan tujuan adalah media pembelajaran berbasis *nearpod* yang efektif, praktis, dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah. Materi yang dikembangkan memungkinkan guru dan peserta didik dapat mengakses secara *online* maupun tatap muka melalui komputer, laptop, dan *smartphone*.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation* (Soesilo, 2020).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Soesilo, 2020)

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *analysis*, *design*,

development, *implementation*, dan *evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* materi perkalian bilangan cacah. Instrumen penilaian terdiri dari angket validasi untuk emnilai kelayakan media, angket uji kepraktisan, instrumen tes pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keefektifan. Pada tahap *analysis*, dilakukan wawancara dan observasi kepada guru dan peserta didik untuk menganalisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan serta pemanfaatannya. Tahap *design* dilakukan dengan merancang desain media pembelajaran berbasis *Nearpod* dengan memperhatikan materi pembelajaran, sumber pembelajaran, dan memperhatikan komponen dalam tampilan media pembelajaran yaitu video, teks, dan gambar. Tahap *development* meliputi produksi, revisi dari produk yang sudah dirancang dan disusun. Tahapan ini melakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menghasilkan kelayakan sebuah produk yang akan dikembangkan. Validasi yang

dilakukan bertujuan untuk menilai kelayakan materi, ahli bahasa, dan ahli media. Instrumen yang digunakan oleh ahli materi berupa angket yang mengukur 4 aspek yakni pendahuluan, pembelajaran dan isi, kebahasaan, dan evaluasi. Aspek-aspek ini kemudian dikembangkan menjadi 10 butir pertanyaan. Instrumen yang digunakan oleh ahli bahasa berupa angket yang mengukur 4 aspek yakni lugas, komunikatif, diologis dan interaktif, serta kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Aspek-aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi 8 butir pertanyaan. Instrumen yang digunakan oleh ahli media berupa angket yang mengukur 4 aspek. Aspek-aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi 11 butir pertanyaan. Tahap *implementation* langkah dimana pengembangan hasil produk yang telah dirancang dan disusun sebelumnya akan diterapkan di kelas. Penerapan tersebut dilakukan untuk melihat respon guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan penggunaan produk. Tahap tahap untuk menilai efektivitas produk yang sudah dikembangkan, evaluasi produk atau model yang telah

dikembangkan melalui umpan balik dari pengguna. Tahap ini, peneliti menilai sejauh mana tujuan pengembangan produk tercapai melalui *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan setelah penerapan hasil produk untuk melihat keunggulan media dan beberapa peluang pengembangan penelitian di masa depan. Subjek penelitian ini melibatkan guru dan peserta didik kelas IV yang melalui dua tahap uji coba: uji coba lapangan terbatas melibatkan 3 peserta didik dan uji coba lapangan luas melibatkan 25 peserta didik. Data dianalisis berdasarkan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran serta kritikan perbaikan media pembelajaran berbasis *Nearpod* materi perkalian bilangan cacah pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, kepraktisan guru dan kepraktisan peserta didik. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon dari guru dan peserta didik.

Untuk menganalisis hasil kelayakan dan kepraktisan, peneliti menggunakan perhitungan yang diadaptasi dari (Harahap, 2022) sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase skor

$\sum ni$ = Jawaban jawaban responden

$\sum N$ = Jawaban nilai ideal

Sedangkan untuk menganalisis hasil keefektifan, peneliti menggunakan rumus *N-gain* yang diadaptasi dari (Sukarelawan, 2024) sebagai berikut :

$$N - Gain (g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain (g) : besarnya faktor gain

Skor posttest : nilai hasil tes akhir

Skor pretest : nilai hasil tes awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat lima tahapan, berikut ini hasil penelitian dari 5 tahapan penelitian ini yaitu :

Pada tahap analisis menjelaskan dalam pengembangan media pembelajaran masalah dasar yang dibutuhkan yaitu melakukan analisis kurikulum, karakter peserta didik, dan kebutuhan. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka (kurmer) dengan capaian pembelajaran pada fase B, peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian

bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Analisis kebutuhan yaitu dibutuhkan media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah. Sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi perkalian lebih mendalam.

Tahap desain media pembelajaran berbasis *Nearpod* menggunakan *canva* untuk mengatur dan mengedit susunan materi berupa video animasi tentang perkalian bilangan cacah. Guru masuk pada web *Nearpod* untuk menambahkan latihan soal pada video animasi, menambahkan fitur quiz yang menarik seperti *matching pairs* dan *fall in the blank*. Produk media pembelajaran berbasis *Nearpod* berisi materi perkalian bilangan cacah yang terdiri dari 4 slide yang memuat video animasi (cover, elemen capaian dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan latihan soal), slide

petunjuk quiz, *quiz matching pairs*, dan *quiz fall in the black*. Berikut desain produk dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* ini :



Gambar 2. Halaman utama (cover)



Gambar 3. Materi dan contoh soal



Gambar 4. Cara penyelesaian



Gambar 5. Latihan soal



Gambar 6. Pembuatan quiz pada Nearpod
 Tahap pengembangan melewati uji kelayakan hasil produk yang dilakukan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada tahap

pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi perkalian bilangan cacah pembelajaran matematika. Terdapat saran dan kritikan dari salah satu ahli validasi yaitu ahli materi: pada video animasi tersebut definisi bilangan cacah dan perkalian bilangan cacah sebaiknya mengambil dari buku atau sumber yang jelas atau dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis *Nearpod* yang telah dirancang. Validasi dilakukan dengan memberikan media pembelajaran berbasis *Nearpod* kepada validator, kemudian mengisi angket. Skor penilaian berupa kritik dan saran untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *Nearpod*. Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil penilaian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media

No	Validator	Presentase	Keterangan
1	Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	96,8%	Sangat Layak
3	Ahli Media	95,4%	Sangat Layak

Rata-rata presentase keseluruhan	94,9%	Sangat Layak
----------------------------------	-------	--------------

kepraktisan yang dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV.



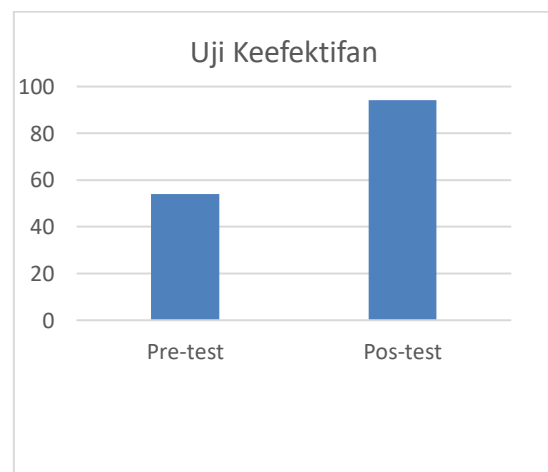
Gambar 7. Sebelum dan Sesudah

Selanjutnya pada tahap implementasi ini, dilakukan dengan uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media pembelajaran berbasis Nearpod yang dibuat dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Arjowinangun 1 Malang, maka media pembelajaran ini diuji cobakan lebih lanjut. Partisipan dalam uji coba ini adalah guru wali kelas IV, uji lapangan terbatas 3 peserta didik dan uji coba lapangan luas 25 peserta didik. Guru wali kelas dan peserta didik kelas IV diminta untuk menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti, kemudian angket diberikan kepada guru dan siswa yang selanjutnya akan diisi setelah uji coba produk dilakukan. Berdasarkan angket instrumen kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV skor rata-rata uji coba produk diperoleh kategori “sangat praktis”. Berikut hasil dari uji

Tabel 2. Hasil uji Kepraktisan

No	Aspek	Presentase	Keterangan
1	Kepraktisan guru	93,1%	Sangat Praktis
2	Kepraktisan peserta didik terbatas	96,6%	Sangat Praktis
3	Kepraktisan peserta didik luas	96,3%	Sangat Praktis

Tahap evaluasi dilakukan uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis Nearpod yang dikembangkan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika kelas IV. Uji keefektifan ini dilakukan dengan memberikan latihan soal sebanyak 10 soal. Penilaian keefektifan ini memberikan tes kognitif sebagai *pre-test* dan *post-test* untuk melihat rata-rata hasil yang diperoleh. Berdasarkan hasil analisis disajikan dalam *colom* berikut :



Tabel 3. Analisis hasil penelitian

Praktisi	Test	N-Gain	Rata-rata
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-tets</i>	
28 siswa	54,8	94,1	0,86
Keterangan	Rendah	Tinggi	Tinggi

Untuk melakukan pembelajaran bersama peserta didik, *nearpod* menawarkan tiga jenis akses, yaitu *Live participation + Zoom, Live participation*, dan *Student paced*. Setelah guru menentukan mode pembelajaran yang akan digunakan, sistem akan memberikan kode kelas yang kemudian dibagikan kepada peserta didik agar mereka dapat bergabung dalam kegiatan belajar tersebut (Ami, 2021). Peserta didik dapat membuka web *Nearpod Student Join* pada *Google* atau *Chrome*, setelah itu ketik kode yang diberikan guru kemudian dapat mengikuti pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran Matematika mengenai perkalian bilangan cacah dengan memanfaatkan *nearpod*, peserta didik menunjukkan ketertarikan serta minat belajar yang berbeda dibandingkan dengan sebelum menggunakan media ini (Himmah, 2023). *Nearpod* memberikan peserta didik pengalaman pembelajaran interaktif

yang menarik selama pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi perkalian bilangan cacah, peserta didik berkesempatan untuk mengasah keterampilan komunikasi matematisnya. Melalui penerapan *nearpod*, mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan komunikasi matematika semakin berkembang (Aryani, 2023).

Pencapaian hasil produk menurut ahli validasi materi dikaitkan dengan beberapa faktor. Faktor tersebut yaitu cover, capaian dan tujuan pembelajaran, isi materi yang diambil dari sumber jelas dan mudah dipahami, terdapat latihan soal dan *quiz* yang dimuat dalam media pembelajaran tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pelajaran matematika, peserta didik belajar dengan cara melihat, mendengarkan penjelasan, membaca materi, mengikuti petunjuk guru, meniru contoh, berlatih soal, dan menyelesaikan tugas (Banjarnahor, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod* dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi, membangkitkan

rasa ingin tahu mereka, menyajikan pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami (Oktafiani, 2022). Selain itu *Nearpod* dapat membantu peserta didik meraih hasil belajar yang lebih baik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Elvinas, 2022).

Hasil validasi ahli bahasa masuk kategori “sangat layak” dibuktikan dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat pendidikan dan teknik dalam penulisannya benar. Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila disampaikan melalui media pembelajaran berbasis *Nearpod* dengan penggunaan istilah yang jelas. Kejelasan unsur kebahasaan dalam materi sangat penting, karena bahasa yang tidak ambigu dan bebas dari makna ganda akan membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dengan lebih baik (Oktaviana, 2023). Media pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan penggunaan bahasa yang sesuai dan benar agar dapat digunakan peserta didik secara optimal (Sosramaiton, 2022). Selain itu penggunaan tanda baca yang tepat dapat membantu peserta didik

memahami materi dengan tepat (Oktaviana, 2023).

Faktor yang memengaruhi hasil validasi ahli media “sangat layak” antara lain : kemenarikan tampilan desain media pembelajaran berbasis *Nearpod* dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dibuat dengan web *Nearpod* dapat mendukung guru dalam kegiatan belajar mengajar. Materi pelajaran diilustrasikan secara menarik dalam bentuk video animasi, latihan soal, dan *quiz* (Fareza, 2022). Cara menjawab soal didalamnya interaktif dan menarik, seperti *matching pairs* dan *fall in the blank*. Aktivitas peserta didik tercatat secara otomatis, sehingga guru dapat mengetahui siapa saja yang mengikuti pembelajaran dan adanya fitur report memberikan rasa aman sekaligus dukungan dari guru, sehingga mampu mendorong semangat dan ketekunan peserta didik dalam belajar. (Biassari, 2021). *Nearpod* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan berorientasi pada peserta didik, serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mereka

dalam materi perkalian bilangan cacah (Anggraeni, 2024).

Melihat keberhasilan dari media pembelajaran berbasis *Nearpod* dalam pembelajaran matematika pada uji lapangan terbatas dan luas serta guru dikatakan “sangat praktis”. Desain media pembelajaran berbasis *nearpod* yang menarik serta fitur-fitur interaktif dan pilihan bahasa yang mudah dipahami dan dibaca peserta didik (Helnanelis, 2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* bertujuan untuk menambah wawasan peserta didik dalam materi perkalian bilangan cacah secara mendalam. Kelebihan dari media pembelajaran berbasis *Nearpod* menurut (Laras P, 2022) bisa digunakan peserta didik secara berulang-ulang. Media ini cocok digunakan karena berbentuk audiovisual, bersifat fleksibel dapat digunakan kapan saja dan terdapat kuis atau game yang membuat peserta didik tidak bosan membaca materi. Hal tersebut membantu materi menjadi lebih menarik dan mudah untuk dimengerti. Melalui media pembelajaran digital dapat mendorong guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran (Dany, 2024).

Uji keefektifan dapat dilihat dari nilai *pre-test* yang mendapatkan hasil rendah. Hal tersebut diperoleh karena peserta didik belum memahami tentang perkalian bilangan cacah secara mendalam. Setelah adanya media pembelajaran berbasis *Nearpod*, pemahaman peserta didik lebih meningkat dan masuk kategori “efektif”. Media pembelajaran berbasis *Nearpod* merupakan alat bantu pendidikan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang memungkinkan dilakukan secara online maupun tatap muka dan dapat membantu memudahkan peserta didik memahami isi materi, menarik kembali motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami kenaikan secara tidak langsung (Feri, 2021). Pemanfaatan platform *nearpod* dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang terlihat dari naiknya hasil belajar setelah menggunakan platform tersebut (Helnanelis, 2023). *Nearpod* berbasis web membantu peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Susanto, 2021).

E. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* berbantuan canva telah dikategorikan sangat layak, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika materi perkalian bilangan cacah pada salah satu Sekolah Dasar di Kota Malang. Menunjukkan bahwa peserta didik memahami materi dengan baik dan dalam proses pembelajaran peserta didik berpartisipasi aktif. Saran bagi guru sekolah dasar dapat menggunakan media pembelajaran digital diberbagai macam mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, pemahaman dalam materi, dan hasil belajar peserta didik. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan produk ini lebih lanjut sehingga dapat menjadi referensi yang relevan dan memperluas cakupan materi yang lebih luas dengan penerapan di jenjang kelas lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.1>
- Anggraeni, D. S., & Mintohari. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Struktur Bumi Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD Fip Unesa*, 12, 188–198.
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan *Nearpod* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2966–2976. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1349>
- Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). *Nearpod*-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(6), 767–778. <https://doi.org/10.55927/ijar.v2i6.4554>
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 62–74.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Elvinas, R., & Erita, Y. (2022).

- Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1296–1307.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3135>
- Fareza, H. I., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod dalam Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52388>
- Helnanelis, H., & Ulyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3886–3894.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>
- Himmah, I. F., & Yaqin, Z. N. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Nearpod Di Mi Tholabiyah Madiun. *Tarbiyatuna Kajian Pendidikan Islam*, 7(2), 171.
<https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v7i2.1808>
- Lumbansiantar, D. P., Faiza, Dilla, N. F., Haqiqi, N. R., & Hasanah, U. (2020). Journal of Instructional Development Research
Corresponding Author: Dornama Putri Lumbansiantar. *Universitas Indraprasta PGRI Journal of Instructional Development Research*, 2(1), 1–14.
<https://eduresearch.web.id/index.php/jidr/article/view/9>
- Mailili, W. H. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA MTs Alkhairaat. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 84–91.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158.
<https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Putri Suryaning Laras1, Muhammad Sulthon Masyhud2, R. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran GAPADIA Berbasis Nearpod Subtema Indahnya Keragaman Budaya Di Negeriku Kelas IV Di SDN Petungasri III Pandaan Kabupaten Pasuruan*. 13(2), 123–129.
- Rochmiyatun, A. (2023). Penerapan Metode Permainan Kartu Domino Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas IV SD Islam Al-

Mumtaaz. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.

- Sosramaiton, & Yeni Erita. (2022). Pengembangan Lkpd Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1308–1317. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3149>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>