

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh  
Muhammad Muslim  
NIM : 214101090017

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh  
Muhammad Muslim  
NIM : 214101090017

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh  
Muhammad Muslim  
NIM : 214101090017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing,



Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.  
NIP. 197110151998021003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Senin

Tanggal: 01 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Nuruddin, M.Pd.I.

NIP. 197903042007101002

Anindya Fajarini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199003012019032007

Anggota:

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I.

2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005



## MOTTO

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۖ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“Yang mengajarkan manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-‘Alaq [30]: 4-5)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* M. Quraish Shihab, Al-Qur'an Dan Maknanya (Jakarta: Lentera Hati, 2020), 612-613

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Teristimewa untuk kedua orang tua saya, Bapak Supaedi dan Ibu Sumiati, serta kakak laki-laki saya, Muhammad Jamil. Gelar sarjana ini saya persembahkan sebagai ungkapan terima kasih atas segala dukungan moral dan material yang tak terhingga, serta doa yang tiada henti yang selalu diberikan kepada saya. Berkat kasih sayang dan pengorbanan mereka, saya dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini dengan baik. Semoga rahmat Allah SWT senantiasa menaungi kehidupan mereka, memberikan keberkahan, kesehatan, dan umur panjang.
2. Keluarga besar saya tercinta yang selalu mendukung dan mengingatkan penulis untuk selalu rajin dan semangat dalam proses perkuliahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, sehingga mendapat gelar sarjana.

## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M.M., selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan sarana dan prasarana yang memadai selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is. S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi kami selama proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Hartono M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah mendukung dan memfasilitasi penelitian mahasiswa dengan menyediakan bimbingan, sarana, dan sumber daya akademik.
4. Bapak Fiqru Ma'far M.IP, selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah membimbing dan mengarahkan kami dalam menyelesaikan mata kuliah dan proses pengajuan judul skripsi.
5. Ibu Mudrikah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk

membimbing serta selalu memberi nasehat selama perkuliahan berlangsung.

6. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing skripsi saya yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan mata kuliah dan proses penyelesaian skripsi saya.
7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta karyawan yang telah membantu memberikan arahan kepada penulis untuk penyelesaian Skripsi.
8. Ibu Eny Rusmiati, S.Pd, selaku kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Jenggawah yang sudah memberikan izin dan membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Ade Nina Choreawati, S.Pd, selaku guru mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Jenggawah yang sudah membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Jenggawah khusus nya untuk kelas VIII I yang sudah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu per satu.

Oleh karena itu, penulis senantiasa mendoakan agar segala kebaikan, bantuan, serta dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan yang penulis miliki.

Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca.

Jember, 01 Desember 2025



Muhammad Muslim  
NIM: 214101090017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Muhammad Muslim, 2025** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Interaktif, *Nearpod*, Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah masih menggunakan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang bersifat konvensional dan media kurang interaktif, sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dapat diakses secara digital melalui perangkat laptop maupun handphone guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII tahun pelajaran 2025/2026.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi validitas, kepraktisan, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah tahun pelajaran 2025/2026. Sejalan dengan itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan sehingga dapat menjadi sarana belajar yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Analisis kepraktisan dengan menyebar angket respon guru dan peserta didik. Analisis keefektifan dengan menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*.

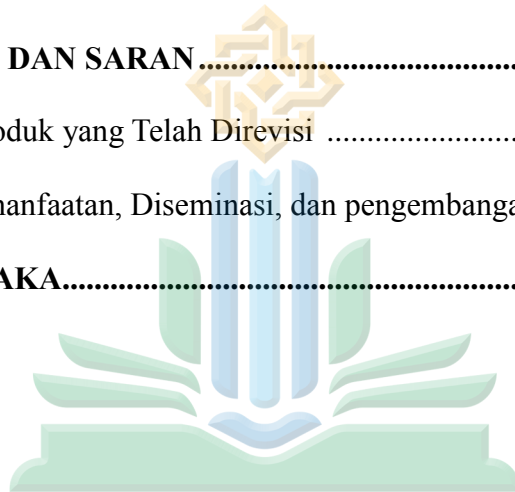
Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi potensi sumber daya alam Indonesia. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa produk ini sangat valid dengan nilai rata-rata 90% (ahli materi), 85% (ahli media), dan 88% (ahli bahasa). Hasil kepraktisan dari uji respon guru, peserta didik skala kecil, dan peserta didik skala besar terhadap media pembelajaran berbasis *Nearpod* menunjukkan perolehan presentase uji respon guru sebesar 96% dengan kriteria "sangat praktis". Perolehan presentase uji respon peserta didik skala kecil sebesar 91% dengan kriteria "sangat praktis", dan perolehan presentase uji respon peserta didik skala besar sebesar 91% dengan kriteria "sangat praktis". Uji efektivitas berdasarkan Perbandingan *pre-test* dan *post-test* dengan perhitungan N-Gain memperoleh rata-rata 0,73, yang termasuk dalam kategori "Efektif".



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>20</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	20
B. Kajian Teori.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>46</b>
A. Model Penelitian Dan Pengembangan .....	46

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	48
C. Uji Coba Produk.....	53
D. Desain Uji Coba Produk .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>74</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	74
B. Analisis Data .....	99
C. Revisi Produk.....	109
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>114</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	114
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Produk Lebih .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>118</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu Dengan penelitian yang akan dilakukan .....	24
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	61
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa .....	64
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa .....	65
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	66
Tabel 3.6 Skala Likert Kevalidan Produk .....	69
Tabel 3.7 Presentase kevalidan Validasi Ahli .....	70
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Praktikalitas .....	71
Tabel 3.9 Kriteria tingkan N-gain .....	73
Tabel 3.10 Tingkat Keefektifan Produk .....	73
Tabel 4.1 Rancangan Desain Produk <i>Nearpod</i> (Storyboard) .....	81
Tabel 4.2 Rancangan Desain Produk <i>Nearpod</i> (Storyboard) .....	83
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	86
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator Ahli Media .....	87
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	88
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi.....	89
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	90
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa.....	91
Tabel 4.9 Hasil Uji Respon Pada Guru .....	92
Tabel 4.10 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil .....	93

Tabel 4.11 Daftar Pernyataan Butir Penilaian.....	93
Tabel 4.12 Hasil Uji Respon Pada Uji Coba Skala Kecil .....	94
Tabel 4.13 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Besar .....	95
Tabel 4.14 Hasil Uji Respon Pada Uji Coba Skala Besar .....	96
Tabel 4.15 Hasil Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> .....	97
Tabel 4.16 Data Hasil Evaluasi Sumatif .....	98
Tabel 4.17 Presentase kevalidan Validasi Ahli.....	100
Tabel 4.18 Kategori Penilaian Praktikalitas .....	103
Tabel 4.19 Tingkat Keefektifan Produk .....	107
Tabel 4.20 Hasil <i>Pretest dan Posttest</i> Menggunakan <i>N-Gain</i> Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis .....	108
Tabel 4.21 <i>Nearpod</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Materi .....	110
Tabel 4.22 Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Bahasa.....	111
Tabel 4.23 Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media .....	112

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Langkah-Langkah Model ADDIE.....	47
Gambar 4.1 Platform <i>Nearpod</i> .....	80
Gambar 4.2 Platform <i>Nearpod</i> .....	81



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Keaslian Tulisan .....	124
Lampiran 2 Matrik Penelitian .....	125
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi .....	128
Lampiran 4. Validasi Ahli Bahasa .....	131
Lampiran 5. Validasi Ahli Media .....	134
Lampiran 6. Kisi-Kisi Soal <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> .....	137
Lampiran 7. Soal <i>Pre-Test</i> .....	134
Lampiran 8. Soal <i>Post-Test</i> .....	145
Lampiran 9. Modul Ajar .....	147
Lampiran 10 Hasil Respon Guru .....	158
Lampiran 11. Uji Respon Siswa Sekala Kecil.....	161
Lampiran 12. Uji Respon Siswa Skala Besar .....	163
Lampiran 13. Salah Satu Jawaban Lembar <i>Pre-test</i> .....	166
Lampiran 14. Salah Satu Jawaban Lembar <i>Post-Test</i> .....	168
Lampiran 15 Tampilan Media <i>Nearpod</i> .....	171
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian .....	172
Lampiran 17. Surat Selesai Penelitian .....	173
Lampiran 18. Jurnal Penelitian .....	174
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian.....	175
Lampiran 20. Biodata Penulis.....	178



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jalan utama dalam membentuk individu yang berilmu, terampil, dan memiliki karakter yang kuat. Lebih dari sekadar proses transfer pengetahuan, pendidikan mencakup berbagai aspek kehidupan, baik secara pribadi maupun sosial. Perannya sangat strategis dalam membentuk pola pikir, sikap, serta perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup>

Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan individu yang memiliki keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosional, dan sosial, sehingga mampu beradaptasi. Dengan demikian, penguatan sistem pendidikan merupakan langkah strategis untuk mendorong pembangunan nasional yang berkelanjutan dan berorientasi pada kemajuan manusia secara holistik.<sup>2</sup>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal.<sup>3</sup> Melalui pendidikan, negara mempersiapkan generasi muda agar mampu menjawab

---

<sup>1</sup> Dince Putri Juita, et al., "Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Lembaga Pendidikan," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 3 (June 16, 2024): 3068–77, <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>.

<sup>2</sup> A.Ramli Rasyid, A.Muh.Syuaib Alfareza, Muh.Agung M, "Peran Pendidikan Dalam Pembangunan Manusia Dan Berkelanjutan Di Era Modern" *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, Vol 8 No. 3 (Mkasar 2024): 58

<sup>3</sup> Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, *Demographic Research*, 49.0 (2003), 1-33 : 29.

tantangan masa depan dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas ini bukan sekadar rutinitas, melainkan sebuah proses yang disadari dan terarah untuk menciptakan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen. Dalam proses pembelajaran, terjadi pengolahan informasi melalui mekanisme pengingatan, penyimpanan dalam memori, hingga terbentuknya organisasi kognitif yang mendukung pemahaman secara mendalam.<sup>4</sup> Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran sangat bergantung pada strategi, metode, serta media yang digunakan dalam penyampaian materi.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya menuntut penyampaian informasi, tetapi juga bagaimana informasi tersebut diproses dan dipahami oleh peserta didik sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis serta kreatif. Seiring dengan perkembangan teknologi, tuntutan terhadap pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif semakin meningkat. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan model pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga

---

<sup>4</sup> M Thobroni, *Belajar & Pembelajaran:Teori Dan Praktik* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).

mampu membangun keterlibatan siswa secara utuh dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>5</sup>

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, guru memiliki peluang yang lebih luas untuk berinovasi dalam penyampaian materi pembelajaran melalui penggunaan media yang kreatif dan inovatif, yang selaras dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> Guru sebagai fasilitator dituntut mampu merancang pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif, agar setiap siswa dapat mengalami proses belajar yang bermakna dan berdampak jangka panjang terhadap perilaku serta pola pikirnya.

Meskipun kemajuan teknologi menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan, proses pembelajaran masih menghadapi sejumlah kendala. Keterbatasan media pembelajaran yang relevan dan metode pengajaran yang masih konvensional menyebabkan rendahnya minat serta partisipasi aktif siswa. Hal ini mengakibatkan pembelajaran cenderung berjalan satu arah dan kurang interaktif, sehingga tidak mampu mengembangkan keterampilan secara optimal.<sup>7</sup>

Berbagai permasalahan tersebut perlu diidentifikasi dan dianalisis secara menyeluruh agar dapat ditemukan solusi yang tepat untuk

---

<sup>5</sup> Ryan Gabriel S, Muhamad Yanuar A, “Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital” *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* Vol.2, No.3 (Bandung 2024) 69, <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>.

<sup>6</sup> Firdiawan Ekaputra et al., “Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall Untuk Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Inovatif Dan Kreatif,” *I-Com: Indonesian Community Journal* 4, no. 3 (September 2, 2024): 1835–42, <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088>.

<sup>7</sup> Mohd Wiyono., “Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *JUPENDIA* 1, No 1, (Mei 2025) Hal 8, <https://el-emir.com/index.php/jupendia>.

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sekaligus mampu mendukung penerapan pembelajaran aktif, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara lebih terarah, menarik, dan mendalam, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran di kelas sering kali masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pencapaian kompetensi siswa, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan.<sup>8</sup> Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Sebagai sarana bantu guru dalam menyampaikan informasi, media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, alat, atau bahan yang dirancang untuk menyampaikan materi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Keberadaan media ini tidak hanya memudahkan penyampaian informasi, tetapi juga memberikan stimulus positif yang mendorong motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Firdiawan Ekaputra et al., "Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall Untuk Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Inovatif Dan Kreatif," *I-Com: Indonesian Community Journal* 4, no. 3 (September 2, 2024): 1835–42, <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088>.

<sup>9</sup> Hermanto et al., *Media Pembelajaran Edukatif Untuk Menghadapi Kurikulum Merdeka Di*

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, dengan harapan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui penggunaan media yang tepat, baik dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>10</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki karakteristik khusus karena memuat konsep yang bersifat abstrak serta mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Banyak materi IPS yang memerlukan penjelasan kontekstual dan visual agar peserta didik dapat memahami keterkaitan antar konsep dan menghubungkannya dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk membantu guru menyampaikan materi IPS secara jelas, menarik, dan bermakna.<sup>11</sup>

Hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Ade Nina Choerawati, S.Pd., selaku guru IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah, menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki fasilitas penunjang pembelajaran digital yang relatif memadai, seperti proyektor, pengeras suara, dan jaringan Wi-Fi yang dapat diakses guru maupun siswa. Namun, fasilitas

---

*Era 5.0* (Banjar: Ruang Karya, 2023).

<sup>10</sup> Anisa Andriani, Ditami Ayu Saputri, Dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. Vol 5, No 3, (Maret 2022), 2012-2022. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>

<sup>11</sup> Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 2–3.

tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi informasi, khususnya dalam penggunaan platform digital pembelajaran.<sup>12</sup>

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, guru IPS masih cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah, diskusi sederhana, serta penugasan yang berfokus pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran yang digunakan pun masih bersifat sederhana, seperti globe, peta, dan papan tulis, dan juga media pembelajaran yang tidak interaktif, yang meskipun membantu, belum cukup memfasilitasi pembelajaran yang partisipatif dan menarik. Akibatnya, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan lebih sering berperan sebagai pendengar pasif.

Kondisi ini berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan catatan nilai ujian harian yang diperoleh dari guru IPS, sekitar 40% peserta didik kelas VIII memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Setelah dilakukan wawancara lebih lanjut, diketahui bahwa rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar, kesulitan memahami konsep abstrak, serta minimnya variasi media pembelajaran yang mampu mengakomodasi gaya belajar siswa.

---

<sup>12</sup> Ade Nina Choerawati diwawancara pada 11 Agustus 2025



Karakteristik peserta didik di SMP Negeri 1 Jenggawah menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah akrab dengan perangkat digital seperti smartphone dan tablet. Hal ini seharusnya menjadi peluang untuk memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Namun, kenyataannya pemanfaatan perangkat tersebut di sekolah masih terbatas dan belum diarahkan secara maksimal untuk mendukung proses pembelajaran. Potensi siswa untuk belajar melalui media interaktif berbasis teknologi belum dimanfaatkan, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang kontekstual.

Permasalahan ini bersifat kompleks karena melibatkan berbagai aspek. Pertama, aspek infrastruktur, sarana sudah tersedia tetapi belum digunakan secara optimal. Kedua, aspek kompetensi guru, sebagian guru masih belum terbiasa mengelola media digital berbasis teknologi. Ketiga, aspek siswa, peserta didik membutuhkan media yang dapat menjelaskan konsep abstrak melalui visualisasi dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakter mereka. Keempat, aspek kurikulum, Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), namun hal ini belum sepenuhnya terwujud di kelas.

Untuk menjawab kompleksitas permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tidak hanya menyediakan teknologi, tetapi juga menghadirkan media pembelajaran yang mudah diakses, praktis, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang tepat

adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. *Nearpod* merupakan platform pembelajaran digital berbasis cloud yang memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi secara real-time melalui berbagai aktivitas seperti presentasi interaktif, kuis, polling, simulasi, video pembelajaran, hingga refleksi akhir. Fitur ini memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik segera.<sup>13</sup>

Permasalahan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nimas Dewina Adani Putri (2024) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Rambipuji secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa nilai rata-rata post-test siswa kelas eksperimen yang menggunakan *Nearpod* meningkat menjadi 84,50, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mencapai 72,30. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas.<sup>14</sup> Dengan kata lain, *Nearpod* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman materi IPS yang lebih mendalam dibandingkan metode tradisional.

Melalui pengembangan media berbasis *Nearpod*, diharapkan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dapat diatasi. Media ini dirancang

---

<sup>13</sup> Raudhatul Aslami Ami, "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*," *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6, no. 2 (July 29, 2021): Hal,139, <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>.

<sup>14</sup> Nimas Dewina Adani Putri, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024* (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024).

untuk meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, *Nearpod* memungkinkan siswa mengakses materi secara mandiri di luar jam pelajaran, sehingga memperkuat pemahaman dan kemandirian belajar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada

Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026?

3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran IPS Adalah:

1. Untuk Menganalisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk Menganalisis Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk Menganalisis Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2026/2026.

## D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dengan materi Potensi Sumber Daya Alam Indonesia untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih aktif, menarik, interaktif, dan bermakna.

### 1. Spesifikasi Asli *Nearpod*

Spesifikasi asli merupakan fitur bawaan *Nearpod* yang digunakan sebagai dasar dalam penyusunan media pembelajaran. Adapun fitur tersebut meliputi:

a. *Poll* (Jajak Pendapat)

Digunakan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, membangun motivasi, serta menghubungkan pengalaman awal dengan materi yang akan dipelajari.

b. *Open-Ended Question* (Pertanyaan Terbuka)

Berfungsi menggali pemahaman mendalam, melatih kemampuan berpikir kritis, serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan ide dan refleksi pribadi.

c. *Draw It*

Memungkinkan peserta didik menggambar, memberi tanda, atau menandai lokasi tertentu pada gambar dan peta, sehingga memperkuat pemahaman visual dan keterampilan psikomotorik.

d. *Time to Climb*

Fitur kuis interaktif berbasis permainan yang memotivasi peserta didik untuk belajar melalui persaingan yang sehat dan menyenangkan.

e. Video dan Presentasi Interaktif

Menyediakan materi pembelajaran berupa teks, gambar, dan video yang mendukung pemahaman konsep dan dapat diakses secara fleksibel.

f. *Real-Time Assessment*

Memungkinkan guru memantau jawaban dan perkembangan peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan dilakukan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan tujuan penelitian. Modifikasi ini bertujuan agar media *Nearpod* tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik.

Spesifikasi pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Integrasi Materi IPS Kurikulum Merdeka

Materi yang dimasukkan dalam *Nearpod* disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPS kelas VIII Kurikulum Merdeka. Materi dikembangkan mulai dari konsep dasar, jenis-jenis sumber daya alam, pemanfaatan, hingga upaya pelestarian, sehingga selaras dengan standar pendidikan yang berlaku.



b. Desain Aktivitas Berjenjang

Aktivitas pembelajaran diatur secara sistematis, dimulai dari apersepsi, penyajian materi, latihan interaktif, hingga evaluasi akhir. *Poll* digunakan sebagai apersepsi, *Draw It* untuk memperkuat pemahaman visual, dan *Time to Climb* sebagai evaluasi yang menyenangkan.

c. Penambahan Media Visual dan Audio

Penyajian materi diperkaya dengan gambar, ilustrasi, peta, serta video kontekstual yang dilengkapi narasi audio. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dan mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

d. Peningkatan Interaktivitas

Pengembangan dilakukan dengan menambahkan diskusi kelompok daring, simulasi sederhana, serta aktivitas refleksi akhir. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

e. Evaluasi yang Lebih Komprehensif

Bentuk evaluasi diperluas tidak hanya dalam bentuk kuis, tetapi juga soal analisis dan pemecahan masalah berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*).

f. Bahasa dan Tampilan yang Menarik

Bahasa yang digunakan dalam instruksi dan materi disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik SMP. Tampilan visual dirancang dengan desain yang modern, sederhana, dan komunikatif agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat dari hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif *Nearpod* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa khususnya pada mata pelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya media *Nearpod* tersebut.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dengan hasil penelitian ini membuat guru menjadi inovatif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa tentang mata pelajaran IPS sebagai media alternatif pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, dengan hasil penelitian ini dapat memahami materi dengan baik, serta membuat peserta didik tidak akan merasa bosan karena penyajian dalam media pembelajaran interaktif *Nearpod* ini unik dan menarik.

- c. Bagi pembaca, dengan hasil penelitian ini dapat memberikan dan menambah wawasan baru sebagai referensi dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.
- d. Bagi peneliti, untuk melatih dan menambah wawasan, pengalaman serta mendapatkan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik nantinya.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi penelitian merupakan landasan berpikir peneliti terhadap orisinalitas kajian yang dilakukan. Asumsi ini berfungsi untuk memberikan dorongan kepada peneliti serta membangun keyakinan dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan di lapangan.<sup>15</sup> Pada penelitian ini, asumsi penelitian dan pengembangan mengacu pada media pembelajaran *Nearpod* dengan harapan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sekaligus menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran *Nearpod* yang digunakan berbasis digital, sehingga praktis dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja.

Asumsi pengembangan media interaktif berbasis *Nearpod* adalah sebagai berikut, antara lain:

---

<sup>15</sup> Andra Tersiana, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018), 43.

- a. Media interaktif dapat digunakan pada laptop, PC, dan andorid.
- b. Media interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada mata pelajaran IPS.
- c. Produk ini dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar pada mata pelajaran IPS.
- d. Media interaktif berbasis *Nearpod* ini dapat digunakan pada semua siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Jenggawah
- e. Media Interaktif ini dapat digunakan secara online.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Keterbatasan media pembelajaran berbasis *Nearpod* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat di akses atau terhubung dengan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat di utamakan.
- b. Uji coba hanya terbatas pada siswa kelas VIII I di SMP Negeri 1 Jenggawah
- c. Keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dalam penelitian ini masih terbatas pada materi pemanfaatan sumber daya alam saja

## G. Definisi Istilah

### 1. Media Pembelajaran Interaktif Berasis *Nearpod*

Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memfasilitasi penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan

bermakna. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif, yaitu media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik melalui berbagai aktivitas digital seperti kuis, polling, simulasi, maupun diskusi daring. Media interaktif tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, penguatan pemahaman konsep, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Salah satu platform yang mendukung pembelajaran interaktif adalah *Nearpod*, yang menyediakan fitur presentasi, video interaktif, evaluasi, hingga aktivitas kolaboratif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, istilah “berbasis *Nearpod*” merujuk pada pemanfaatan platform *Nearpod* sebagai media utama dalam penyajian materi secara interaktif, kontekstual, dan sesuai karakteristik peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga diharapkan mampu meningkatkan partisipasi serta efektivitas proses pembelajaran.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan gambaran dari pencapaian peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran yang terencana dan sistematis. Pencapaian ini terlihat melalui perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, hasil belajar bukan sekadar nilai atau angka yang dituliskan pada rapor, tetapi

lebih kepada kemampuan peserta didik dalam memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi pengetahuan yang telah dipelajari. Proses pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar peserta didik, maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan media yang digunakan.<sup>16</sup>

Dalam penelitian ini, hasil belajar memiliki posisi penting sebagai indikator keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Media ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menjadi tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai refleksi dari efektivitas strategi dan media yang digunakan. Peningkatan hasil belajar peserta didik akan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

### **3. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi dalam pendidikan yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi.<sup>17</sup> IPS

---

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 3.

<sup>17</sup> Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 2–3.

berperan penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai dinamika kehidupan masyarakat, hubungan antar manusia, serta interaksinya dengan lingkungan. Melalui pembelajaran IPS, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep-konsep sosial, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, IPS juga berfungsi sebagai wahana penanaman nilai-nilai moral, nasionalisme, dan tanggung jawab sosial, sehingga diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang peduli dan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai aktivitas digital. Hasil belajar dalam konteks ini menjadi indikator keberhasilan pembelajaran yang mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Melalui pemanfaatan *Nearpod*, diharapkan proses pembelajaran IPS menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai pedoman dan perbandingan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Berikut adalah penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi literatur dan dasar prapenelitian:

1. Penelitian oleh Nimas Dewina Adani Putri dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experimental. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test. Hasil yang diperoleh dari uji Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai Sig. (2 tailed) diperoleh hasil  $0,000 < 0,05$  sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative



(H<sub>a</sub>) diterima.<sup>19</sup>

2. Penelitian Terdahulu oleh Pungkas Arroyan Adiputra “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Siswa Kelas X SMA” tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Nearpod* pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D), dengan mengikuti langkah model desain 4D

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan produk dari ahli media sebesar 3,38 dikategorikan sangat valid, dan penilaian ahli materi sebesar 3,91 dikategorikan sangat valid. Uji coba kepraktisan yang ditinjau dari respons siswa diperoleh nilai persentase sebesar 90,70% dengan kategori sangat praktis, dan hasil dari persepsi guru diperoleh nilai persentase sebesar 95,62% dengan kategori sangat praktis.<sup>20</sup>

3. Penelitian oleh Henny Annisa Rahmawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada tema sungguh kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

---

<sup>19</sup> Nimas Dewina Adani Putri., “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Negeri 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024, *Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember* 2024.

<sup>20</sup> Pungkas Arroyan Adiputra “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Siswa Kelas X SMA,” *Skripsi Universitas Lampung*, 2025.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran berdasarkan validasi ahli dengan persentase sebesar 97,33% oleh ahli media, 94,66% oleh ahli bahasa, dan 98,66% oleh ahli materi dengan kategori “Sangat Layak”. hasil dari respon guru sebesar 95% dan respon peserta didik sebesar 89% dengan kategori “Sangat Baik”<sup>21</sup>

4. Penelitian oleh Hapsa Meeradji Dkk Dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Di Kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbantuan *Nearpod* yang dikembangkan. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE.

Hasil penelitian validitas oleh ahli produk yang mendapatkan presentase nilai sebesar 84,28%, selanjutnya uji coba oleh ahli materi/isi yang mendapatkan presentase sebesar 82,85% dan validator ahli pembelajaran yang mendapatkan presentase sebesar 90%. Hasil respon siswa Uji terbatas pada 15 siswa dan mendapatkan hasil 90,66%, sedangkan uji general pada keseluruhan siswa yang berjumlah 28 siswa yang mendapatkan hasil 87,85%.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Henny Annisa Rahmawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia” *Skripsi Universitas Pakuan*, 2022.

<sup>22</sup> Hapsa Meeradji, Sunarty Suly Eraku, and Masruroh., “Pengembangan Media

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nida Fatma Az-Zahro Dan Lifa Farida Panduwinata dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik terhadap media *Nearpod*. Model pengembangan 4D.

Hasil dari studi ini adalah: 1) pengembangan media *Nearpod* terdiri dari tahap define, design, dan development, dan dissemination, yang terbatas pada tahap development; 2) kelayakan media *Nearpod* mendapatkan rata-rata 92,87% dengan kriteria “sangat kuat” dengan rincian validasi dari ahli materi mendapatkan 93% dan ahli media mendapatkan 92,73% dengan masing-masing kriteria “sangat kuat”; 3) respon peserta didik terhadap media *Nearpod* mendapatkan persentase 93,31% dengan kriteria “sangat positif”.<sup>23</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Di Kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo” *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi* Vol.07 No.02 (2024), <https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/10837>.

<sup>23</sup> Nida Fatma Az-Zahro and Lifa Farida Panduwinata, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* Pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan Di SMKN 4 Surabaya,” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (July 4, 2023): 1371–80, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5102>.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu**  
**Dengan penelitian yang akan dilakukan**

No.	Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nimas Dewina Adani Putri, 2024, “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas VIII Di Smp Negeri 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024”	Menggunakan Media Interaktif berbasis <i>Nearpod</i>	Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan model <i>Quasi Experimental</i>
2.	Pungkas Arroyan Adiputra “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Nearpod</i> Pada Materi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Siswa Kelas X SMA”	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan ialah Menggunakan Media berbasis <i>Nearpod</i>	Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4D
3.	Penelitian oleh Henny Annisa Rahmawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Pada Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia”	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan ialah Menggunakan Media <i>Nearpod</i> Dan menggunakan metode penelitian Ressearch and Development model ADDIE.	Penelitian sebelumnya difokuskan kepada siswa kelas IV SD sedangkan penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas VIII SMP

4.	Hapsa Meeradji Dkk, 2024, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan <i>Nearpod</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer Di Kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo"	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan ialah Menggunakan Media <i>Nearpod</i> Dan menggunakan metode penelitian Ressearch and Development model ADDIE.	Penelitian sebelumnya difokuskan kepada siswa kelas X SMA sedangkan penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas VIII SMP
5.	Nida Fatma Az-Zahro Dan Lifa Farida Panduwinata, 2023, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Nearpod</i> pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya"	Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan ialah Menggunakan Media <i>Nearpod</i>	Model pengembangan yang digunakan pada peneletian ini yaitu model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4D.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek penelitian yang difokuskan pada siswa SMP dan media pembelajaran yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis *Nearpod*. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat digital seperti handphone, tablet, maupun laptop sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai fitur interaktif seperti kuis, polling, diskusi, dan aktivitas kolaboratif yang terintegrasi secara real-time, memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara langsung. Dengan keunggulan ini, penelitian ini dinilai layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di SMP guna

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi *potensi sumber daya alam*.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*

#### a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod*

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai sarana yang menjembatani guru dan peserta didik dalam proses transfer ilmu pengetahuan. Media pembelajaran menurut Arsyad (2020) adalah segala bentuk perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.<sup>24</sup> Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen yang mempermudah komunikasi pendidikan dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>25</sup>

Seiring perkembangan teknologi digital, media pembelajaran telah mengalami transformasi dari bentuk tradisional seperti papan tulis dan buku teks menuju media berbasis teknologi digital yang interaktif. Salah satu inovasi yang muncul adalah *Nearpod*, yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis cloud yang memungkinkan guru dan siswa terhubung dalam satu lingkungan pembelajaran digital.

*Nearpod* dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif,

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), 3.

<sup>25</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), 5

kolaboratif, dan berbasis umpan balik real-time.<sup>26</sup>

*Nearpod* merupakan media pembelajaran yang memberikan ruang interaksi dua arah antara guru dan siswa, berbeda dengan media konvensional yang cenderung satu arah. Melalui fitur-fitur interaktifnya, *Nearpod* mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar mereka.<sup>27</sup>

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Nearpod* dapat didefinisikan sebagai sebuah platform pembelajaran digital interaktif yang memanfaatkan teknologi multimedia untuk menyajikan materi, memfasilitasi aktivitas kolaboratif, dan menyediakan asesmen real-time. *Nearpod* dirancang tidak hanya untuk mempermudah guru dalam mengajar, tetapi juga untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa, terutama dalam pembelajaran yang menuntut visualisasi dan interaktivitas, seperti mata pelajaran IPS.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran *Nearpod***

Media pembelajaran *Nearpod* dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar melalui pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Tujuan ini selaras dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang

<sup>26</sup> *Nearpod, Nearpod Help Center*, diakses 28 September 2025, <https://Nearpod.zendesk.com>.

<sup>27</sup> Oktafiani, O., dan M. Mujazi, "Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 7, no. 1 (2022): 44.

menekankan keterlibatan aktif peserta didik serta pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan mutu pendidikan.<sup>28</sup>

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan (engagement) siswa dalam pembelajaran. Fitur seperti *Time to Climb*, polling, dan *Draw It* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi.<sup>29</sup> Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa.
- 2) Membantu memvisualisasikan konsep abstrak dan mengurangi beban kognitif siswa melalui integrasi teks, gambar, dan video dalam satu media. Landasan teoritisnya merujuk pada Teori Pembelajaran Multimedia Mayer yang menjelaskan bahwa kombinasi kata dan gambar memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Dengan demikian, konsep yang sulit seperti materi IPS dapat disampaikan dengan lebih jelas dan kontekstual.
- 3) Menyediakan asesmen formatif secara real-time yang memungkinkan guru memantau pemahaman siswa dan segera memberikan umpan balik. Hal ini penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena asesmen formatif berperan dalam mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan memperbaikinya

---

<sup>28</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022), 52.

<sup>29</sup> Nearpod, *Time to Climb — Game-Based Learning*, diakses 28 September 2025, <https://Nearpod.com/time-to-climb>.



selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>30</sup>

- 4) Mendukung pembelajaran fleksibel dan diferensiasi instruksional. Melalui mode *Live Session* dan *Student-Paced*, siswa dapat belajar sesuai kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing, sejalan dengan prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka.<sup>31</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Nearpod* bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar melalui pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik. *Nearpod* memfasilitasi motivasi, pemahaman konsep, serta asesmen formatif real-time, sekaligus mendukung pembelajaran yang fleksibel dan personal. Dengan demikian, *Nearpod* menjadi solusi inovatif untuk memperkuat keterlibatan siswa dan membantu guru mewujudkan pembelajaran yang efektif, khususnya pada mata pelajaran IPS.

#### c. Manfaat Media Pembelajaran *Nearpod*

Media pembelajaran *Nearpod* memberikan berbagai manfaat yang langsung dirasakan dalam proses pembelajaran, baik oleh guru maupun peserta didik sebagai berikut:

<sup>30</sup> Kemendikbudristek, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 14

<sup>31</sup> Oktafiani, O., dan M. Mujazi, "Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 7, no. 1 (2022): 45.

### 1) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa

*Nearpod* membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui fitur seperti kuis, polling, *Draw It*, dan *Time to Climb*. Hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Peningkatan motivasi ini berdampak pada keterlibatan dan pencapaian belajar yang lebih baik.<sup>32</sup>

### 2) Mempermudah Pemahaman Konsep yang Abstrak

Dengan menggabungkan teks, gambar, video, dan peta dalam satu platform, *Nearpod* memudahkan guru menjelaskan materi yang sulit dipahami. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan penggunaan visual dan verbal secara bersamaan untuk memperkuat pemahaman konsep.

### 3) Meningkatkan Efektivitas Penilaian dan Umpan Balik

Fitur asesmen formatif *Nearpod* memungkinkan guru memantau pemahaman siswa secara real-time. Guru dapat segera memberikan umpan balik yang tepat, mempercepat identifikasi miskonsepsi, dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

---

<sup>32</sup> D. T. Wahyuningtyas, "Nearpod Application-Based Diagnostic E-Assessment," *Jurnal Pendidikan* (2024): 12.

#### 4) Mempermudah Guru dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran

*Nearpod* menyediakan pustaka digital, template, dan alat interaktif yang memudahkan guru dalam menyiapkan serta menyampaikan pembelajaran. Selain itu, *Nearpod* mendukung pembelajaran blended dan jarak jauh, sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja.<sup>33</sup>

#### 5) Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21

Melalui aktivitas kolaboratif seperti *collaborate board* dan tugas berbasis masalah, *Nearpod* melatih siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia pendidikan modern yang berfokus pada pengembangan keterampilan yang relevan di era digital.<sup>34</sup>

#### d. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran *Nearpod*

Penerapan media pembelajaran *Nearpod* harus dilakukan melalui tahapan yang terstruktur agar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Secara umum, langkah-langkah yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran berbasis *Nearpod* terdiri dari lima tahap utama.<sup>35</sup>

<sup>33</sup> Kemendikbudristek, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 15.

<sup>34</sup> R. Inanta et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod*," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 4, no. 1 (2022): 77.

<sup>35</sup> A. P. Setyowati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Teknologi," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia* 12, no. 2 (2023): 45.

### 1) Perencanaan

Guru merumuskan tujuan pembelajaran, menyiapkan perangkat yang diperlukan seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet, serta memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, guru juga menentukan fitur-fitur *Nearpod* yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.

### 2) Pembuatan Konten Interaktif

Guru mengembangkan materi pembelajaran di *Nearpod* dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti kuis, video, collaborate board, dan Draw It. Materi yang disusun harus jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar memudahkan pemahaman konsep yang diajarkan.

### 3) Pelaksanaan Pembelajaran

Guru memandu siswa untuk masuk ke platform menggunakan kode yang diberikan. Pembelajaran dapat dilakukan secara live session (tatap muka di kelas) atau student-paced (siswa belajar mandiri sesuai kecepatan masing-masing).

### 4) Penilaian dan Umpan Balik

Selama proses pembelajaran, guru menggunakan fitur penilaian *Nearpod* untuk memantau pemahaman siswa secara langsung. Data yang diperoleh digunakan untuk memberikan umpan balik dan menentukan langkah perbaikan pembelajaran

berikutnya.

#### 5) Evaluasi dan Perbaikan

Guru menganalisis hasil pembelajaran yang ditampilkan pada laporan *Nearpod*, kemudian melakukan refleksi dan perencanaan ulang. Evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas penggunaan media.

#### e. Spesifikasi Media Pembelajaran *Nearpod*

Media pembelajaran *Nearpod* memiliki sejumlah spesifikasi utama yang dirancang untuk mendukung pembelajaran digital yang interaktif dan efektif. Spesifikasi ini mencakup aspek teknis, pedagogis, dan fungsional, sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkan platform ini secara optimal.<sup>36</sup> Berikut penjelasan spesifikasi *Nearpod*:

##### 1) Berbasis Web dan Mudah Diakses

*Nearpod* merupakan aplikasi berbasis web yang tidak memerlukan instalasi rumit dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Hal ini memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk mengikuti pembelajaran baik secara tatap muka, daring, maupun blended learning.

---

<sup>36</sup> Pratama, Aditya. "Integrasi Teknologi Digital dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara* 8, no. 1 (2023): 45

## 2) Fitur Interaktif untuk Pembelajaran Aktif

Berbagai fitur yang tersedia dalam *Nearpod*, seperti Collaborate Board, Poll, Draw It, Time to Climb, dan integrasi Virtual Reality (VR), mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Fitur ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang partisipatif dan tidak monoton.

## 3) Dukungan Multimedia yang Lengkap

*Nearpod* memungkinkan guru menggabungkan berbagai bentuk media seperti teks, video, audio, gambar, dan peta digital dalam satu rangkaian pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan visual dapat memperkuat pemahaman konsep dan retensi informasi siswa.

## 4) Monitoring dan Laporan Hasil Belajar Real-Time

Guru dapat memantau proses pembelajaran secara langsung melalui dashboard *Nearpod*, termasuk melihat respon siswa dan tingkat keterlibatan mereka. Laporan hasil belajar yang tersedia memudahkan guru dalam memberikan asesmen formatif dan merencanakan tindak lanjut pembelajaran.

## 5) Fleksibilitas Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

*Nearpod* mendukung dua mode pembelajaran, yaitu live session yang dipandu langsung oleh guru dan student-paced yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatan

masing-masing. Hal ini menjadikan *Nearpod* ideal untuk pembelajaran yang personal dan fleksibel.<sup>37</sup>

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah melalui suatu proses pembelajaran, yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan ini diharapkan bersifat positif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam perspektif psikologi pendidikan, hasil belajar tidak hanya sebatas pencapaian akademis berupa nilai, tetapi juga mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menunjukkan sikap dan perilaku yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>38</sup>

Hasil belajar juga dipandang sebagai output dari interaksi antara peserta didik, guru, materi pembelajaran, serta lingkungan belajar. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan cerminan dari sejauh mana peserta didik mampu menginternalisasi pengetahuan dan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, hasil belajar

---

<sup>37</sup> Nurhayati, Sri. "Penerapan *Nearpod* dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi* 5, no. 2 (2023): 89.

<sup>38</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 5.

memiliki dimensi yang lebih luas, yaitu mencakup kompetensi akademik dan non-akademik, yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki profil pelajar Pancasila.<sup>39</sup> Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS diukur melalui kemampuan siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti pemetaan potensi sumber daya alam, serta kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata.

#### **b. Bentuk-Bentuk Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam taksonomi tujuannya, hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

##### **1) Ranah Kognitif**

Ranah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan peserta didik. Ranah kognitif mencakup beberapa tingkatan, mulai dari mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), hingga mencipta (*creating*). Misalnya, dalam pembelajaran IPS, ranah kognitif terlihat saat siswa mampu menjelaskan konsep sumber daya alam, menganalisis permasalahan sosial, dan menciptakan solusi yang inovatif untuk pemanfaatan sumber daya secara berkelanjutan.

---

<sup>39</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 12.



## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan emosi peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan sikap positif seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Contohnya, siswa yang menunjukkan sikap peduli terhadap isu kerusakan lingkungan setelah mempelajari materi tentang pemanfaatan sumber daya alam.

## 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik dan kemampuan melakukan suatu tindakan. Dalam pembelajaran IPS, ranah ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam membuat peta konsep, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, atau melakukan simulasi pemecahan masalah sosial di kelas.

Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan harus dikembangkan secara seimbang agar hasil belajar peserta didik tidak hanya terfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan dan sikap yang mendukung perkembangan diri mereka secara holistik.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 35.

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dibedakan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.<sup>41</sup>

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, antara lain:

- a) Kecerdasan dan kemampuan dasar, yang memengaruhi kecepatan dan kualitas peserta didik dalam menerima materi.
- b) Motivasi belajar, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk mencapai keberhasilan belajar.
- c) Minat dan perhatian, yang menentukan sejauh mana siswa tertarik dan fokus dalam proses pembelajaran.
- d) Kondisi fisik dan kesehatan, yang mempengaruhi kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.
- e) Gaya belajar, yang mencerminkan cara siswa dalam memahami dan mengolah informasi, misalnya gaya visual, auditori, atau kinestetik.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, antara lain:

- a) Lingkungan keluarga, termasuk dukungan orang tua dalam menyediakan fasilitas belajar dan memberikan motivasi.

---

<sup>41</sup> Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Sinar Grafika, 2020), 44.

- b) Lingkungan sekolah, seperti kualitas guru, metode pembelajaran, ketersediaan sarana prasarana, dan iklim belajar di kelas.
- c) Lingkungan sosial, yang mencakup pengaruh teman sebaya dan masyarakat sekitar.
- d) Media pembelajaran, yang berperan penting dalam memudahkan siswa memahami materi. Misalnya, media digital interaktif seperti *Nearpod* yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Jika faktor internal dan eksternal saling mendukung, maka hasil belajar peserta didik akan lebih optimal. Sebaliknya, jika salah satu faktor tidak terpenuhi, maka hasil belajar bisa mengalami hambatan.<sup>42</sup>

#### **d. Cara Meningkatkan Hasil Belajar**

Upaya meningkatkan hasil belajar memerlukan strategi yang terencana dan berkesinambungan. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar antara lain:<sup>43</sup>

##### **1) Mengoptimalkan Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan pendorong utama dalam proses belajar. Guru dapat meningkatkan motivasi siswa melalui

<sup>42</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), 56.

<sup>43</sup> Sardiman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), 68.

pemberian penghargaan, penetapan tujuan yang jelas, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata.

## 2) Pemilihan Metode dan Media Pembelajaran yang Tepat

Guru perlu memilih metode yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran interaktif seperti *Nearpod* dapat digunakan untuk menghadirkan visualisasi, simulasi, dan aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif.

## 3) Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif

Umpan balik atau feedback yang diberikan guru membantu siswa mengetahui kelemahan dan kekuatan mereka dalam belajar. Umpan balik yang jelas dan tepat waktu mendorong siswa untuk memperbaiki diri.

## 4) Peningkatan Peran Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah, dapat mendukung proses belajar. Guru, orang tua, dan teman sebaya sebaiknya bekerja sama dalam menciptakan suasana belajar yang positif.

## 5) Mengembangkan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pemanfaatan teknologi seperti pembelajaran digital dan e-learning dapat memperkaya pengalaman belajar. Media berbasis *Nearpod* misalnya, memberikan kesempatan bagi siswa untuk

terlibat dalam pembelajaran interaktif, mengerjakan kuis real-time, dan berdiskusi secara kolaboratif.

Dengan menerapkan strategi tersebut secara konsisten, hasil belajar siswa dapat meningkat baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>44</sup>

### **3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang studi yang lahir dari penggabungan berbagai cabang ilmu sosial, yang dikembangkan secara terstruktur untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di lingkungan sekolah. Tujuan utama dari integrasi ini adalah meningkatkan kualitas interaksi sosial manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan aplikatif, IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami dinamika sosial dan berperan aktif secara bertanggung jawab dalam kehidupan sosial di sekitarnya.<sup>45</sup>

Menurut National Council for the Social Studies (NCSS), pembelajaran IPS memiliki tujuan utama yaitu membekali peserta didik agar mampu membuat keputusan yang rasional dan didasarkan pada informasi yang valid demi kepentingan bersama, khususnya

---

<sup>44</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2022), 102.

<sup>45</sup> Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'rufah and Candra Dewi. "*Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*" (Madiun: UNIPMA Press, 2019).

dalam konteks masyarakat demokratis yang bersifat multikultural serta saling bergantung secara global. Dengan demikian, IPS berfungsi untuk membantu generasi muda dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bersikap, dan mengambil tindakan yang bertanggung jawab, terutama dalam menghadapi tantangan kehidupan masyarakat yang kompleks dan beragam, baik dari segi budaya, nilai, maupun kepentingan dalam dunia yang semakin saling terhubung.<sup>46</sup>

Sebagai kajian multidisipliner, IPS mencakup berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, seperti antropologi, sejarah, geografi, ekonomi, hukum, filsafat, sosiologi, ilmu politik, psikologi, hingga studi keagamaan. Selain itu, IPS juga memanfaatkan ilmu-ilmu lain yang relevan seperti matematika dan ilmu alam untuk memperluas cakrawala analisis terhadap berbagai persoalan sosial. Dalam penerapannya di kurikulum pendidikan, mata pelajaran IPS dirancang secara sistematis dan terintegrasi agar mampu mengembangkan kecakapan kewarganegaraan siswa. Kompetensi ini mencakup kemampuan berpikir kritis, bernalar secara logis, dan bersikap demokratis dalam merespons berbagai isu sosial yang berkembang di lingkungan sekitarnya.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup>Moh. Sutomo, “Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial,” (Yogyakarta: Bildung, 2022), 13.

<sup>47</sup>Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, and Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 2–3.

### **b. Tujuan Pemelajaran IPS**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar peka terhadap berbagai persoalan sosial yang terjadi di sekitarnya. Melalui proses pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu menunjukkan respons dan sikap positif terhadap berbagai upaya dalam memperbaiki kondisi sosial, terutama ketika dihadapkan pada ketimpangan dalam bidang ekonomi, budaya, maupun kehidupan sosial secara umum. IPS tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami realitas sosial secara lebih dalam dan kontekstual.<sup>48</sup>

Pembelajaran IPS dirancang agar peserta didik memiliki keterampilan dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi atas berbagai masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Masalah-masalah tersebut bisa berasal dari lingkungan pribadi maupun yang memengaruhi kehidupan masyarakat secara luas. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diasah kemampuan berpikirnya, tetapi juga dilatih untuk terlibat aktif dan bertanggung jawab dalam menyikapi berbagai dinamika sosial yang ada di sekitarnya.

Pembelajaran IPS juga berkaitan erat dengan pembentukan kompetensi kewarganegaraan yang utuh, mencakup penguasaan pengetahuan, pengembangan proses berpikir logis dan intelektual,

---

<sup>48</sup> Eka Susanti, and Henni Endayani, *Konsep Dasar Ips*, (Medan: CV Widia Puspita) 2018.

serta penanaman nilai-nilai demokratis. Siswa dibekali dengan kemampuan untuk berpikir kritis dan reflektif dalam menghadapi beragam fenomena sosial. Selain itu, kesadaran untuk berpartisipasi dalam kehidupan publik juga ditumbuhkan, agar mereka menjadi individu yang tidak hanya memahami teori sosial, tetapi juga memiliki kepedulian sosial dan keinginan untuk berkontribusi dalam membangun masyarakat.<sup>49</sup>

### c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran IPS di SMP

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk memahami lingkungan sekitar serta menghadapi dinamika kehidupan masyarakat.<sup>50</sup> IPS di tingkat SMP bersifat integratif karena menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi menjadi satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami fenomena sosial secara komprehensif, bukan hanya dari satu perspektif.<sup>51</sup>

Ruang lingkup IPS di SMP dirancang agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam memecahkan masalah sosial. Berdasarkan kurikulum yang

---

<sup>49</sup> Asep, Carolina Sri Athena Barus, Desembra Sohilait “Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPS Di Indonesia: Sebuah Systematic Review,” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 9, 2024: 201

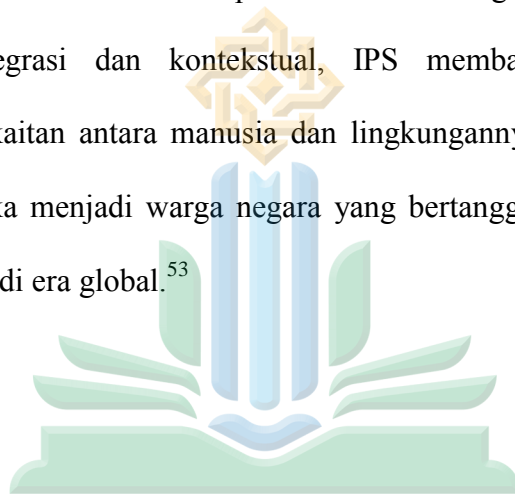
<sup>50</sup> Nana Supriatna, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), 12.

<sup>51</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan Menengah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 30.



berlaku, khususnya Kurikulum Merdeka, materi IPS mencakup empat aspek utama, yaitu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang saling terintegrasi dalam tema-tema pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa.<sup>52</sup>

Secara keseluruhan, ruang lingkup IPS di SMP bertujuan tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial. Dengan pembelajaran yang terintegrasi dan kontekstual, IPS membantu siswa memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya serta mempersiapkan mereka menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berdaya saing di era global.<sup>53</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>52</sup> Kemendikbudristek, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), 21.

<sup>53</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta: Kencana, 2019), 49.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitas produk tersebut. Dalam konteks pendidikan, R&D merupakan suatu proses yang digunakan untuk merancang dan memvalidasi suatu produk pembelajaran. Prosedur penelitian dan pengembangan ini biasanya mengikuti siklus R&D, yang dimulai dengan mengkaji hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan, lalu merancang produk berdasarkan temuan tersebut, kemudian merevisi produk untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan selama tahap uji coba. Dalam penerapan R&D yang lebih sistematis, siklus tersebut dapat diulang hingga data hasil uji menunjukkan bahwa produk telah memenuhi tujuan pembelajaran atau perilaku yang diharapkan.<sup>54</sup>

Tujuan utama dari penelitian pengembangan adalah memberikan informasi yang mendukung pengambilan keputusan selama proses pengembangan produk berlangsung, serta meningkatkan kemampuan pengembang dalam menciptakan produk serupa di masa depan.<sup>55</sup> Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural

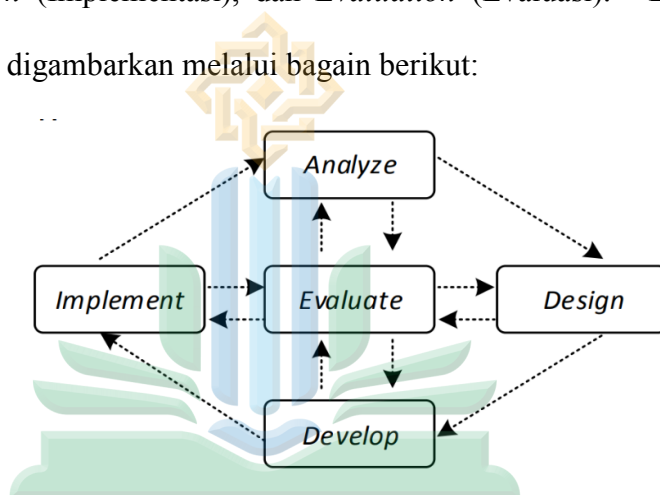
---

<sup>54</sup> Fayrus, Abadi Slamet, Model Penelitian Pengembangan (R n D), 2022.

<sup>55</sup> Fayrus & Slamet, 2022.

deskriptif, yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE termasuk ke dalam kategori model prosedural yang bersifat deskriptif karena menggambarkan tahapan-tahapan yang harus dilalui secara sistematis untuk menghasilkan produk yang diinginkan.<sup>56</sup>

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).<sup>57</sup> Lima langkah tersebut dapat digambarkan melalui bagain berikut:



**Gambar 3.1.**  
**Langkah-Langkah Model ADDIE**

Setiap tahap dalam model ADDIE saling berkaitan dan membentuk alur kerja yang berurutan. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan merancang bentuk media atau produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya, tahap pengembangan mencakup proses pembuatan dan penyempurnaan produk. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk ke dalam

<sup>56</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2016).

<sup>57</sup> Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.

lingkungan belajar yang sesungguhnya, untuk melihat respon pengguna. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan guna menilai efektivitas dan kualitas produk, baik dari segi isi maupun tampilan, serta perbaikannya untuk keperluan lebih lanjut.<sup>58</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur merupakan rangkaian langkah yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian pengembangan.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Model ini meliputi lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

### 1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, peneliti mengkaji berbagai faktor yang menjadi landasan dalam menciptakan dan mengembangkan suatu produk yang mencakup media pembelajaran. Tahapan analisis dilakukan di SMP Negeri 1 Jengawah. Tahapan ini terbagi menjadi beberapa langkah, yaitu:

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik, sehingga peneliti dapat mengembangkannya sebagai solusi terhadap permasalahan dalam proses belajar. Pengembangan media pembelajaran interaktif

<sup>58</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2016).

<sup>59</sup> Tim Penyusun UIN KHAS Jember, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Uin KHAS Jember* (Jember: UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember, 2023).

berbasis *Nearpod* ini bertujuan untuk meningkatkan hasil Peserta didik dalam pembelajaran IPS. Data kebutuhan diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS serta peserta didik kelas VIII I di SMP Negeri 1 Jenggawah.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini difokuskan pada telaah Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi *Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia*. Analisis dilakukan untuk memahami arah dan ruang lingkup pembelajaran yang sesuai dengan fase peserta didik. Dari hasil analisis tersebut kemudian dirumuskan indikator pencapaian kompetensi dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang akan menjadi dasar dalam perancangan konten media pembelajaran berbasis *Nearpod*. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu mendukung ketercapaian profil pelajar Pancasila serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap potensi dan pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia.

c. Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana dilakukan untuk memastikan ketersediaan perangkat pendukung dalam mengimplementasikan media berbasis *Nearpod*. Analisis ini meliputi kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan perangkat digital seperti komputer, laptop, proyektor, jaringan internet, serta gawai pribadi (smartphone). Dengan

analisis ini, peneliti dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kondisi nyata di sekolah dan dapat digunakan secara optimal.

Melihat permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Nearpod* dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti kemudian akan melakukan penanganan dengan membuat media pembelajaran yang cocok untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

## **2. Tahap *Design* (Perencanaan)**

Tahap kedua adalah tahap desain, yang merupakan kelanjutan dari tahap analisis. Sebelum suatu produk dikembangkan, diperlukan perancangan awal sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Pada penelitian ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* untuk mata pelajaran IPS kelas VIII I di SMP Negeri 1 Jenggawah tahun pelajaran 2025/2026,6 peneliti menyusun desain awal melalui beberapa langkah yang telah direncanakan, yaitu:

Langkah pertama adalah menyusun rancangan awal media *Nearpod* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, yaitu *Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia*. Desain media dibuat agar sejalan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Rancangan tersebut mencakup penyusunan alur kegiatan pembelajaran interaktif, penentuan jenis media yang digunakan (seperti kuis, dan gambar), serta penataan tampilan visual agar menarik dan mudah dipahami

oleh peserta didik.

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan (development), yang merupakan kelanjutan dari proses desain sebelumnya. Pada fase ini, peneliti mulai merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan platform *Nearpod*, yang dapat diakses secara daring melalui perangkat komputer maupun smartphone. Media ini kemudian dirancang dan disusun berdasarkan desain awal yang telah ditetapkan, mencakup integrasi materi pembelajaran IPS, aktivitas interaktif, serta elemen multimedia untuk menunjang keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Dalam tahap pengembangan ini, peneliti juga menyusun instrumen validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang bertujuan untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, serta penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Melalui proses ini, validator memberikan masukan dan saran perbaikan agar produk dapat lebih layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

Selanjutnya, dilakukan tahap revisi, yaitu proses perbaikan media berdasarkan hasil penilaian dan rekomendasi dari para ahli. Revisi mencakup penyempurnaan tampilan, penyesuaian materi, serta perbaikan teknis pada fitur-fitur interaktif yang ada di *Nearpod*.

#### 4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan setelah produk media pembelajaran *Nearpod* selesai dikembangkan dan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli. Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS sehingga siswa dapat terbimbing dalam mencapai tujuan pembelajaran sekaligus mengetahui pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap peningkatan hasil belajar. Implementasi dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta mendapat persetujuan guru mata pelajaran. Tahap implementasi ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

##### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah hasil revisi selesai, produk diuji cobakan pada kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan media *Nearpod* dalam proses pembelajaran.

##### b. Uji Coba Lapangan

Apabila uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil positif, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan pada kelompok besar atau satu kelas utuh. Uji coba lapangan bertujuan untuk menilai efektivitas media dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya, sekaligus melihat pengaruh penggunaan *Nearpod* terhadap hasil belajar siswa secara lebih luas.



## 5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi menjadi langkah krusial untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan telah efektif serta sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pada tahap ini digunakan dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan melalui pemberian pre-test sebelum penggunaan media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui post-test setelah proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengukur tingkat pencapaian belajar dan perubahan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan. Proses uji coba ini penting agar media benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran, mampu meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam proses uji coba, kegiatan dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu uji konstruksi (validasi para ahli) dan uji coba lapangan.

## 1. Uji Konstruksi (Validasi Para Ahli)

Uji konstruksi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi berperan menilai kesesuaian konten dengan kurikulum, kebenaran isi, serta keterkaitan materi dengan tujuan pembelajaran IPS kelas VIII. Ahli bahasa menilai kejelasan, keterbacaan, dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam *Nearpod* agar mudah dipahami siswa. Sementara itu, ahli media menilai aspek desain tampilan, keterpaduan elemen multimedia, interaktivitas, serta kemudahan akses penggunaan. Hasil validasi berupa skor penilaian, kritik, dan saran akan dijadikan dasar untuk melakukan revisi awal sebelum produk diuji coba kepada siswa.

## 2. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan setelah media *Nearpod* dinyatakan valid oleh para ahli. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan produk dalam pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan dalam beberapa tahap:

### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan sekitar 10 peserta didik kelas VIII I SMP Negeri 1 Jenggawah. Pada tahap ini, siswa diminta untuk menggunakan media *Nearpod* dalam pembelajaran IPS dengan topik yang telah ditentukan. Peneliti memberikan angket respon siswa untuk mengetahui sejauh mana kemenarikan, kemudahan penggunaan,

dan interaktivitas media. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Masukan dari siswa digunakan untuk mengetahui kekurangan produk serta perbaikan yang diperlukan.

b. Uji Coba Kelompok Besar (Uji Lapangan)

Setelah uji coba kelompok kecil dinyatakan layak dan tidak ada kendala berarti, maka tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar dengan melibatkan sekitar 33 peserta didik. Pada tahap ini, media *Nearpod* diterapkan secara penuh dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Instrumen yang digunakan meliputi angket respon siswa, observasi aktivitas belajar, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test) untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data yang diperoleh dari uji coba besar dianalisis untuk melihat perubahan hasil belajar serta mengkaji pendapat siswa terkait kepraktisan media.

**D. Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian kualitas media pembelajaran berbasis *Nearpod*. Aspek yang dinilai meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Uji kevalidan produk dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Para validator menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan penggunaan bahasa, serta tampilan,

interaktivitas, dan kemudahan pengoperasian media.

Uji kepraktisan produk dilakukan dengan melihat respon guru IPS serta siswa. Penilaian ini dilaksanakan melalui uji coba terbatas pada kelompok kecil, kemudian dilanjutkan pada kelompok besar. Tahap ini bertujuan menilai kemenarikan, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran.

Uji keefektifan produk dilakukan dengan menggunakan rancangan one group *pretest-posttest* design. Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sementara post-test diberikan setelah pembelajaran dengan *Nearpod*. Selisih hasil keduanya digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa.

### **1. Subjek Uji coba**

Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa pihak, yaitu validator ahli, guru mata pelajaran IPS, serta peserta didik. Pemilihan subjek uji coba dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Adapun pihak-pihak yang terlibat dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Ahli Materi**

Ahli materi yang dilibatkan merupakan guru dengan kompetensi dan keahlian dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial. Validasi materi dilakukan oleh Ade Nina Choreawati, S.Pd., yang merupakan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, SMP Negeri 1 Jenggawah.

b. Ahli Bahasa

Untuk validasi bahasa, peneliti memilih dosen yang memiliki keahlian dalam bidang Bahasa Indonesia. Proses validasi bahasa dilakukan oleh Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., dosen Bahasa Indonesia di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

c. Ahli Media

Dalam proses validasi media, peneliti melibatkan dosen yang berpengalaman dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Validator media adalah Bapak Dr. A. Suhardi, S.T., M.Pd., dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

d. Pendidik

Selain validator, penelitian ini juga membutuhkan masukan dari guru yang memiliki pengalaman mengajar mata pelajaran IPS, khususnya kelas VIII. Dalam hal ini, peneliti bekerja sama dengan Ibu Ade Nina Choreawati, S.Pd. sebagai guru uji coba dan pemberi tanggapan terhadap media yang dikembangkan.

e. Peserta Didik

Peserta didik yang dijadikan subjek uji coba adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Jenggawah dengan jumlah 30 orang. Pemilihan kelas ini disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran nteraktif berbasis *Nearpod*.

## 2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Kedua jenis data tersebut diperoleh untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kualitas produk yang dikembangkan, baik dari segi kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan. Data yang terkumpul menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga media *Nearpod* yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

### a. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa informasi non-numerik yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru IPS mengenai kebutuhan pembelajaran, hambatan dalam proses belajar, serta kondisi nyata di kelas. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator ahli (materi, bahasa, dan media) saat proses validasi produk. Komentar dan catatan tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan desain maupun konten media *Nearpod*.

### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor hasil pengisian angket validasi oleh para ahli untuk menilai aspek isi, bahasa, dan tampilan media. Selain itu, data kuantitatif juga diperoleh dari angket respon guru IPS dan siswa terkait kepraktisan serta kemenarikan penggunaan *Nearpod*.

Hasil tes belajar siswa, baik pre-test maupun post-test, juga termasuk dalam data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang memiliki kegunaan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data kualitatif maupun data kuantitatif.<sup>60</sup> Instrumen bermanfaat untuk memperoleh data yang akurat dan relevan, serta mendukung validitas hasil penelitian. Instrumen pengumpulan data dalam pengembangan ini ialah wawancara, tes, dan angket.

#### a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi atau ide mengenai topik tertentu.<sup>61</sup> Teknik wawancara melibatkan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang sedang diteliti.<sup>62</sup>

<sup>60</sup> Wayan dkk, *Validasi penyusunan instrument penelitian pendidikan*, (Depok: PT Rajakrafindo Persada, 2020) Hal, 6.

<sup>61</sup> Rahmiaty, dkk, *Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian Di Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022) Hal, 60.

<sup>62</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), Hal. 372.

Peneliti dalam penelitian ini menerapkan metode wawancara tidak terstruktur. Dalam pelaksanaannya, Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai, media yang dibutuhkan dalam pembelajaran, serta masalah yang dialami oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada siswa dan guru IPS kelas VIII I di SMP Negeri 1 Jenggawah.

b. Angket (Kuosioner)

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi dan pandangan mereka. Teknik ini dianggap efektif karena mampu menjangkau banyak responden secara efisien serta memungkinkan peneliti memperoleh data yang terukur dan sistematis mengenai variabel yang diteliti. Penggunaan angket juga dianggap tepat apabila peneliti telah memiliki pemahaman yang mendalam tentang variabel penelitian dan mengetahui secara jelas informasi apa yang hendak digali dari responden.<sup>63</sup>

Dalam konteks penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan. Responden dalam penelitian ini terdiri atas ahli media,

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 193.



ahli materi, ahli bahasa, guru IPS, dan peserta didik. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup berbentuk checklist, dengan skala penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu skor 1 (sangat tidak setuju) hingga skor 5 (sangat setuju).<sup>64</sup>

Instrumen berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dalam penelitian ini. Beberapa instrumen penelitian yang digunakan berupa angket, yaitu:

#### 1) Angket Untuk Ahli Materi

Untuk memperoleh validasi terhadap materi yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menyusun angket validasi ahli materi. Rincian indikator dan item angket validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi<sup>65</sup>**

No.	Komponen	Aspek	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Kelayakan isi	a. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	2	1, 2
		b. Keakuratan materi	1	3
2.	Komponen penyajian	a. Teknik penyajian	2	4, 5
		b. Pendukung penyajian	1	6
		c. Kelengkapan penyajian	2	7, 8
3.	Desain pembelajaran	a. Relevansi tujuan pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1	9
		b. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran	1	10
		c. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	2	11, 12

<sup>64</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2018), 37.

<sup>65</sup> Aviyah Rini Astutik, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop-Motion Pada Submateri Fertilisasi Untuk Siswa Kelas Xi Mipa Di SMA Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 146.

		d. Pemberian motivasi belajar	1	13
		e. Sistematis, runtut, alur logika jelas	3	14, 15, 16

Tabel 3.1 berisi beberapa aspek penilaian, seperti kelayakan isi dan aspek materi. Setiap aspek tersebut diuraikan dalam butir pertanyaan yang menjadi panduan ahli dalam memberikan masukan validasi materi.

## 2) Angket Untuk Ahli media

Untuk memperoleh validasi terhadap media yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menyusun angket validasi ahli media. Rincian indikator dan item angket validasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut ini:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media<sup>66</sup>**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Butir Item
1	Aspek Rekayasa Perangkat	Pengembangan media pembelajaran <i>Nearpod</i> dilakukan secara efektif dan efisien.		1
		Media <i>Nearpod</i> dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.		2
		Media <i>Nearpod</i> mudah dikelola dan dipelihara, baik oleh guru maupun siswa.		3
		Media <i>Nearpod</i> mudah dioperasikan, baik di perangkat komputer maupun gawai (HP/tablet).		4

<sup>66</sup> Destia Rahma Putri Amalia, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Tari Lahbako Dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember"(UIN Kiai Haji Acmad Siddiq Jember 2024)

		Petunjuk penggunaan media <i>Nearpod</i> disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.		5
2	Aspek Tampilan Visual	Fitur dan aktivitas interaktif yang disajikan dalam <i>Nearpod</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.		6
		Pemilihan warna dalam desain slide <i>Nearpod</i> enak dipandang dan mendukung kenyamanan belajar.		7
		Jenis huruf (font) yang digunakan dalam <i>Nearpod</i> sesuai dan mudah dibaca oleh siswa.		8
		Desain tombol, ikon, atau navigasi dalam <i>Nearpod</i> mudah dikenali dan digunakan.		9
		Tata letak slide dalam <i>Nearpod</i> tertata dengan baik dan mendukung alur pembelajaran.		10
		Tampilan gambar dan ilustrasi dalam <i>Nearpod</i> sesuai dengan materi yang dibahas.		11
		Proporsi dan ukuran gambar dalam <i>Nearpod</i> seimbang dan tidak mengganggu isi materi.		12
		Pemilihan elemen visual dalam <i>Nearpod</i> (gambar, ikon, animasi) sesuai dan mendukung isi materi.		13
		Desain media <i>Nearpod</i> tampak rapi dan profesional.		14
		Tampilan keseluruhan <i>Nearpod</i> menarik secara visual dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.		15

Tabel 3.2 berisi beberapa aspek penilaian, seperti tampilan

(layout), tulisan, ukuran, dan kemenarikan fisik. Setiap aspek tersebut diuraikan dalam butir pertanyaan yang menjadi panduan ahli dalam memberikan masukan validasi media

### 3) Angket Untuk Ahli Bahasa

Untuk memperoleh validasi terhadap pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menyusun angket validasi ahli bahasa. Rincian indikator dan item angket validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut ini

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa<sup>67</sup>**

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Kejelasan	Lugas	3	1, 2, 3
		Komunikatif	1	4
2.	Interaktivitas	Dialogis dan interaktif	1	5
3.	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	6
4	Kepatuhan terhadap Kaidah Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	2	7, 8
5	Penggunaan Istilah dan Simbol	Penggunaan istilah dan symbol / ikon	2	9, 10

Tabel 3.3 berisi beberapa aspek penilaian, seperti kejelasan, interaktivitas, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kepatuhan terhadap kaidah Bahasa, dan penggunaan istilah dan simbol. Setiap aspek tersebut diuraikan dalam butir pertanyaan yang menjadi panduan ahli dalam memberikan

<sup>67</sup> intan Ma'rifatul Islamiyah, "Pengembangan Media Puzzle Map Berbasis Make A Match Materi Negara Asean Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan" (UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 112.

masukannya validasi bahasa.

#### 4) Angket Untuk Respon Siswa

Pada penelitian ini menggunakan angket respon siswa dengan tujuan mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Jenggawah.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Angket Respon Siswa<sup>68</sup>**

No.	Aspek	Komponen	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Kesesuaian Isi Materi	Materi sesuai dengan pelajaran IPS	4	1
		Materi mudah dipahami siswa		2
		Materi membantu pemahaman siswa		3
		Cakupan materi lengkap sesuai kebutuhan pembelajaran		4
2.	Bahasa	Bahasa mudah dipahami siswa	4	5
		Bahasa komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan		6
		Istilah sulit dijelaskan dengan baik		7
3	Desain dan Tampilan	Tampilan menarik dan nyaman	3	8
		Ilustrasi/gambar membantu pemahaman		9
		Tata letak rapi dan jelas		10
4	Interaktivitas	Meningkatkan keaktifan siswa	2	11
		Meningkatkan minat		12

<sup>68</sup> Elok Robiatul Adawiyah,” Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”(UIN Kiai Haji Acmad Siddiq Jember 2023)

		belajar		
5	Kemudahan Penggunaan	Mudah digunakan di berbagai perangkat	3	13
		Dapat digunakan secara mandiri		14
		Tidak menyulitkan saat dioperasikan		15

#### 5) Angket Untuk Respon Guru

Pada penelitian ini menggunakan angket respon guru dengan tujuan mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket respon guru diberikan kepada guru IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Angket Respon Guru<sup>69</sup>**

No.	Aspek	Komponen	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Kesesuaian Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	4	1
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa		2
		Kelengkapan materi dalam menyampaikan informasi pembelajaran		3
		Kesesuaian contoh/ilustrasi dalam materi dengan konteks siswa		4
2.	Desain	Tata letak media (layout) menarik dan mudah dipahami	4	5
		Konsistensi penggunaan warna, font, dan elemen		6

<sup>69</sup> Mawaddah, "Pengembangan Media E-Magazine Pada Pembelajaran Ipa Materi Perubahan Energi Kelas Iv Sdn Buntul Kemumu" (Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, 2024), 37

		visual		
		Kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa		7
		Integrasi gambar, video, atau animasi mendukung pemahaman		8
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan	4	9
		Bahasa mudah dipahami oleh siswa		10
		Tidak terdapat kata/istilah yang membingungkan siswa		11
		Penggunaan ejaan dan struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia		12
4.	Kemudahan Penggunaan	Guru mudah mengoperasikan media <i>Nearpod</i>	3	13
		Siswa tidak mengalami kesulitan saat mengakses media		14
		Instruksi dalam media jelas dan mudah diikuti		15
5.	Manfaat Media Pembelajaran	Media meningkatkan minat belajar siswa	4	16
		Media membantu guru menyampaikan materi lebih efektif		17
		Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa		18
		Membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam		19

c. Tes

Menurut Kartawidjaja yang dikutip oleh Inanna, dkk menjelaskan bahwa tes merupakan instrument yang sesuai untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan

pembelajaran yang ditetapkan.<sup>70</sup> Peneliti menggunakan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dengan tujuan mengukur kemampuan awal yang dimiliki siswa. *Posttest* dilakukan setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan dari *posttest* adalah untuk mengetahui tingkat kompetensi yang telah dicapai peserta didik, mengidentifikasi bagian yang belum dikuasai, serta menjadi acuan dalam memperbaiki komponen media pembelajaran yang telah dikembangkan.<sup>71</sup>

Untuk memastikan keefektifan penggunaan media pembelajaran *Nearpod*, dilakukan validasi terhadap soal *pretest* dan *posttest* yang telah disusun. Proses validasi dilakukan oleh ahli evaluasi pembelajaran guna menjamin bahwa soal mampu mengukur pengetahuan siswa secara akurat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa soal telah memenuhi kriteria yang ditentukan dan layak digunakan dalam penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data.

Setelah seluruh data terkumpul dan melalui proses verifikasi, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh.

<sup>70</sup> Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan, *Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Praktek* (Sukoharjo: TAHTA MEDIA GRUP, 2021), 2.

<sup>71</sup> Putriaji Hendikawati, Muhammad Zuhair Zahid, and Riza Arifudin, "Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar," *Prisma* 2 (2019): 921, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29308/12927>.



Analisis ini bertujuan untuk menginterpretasikan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif dianalisis berdasarkan masukan berupa kritik, saran, dan tanggapan dari para validator. Adapun data kuantitatif diperoleh melalui instrumen angket yang telah diisi oleh validator materi, validator media, serta validator bahasa dalam proses evaluasi produk media pembelajaran *Nearpod*, disertai dengan hasil pre-test dan post-test pengetahuan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut.

a. Uji Validasi Ahli

Validasi ahli terdiri dari tiga validator yaitu dosen ahli materi, dosen ahli media, dan dosen ahli bahasa. Setiap aspek yang akan dinilai dengan menggunakan skala likert dengan tujuan untuk mengukur suatu pendapat, sikap, dan persepsi secara individu maupun kelompok, adapun skala likert tersebut yaitu:

**Tabel 3.6**  
**Skala Likert Kevalidan Produk<sup>72</sup>**

Kriteria	Skor yang didapat	Kriteria
Sangat Baik	5	Sangat Baik
Baik	4	Baik
Cukup Baik	3	Cukup Baik
Tidak Baik	2	Tidak Baik
Sangat Tidak Baik	1	Sangat Tidak Baik

Data yang telah terkumpul, kemudian akan dianalisis secara kuantitatif dengan bentuk persentase kevalidan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

<sup>72</sup> Weksi Budiaji, "Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert," *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember* 2, no. 2 (2013): 128, <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bg9>.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Jumlah skor empiric yang diperoleh

Tsh = Jumlah skor yang diharapkan<sup>73</sup>

Setelah persentase tiap komponen dihitung, langkah berikutnya adalah interpretasi hasil dan penetapan keputusan terkait kualitas produk media pembelajaran *Nearpod*, sebagaimana ditampilkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.7**  
**Presentase kevalidan Validasi Ahli<sup>74</sup>**

No	Tingkat Pencapaian	Pencapaian
1.	81-100%	Sangat Valid
2.	61-80%	Valid
3.	41-60%	Cukup Valid
4.	21-40%	Tidak Valid
5.	<21%	Sangat Tidak Valid

#### b. Analisis Uji Kepraktisan

Teknik pengujian kepraktisan media pembelajaran *Nearpod* menggunakan angket dengan skala Likert. Kepraktisan media pembelajaran dinilai berdasarkan respon pengguna selama uji coba. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran tersebut dapat mempermudah guru dan siswa dalam memahami materi.

<sup>73</sup> Wahyu Setiawan Hilman Mubarak, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Plotagon Studio Pada Materi Peluang," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, no. 1 (2023): 14–28, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.18391>.

<sup>74</sup> Siti Febriana Mardiyanti, "Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind mapping* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas Jember" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 49.

Tanggapan siswa dan guru diperoleh melalui angket yang mengacu pada aspek-aspek media pembelajaran yang baik. Dengan demikian, tujuan uji kepraktisan dapat tercapai dan hasilnya dapat diukur. Adapun rumus pengelolaan data kepraktisan tanggapan respon guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan:

$K$  = Presentase skor yang diraih

$\sum ni$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimal<sup>75</sup>

Hasil kepraktisan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan skala likert dengan lima kategori, di mana masing-masing kategori memiliki skor yang berbeda. Skor tersebut disajikan dalam bentuk daftar periksa pada tabel berikut:

**Tabel 3.8**

**Kategori Penilaian Praktikalitas<sup>76</sup>**

No	Tingkat Pencapaian	Pencapaian
1.	81-100%	Sangat Praktis
2.	61-80%	Praktis
3.	41-60%	Cukup Praktis
4.	21-40%	Kurang Praktis
5.	0%-20%	Tidak Praktis

c. Analisis Uji keefektifan

Efektivitas Media *Nearpod* dianalisis berdasarkan hasil data tes kognitif siswa, yang mencakup pre-tes dan post-tes. Pre-tes

<sup>75</sup> Nurmala R and Dwi Susanti, "Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Literasi Matematika," *Jurnal Borneo Saintek* 2, no. 1 (2019): 40–41, [www.jurnal.borneo.ac.id](http://www.jurnal.borneo.ac.id).

<sup>76</sup> Susanti Yusta Yani, Hodiyo, and Yadi Ardiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Journal of Educational Integration and Development* 1, no. 4 (2021): 230.

dilaksanakan sebelum proses pembelajaran berlangsung, sedangkan post-tes dilakukan setelah pembelajaran menggunakan buku saku selesai.

Metode yang di gunakan untuk menghitung efektifitas Media *Nearpod* yaitu normalized Gain atau di sebut N-Gain. Metode ini digunakan untuk menilai efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengukuran efektifitas Media *Nearpod* dilakukan menggunakan metode normalized gain (N-Gain). Metode ini di gunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mengutip dari Hake dalam Anggie Bagoes besarnya peningkatan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>77</sup>

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pre test}} \times 100\%$$

Keterangan :

*Post test* : adalah nilai hasil belajar setelah pembelajaran

*Pre test* : adalah nilai hasil belajar sebelum pembelajaran

Skor ideal : adalah nilai maksimal yang di capai oleh siswa

<sup>77</sup> Anggie Bagoes Kurniawan and Rusly Hidayah, "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 5, no. 2 (2021): 92–97, <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>.

**Tabel 3.9**  
**Kriteria tingkan N-gain<sup>78</sup>**

Rata-rata	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$G \leq 0$	Gagal

Hasil keefektifan pre test dan post test peserta didik yang diperoleh kemudian di sesuaikan dengan pengukuran skala Likert dengan lima kategori, di mana setiap kategori memiliki nilai atau skor yang berbeda. Skor tersebut disusun dalam bentuk daftar periksa yang disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.10**  
**Tabel Tingkat Keefektifan Produk<sup>79</sup>**

No	Tingkat Pencapaian	Pencapaian
1.	81-100%	Sangat Efektif
2.	61-80%	Efektif
3.	41-60%	Cukup Efektif
4.	21-40%	Kurang Efektif
5.	0%-20%	Tidak Efektif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>78</sup> Abdul Wahab, Junaedi Junaedi, and Muh. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1039–45, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.

<sup>79</sup> Yusta Yani, Susanti Yusta Yani, Hodiyanto, and Yadi Ardiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Journal of Educational Integration and Development* 1, no. 4 (2021) 230.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah. Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

###### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah, khususnya pada kelas VIII I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media ini belum mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik secara optimal.

Guru masih berperan sebagai sumber utama informasi, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam kegiatan belajar, hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya interaksi atau kegiatan eksploratif. Materi IPS yang bersifat konseptual dan luas sering kali

sulit dipahami oleh peserta didik karena kurangnya visualisasi dan pengalaman belajar yang interaktif.

Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rahmawati, S.Pd., guru IPS kelas VIII I, beliau menyatakan:

“Siswa sekarang lebih tertarik dengan pembelajaran yang berbasis teknologi dan visual. Kalau hanya pakai buku dan PowerPoint, mereka cepat bosan. Media yang interaktif pasti akan lebih membantu mereka memahami materi dan membuat suasana belajar lebih hidup.”<sup>80</sup>

Selain itu, wawancara dengan beberapa peserta didik juga memperkuat temuan tersebut. Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih bersemangat belajar apabila pembelajaran dilakukan menggunakan media digital yang menarik dan bisa berinteraksi secara langsung. Salah satu siswa menyatakan:

“Kalau belajarnya pakai media yang bisa diklik sendiri atau ada gamenya, pasti lebih seru. Jadi kita nggak ngantuk waktu belajar.”<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Jenggawah kelas VIII I, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kurangnya variasi media dan pemanfaatan teknologi menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebagai solusi untuk mengatasi

<sup>80</sup> Ade Nina Choerawati, diwawancara oleh Peneliti, Jember 11 Agustus 2025

<sup>81</sup> Calista, diwawancara oleh Peneliti, Jember 11 Agustus 2025

permasalahan tersebut. Diharapkan, media ini dapat membantu peserta didik memahami materi IPS secara lebih mudah, menumbuhkan semangat belajar, serta meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

b. Analisis Kurikulum

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS diarahkan untuk membekali peserta didik agar mampu memahami hubungan timbal balik antara kondisi geografis dengan aktivitas manusia serta pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia. Pada materi *Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia*, peserta didik diharapkan dapat mengenali berbagai jenis sumber daya alam, memahami persebarannya di berbagai wilayah, serta mampu menjelaskan cara pengelolaannya secara bijak dan berkelanjutan.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, maka tujuan pembelajaran yang dirumuskan untuk materi *Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia* meliputi:

- 1) Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam yang dimiliki Indonesia.
- 2) Peserta didik mampu mengidentifikasi potensi sumber daya alam yang terdapat di berbagai wilayah Indonesia berdasarkan kondisi geografisnya.
- 3) Peserta didik mampu menganalisis cara pemanfaatan sumber daya alam secara efektif, efisien, dan berkelanjutan.



- 4) Peserta didik mampu menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan melalui kesadaran pentingnya menjaga dan melestarikan sumber daya alam.

Selanjutnya, dari tujuan tersebut diturunkan indikator pencapaian kompetensi sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis sumber daya alam di Indonesia.
- 2) Peserta didik dapat menunjukkan daerah-daerah di Indonesia yang memiliki potensi sumber daya alam tertentu.
- 3) Peserta didik dapat memberikan contoh pemanfaatan sumber daya alam yang dilakukan secara berkelanjutan.
- 4) Peserta didik dapat menjelaskan pentingnya menjaga kelestarian sumber daya alam bagi kehidupan manusia.

Hasil analisis kurikulum ini menjadi acuan dalam penyusunan konten media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Materi, aktivitas, serta evaluasi yang dikembangkan diarahkan untuk membantu peserta didik memahami potensi sumber daya alam di Indonesia secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka.

#### c. Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana dilakukan untuk mengetahui sejauh mana fasilitas di SMP Negeri 1 Jenggawah mendukung

pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Aspek ini penting karena keberhasilan penerapan media digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur sekolah, termasuk perangkat teknologi, jaringan internet, serta ketersediaan ruang penunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS, diketahui bahwa SMP Negeri 1 Jenggawah memiliki 24 ruang kelas aktif, laboratorium komputer, laboratorium IPA, perpustakaan digital, dan ruang multimedia yang dilengkapi LCD proyektor, komputer guru, serta speaker aktif. Selain itu, jaringan Wi-Fi sekolah dapat diakses di ruang guru, laboratorium, dan perpustakaan, serta dukungan daya listrik yang stabil di setiap ruang pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Puguh W, S.Pd., selaku wakil kepala sekolah. Beliau menyatakan:

“Sarana sekolah sebenarnya sudah cukup lengkap, tetapi penggunaannya masih terbatas. Beberapa guru belum terbiasa menggunakan media digital seperti proyektor atau platform pembelajaran online, sehingga fasilitas yang ada belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam kegiatan belajar mengajar.”<sup>82</sup>

Kondisi tersebut berdampak langsung terhadap efektivitas proses pembelajaran, di mana guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi sederhana tanpa dukungan media interaktif. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias, cepat

---

<sup>82</sup> Puguh W, diwawancara oleh Peneliti, Jember 11 Agustus 2025

bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi IPS yang bersifat konseptual dan analitis.

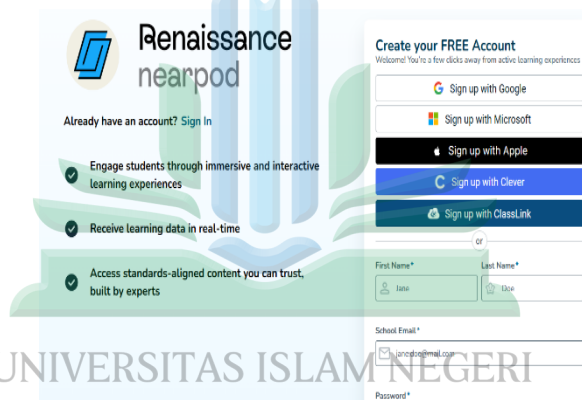
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Jenggawah tergolong memadai, tingkat pemanfaatannya masih rendah. Hal ini berimplikasi pada rendahnya variasi media pembelajaran dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan fasilitas digital dan penerapan media interaktif seperti *Nearpod* menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan potensi sarana yang sudah tersedia serta meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

## **2. Tahap *Design* (Perancangan)**

Tahap kedua adalah tahap desain, di mana peneliti mulai merancang konsep awal sebelum mengembangkan media. Pada tahap ini, fokus utama adalah merumuskan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan yaitu menyusun desain tampilan dan alur pembelajaran di platform *Nearpod*. Dalam proses ini, peneliti menyesuaikan penyajian materi agar lebih menarik dan interaktif dengan memperhatikan kombinasi warna, penggunaan gambar pendukung, penyisipan video atau audio, serta penempatan fitur-fitur interaktif seperti kuis dan aktivitas diskusi yang selaras dengan isi pembelajaran.

Berikut ini adalah tata cara untuk membuat akun *Nearpod* secara spesifik seperti yang diuraikan di bawah ini:

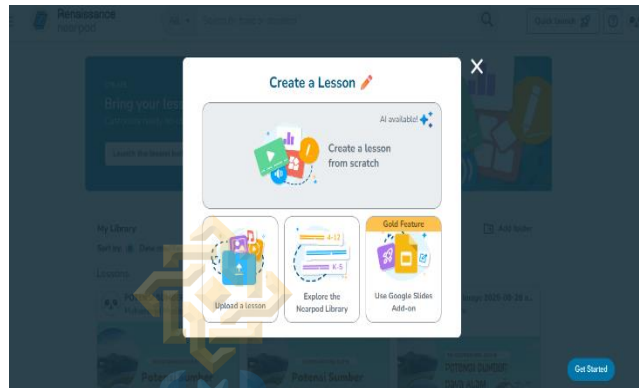
1. Buka situs *Nearpod* melalui alamat <https://www.Nearpod.com>.
2. Klik tombol “Sign Up for Free” di pojok kanan atas halaman utama.
3. Pilih peran pengguna sebagai “Teacher” untuk membuat akun pendidik.
4. Tentukan metode pendaftaran, bisa melalui akun Google, Microsoft, atau email pribadi.



**Gambar 4.1**  
**Platform *Nearpod***

5. Isi data diri meliputi nama lengkap, email aktif, dan kata sandi, lalu klik “Create Account.”
6. Buka email verifikasi dari *Nearpod* dan klik tautan yang dikirim untuk mengaktifkan akun.
7. Setelah verifikasi berhasil, login kembali ke <https://www.Nearpod.com> menggunakan akun yang telah dibuat.

8. Lengkapi profil pengguna dengan informasi seperti nama sekolah, mata pelajaran, dan tingkat kelas.
9. Akun siap digunakan, dan pengguna dapat mulai membuat media pembelajaran interaktif dengan memilih menu “Create → Lesson.”

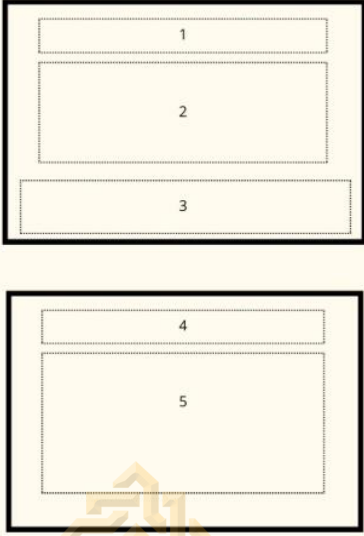
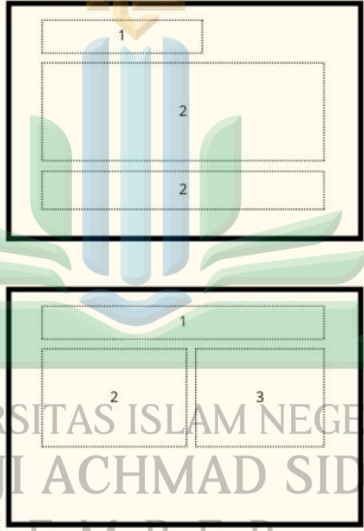
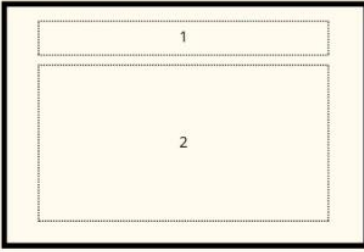


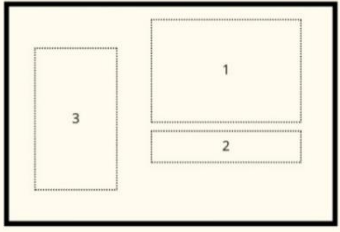
**Gambar 4.2**  
**Platform Nearpod**

Langkah berikutnya dilakukan peneliti menyusun rancangan awal desain produk sebagai dasar sebelum produk dikembangkan menjadi bentuk yang nyata sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Rancangan Desain Produk Nearpod (Storyboard)**

<b>Tampilan</b>	<b>Tampilan Gambar</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Desain sampul visual</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mata pelajaran dan kelas</li> <li>2. Judul materi</li> <li>3. Gambar</li> <li>4. Ilustrasi</li> </ol>

<b>Pengantar pembelajaran</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan pembelajaran dan indikator capaian pembelajaran</li> <li>2. Isi Tujuan pembelajaran dan indikator capaian pembelajaran</li> <li>3. Gambar ilustrasi</li> <li>4. Peta konsep</li> <li>5. Isi peta konsep</li> </ol>
<b>Isi materi</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sub judul materi</li> <li>2. Isi materi</li> <li>3. Gambar</li> </ol>
<b>Ringkasan materi</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ringkasan materi</li> <li>2. Isi ringkasan materi</li> </ol>

<b>Penutup</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ucapan terimakasih</li> <li>2. Nama penyusun</li> <li>3. Gambar ilustrasi</li> </ol>
----------------	--	--

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yang dilakukan ialah proses pengembangan produk.


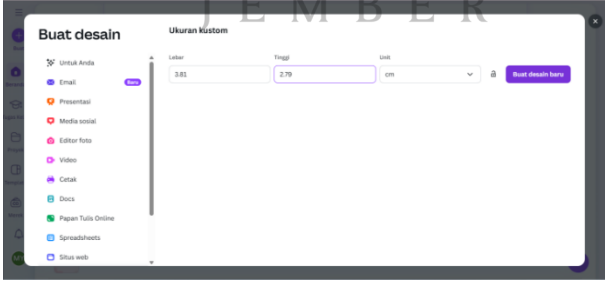
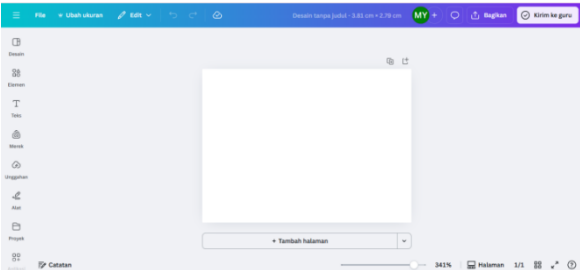
Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam tahap ini, yakni:


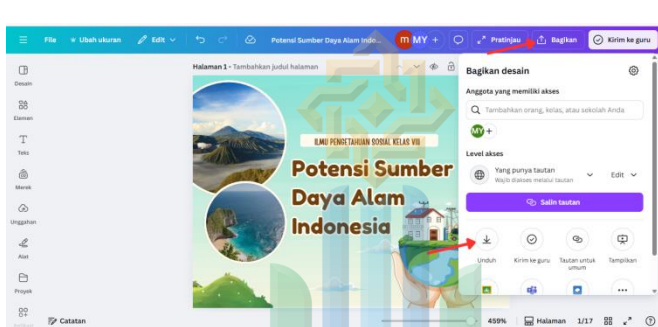


#### a. Pembuatan Produk



**Tabel 4.2**

**Rancangan Desain Produk *Nearpod* (Storyboard)**

<b>No</b>	<b>Gambar</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>		<b>Langkah pertama:</b> Buka canva dengan login menggunakan akun email dilaptop. Tampilan saat membuka canva seperti disamping.
<b>2</b>		<b>Langkah kedua:</b> Klik Ukuran Khusus, lalu masukkan ukuran 3,81 x 2,79 cm, kemudian tekan Enter
<b>3</b>		<b>Langkah ketiga:</b> Mulai mendesain tampilan <i>Nearpod</i> dengan menambahkan background, gambar, dan teks yang akan

		digunakan dalam media pembelajaran.
4		<b>Langkah keempat:</b> Peneliti mulai mendesain rancangan tampilan <i>Nearpod</i> yang akan dibuat.
5		<b>Langkah kelima:</b> Setelah desain selesai, simpan hasilnya dengan format PDF dengan cara klik tombol “Bagikan” di pojok kanan atas, lalu pilih opsi “Unduh”.
6		Selanjutnya, pilih jenis file dengan mengklik opsi "Pdf Standar", lalu tekan tombol "Unduh".
7		Setelah proses pengunduhan selesai, media pembelajaran diunggah ke <i>Nearpod</i> .



8		<p>Login ke akun <i>Nearpod</i> buka laman resmi <i>Nearpod</i> di <a href="https://www.Nearpod.com">https://www.Nearpod.com</a>. Setelah halaman utama muncul, klik tombol “Log In”</p>
9		<p>Klik tombol “Add Slide”, kemudian pilih opsi “Upload File”. Pilih file hasil desain dari Canva (bisa dalam format JPG, PNG, atau PDF).</p>
10		<p>Setelah file berhasil diunggah, menambahkan fitur interaktif seperti: Quiz untuk latihan soal, Open-ended question untuk refleksi siswa, Draw It</p>

#### b. Validasi Ahli J E M B E R

Setelah media selesai dibuat dan disempurnakan, langkah berikutnya adalah validasi oleh validator untuk memperoleh masukan konstruktif mengenai kelayakan produk sebelum diterapkan pada peserta didik. Validasi ini bertujuan mengidentifikasi saran dan kritik yang berguna untuk penyempurnaan media. Pada tahap validasi produk, penilaian dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, /desain, dan ahli bahasa.

### 1) Ahli Media/Desain

Data validasi ahli media/desain diperoleh melalui hasil pengisian lembar angket yang telah disusun oleh peneliti. Instrumen validasi media/desain terdiri dari dua aspek utama, masing-masing aspek dijabarkan ke dalam 15 butir pernyataan, yang digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media dari sisi desain dan keterpaduannya sebagai media pembelajaran interaktif. Data hasil validasi dari ahli media/desain disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Skor
Aspek Rekayasa Perangkat		
1.	Pengembangan media pembelajaran <i>Nearpod</i> dilakukan secara efektif dan efisien.	4
2.	Media <i>Nearpod</i> dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.	4
3.	Media <i>Nearpod</i> mudah dikelola dan dipelihara, baik oleh guru maupun siswa.	5
4.	Media <i>Nearpod</i> mudah dioperasikan, baik di perangkat komputer maupun gawai (HP/tablet).	4
5	Petunjuk penggunaan media <i>Nearpod</i> disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.	4
Aspek Tampilan Visual		
6	Fitur dan aktivitas interaktif yang disajikan dalam <i>Nearpod</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
7	Pemilihan warna dalam desain slide <i>Nearpod</i> enak dipandang dan mendukung kenyamanan belajar.	5
8	Jenis huruf (font) yang digunakan dalam <i>Nearpod</i> sesuai dan mudah dibaca oleh siswa.	5
9	Desain tombol, ikon, atau navigasi dalam <i>Nearpod</i> mudah dikenali dan digunakan.	4
10	Tata letak slide dalam <i>Nearpod</i> tertata dengan baik dan mendukung alur pembelajaran.	4
11	Tampilan gambar dan ilustrasi dalam <i>Nearpod</i> sesuai dengan materi yang dibahas.	4

12	Proporsi dan ukuran gambar dalam <i>Nearpod</i> seimbang dan tidak mengganggu isi materi.	5
13	Pemilihan elemen visual dalam <i>Nearpod</i> (gambar, ikon, animasi) sesuai dan mendukung isi materi.	4
14	Desain media <i>Nearpod</i> tampak rapi dan profesional.	4
15	Tampilan keseluruhan <i>Nearpod</i> menarik secara visual dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.	4
Total Skor yang diperoleh		64

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media/desain menunjukkan skor total sebesar 64 dari skor maksimal 75. Komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli media/desain terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media/desain terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Komentar dan Saran Validator Ahli Media**

<b>Validator Ahli Media</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Dr. A. Suhardi, S.T., M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebaiknya visualisasi lebih dipasangkan dengan gambar untuk memperjelas isi materi</li> <li>• durasi waktu sebaiknya diperpendek</li> </ul>

Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media, Dr. A. Suhardi, S.T., M.Pd., terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* disajikan pada Tabel 4.4. Berdasarkan hasil validasi, beliau memberikan masukan agar visualisasi lebih dipasangkan dengan gambar untuk memperjelas isi materi, serta durasi waktu penyajian sebaiknya diperpendek

agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

## 2) Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi ahli materi diperoleh melalui pengisian lembar angket oleh validator yang memiliki kompetensi dalam bidang ilmu yang sesuai dengan materi pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli materi terdiri atas tiga aspek utama, yang secara keseluruhan mencakup 16 butir pernyataan. Data hasil penilaian dari validator ahli materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Skor
<b>A. Kelayakan Isi</b>		
1.	Materi yang disajikan dalam <i>Nearpod</i> sudah lengkap dan mencakup seluruh topik yang dibutuhkan.	5
2.	Materi dalam <i>Nearpod</i> disajikan dengan ruang lingkup yang cukup luas dan mendalam sesuai kebutuhan.	4
3.	Gambar, ilustrasi, atau visualisasi dalam <i>Nearpod</i> akurat dan relevan dengan materi IPS.	4
<b>B. Aspek komponen penyajian</b>		
4.	Penyajian materi dalam <i>Nearpod</i> mengikuti sistematika yang konsisten dari awal hingga akhir.	5
5.	Penyajian materi dalam <i>Nearpod</i> runtut dan mudah diikuti oleh peserta didik.	4
6.	Soal latihan/kuis yang disisipkan dalam <i>Nearpod</i> sesuai dengan materi yang telah disampaikan.	5
7.	Tujuan pembelajaran tercantum dan tercermin dengan baik dalam aktivitas <i>Nearpod</i> .	5
8.	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) telah diintegrasikan dengan tepat ke dalam media <i>Nearpod</i> .	5
<b>C. Aspek desain pembelajaran</b>		
9.	Materi yang disajikan dalam <i>Nearpod</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran	5

	(TP).	
10.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan ruang lingkup kemampuan peserta didik.	4
11.	Materi dalam <i>Nearpod</i> disusun dengan bahasa dan tampilan yang mudah dipahami oleh siswa.	5
12.	Penyajian materi dalam <i>Nearpod</i> menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.	4
13.	Media <i>Nearpod</i> memberikan inspirasi atau motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital lainnya.	4
14.	Judul slide/topik dan isi materi dalam <i>Nearpod</i> sudah sesuai dan saling mendukung.	5
15.	Materi disampaikan dengan jelas, tidak menimbulkan kebingungan.	4
16.	Urutan penyampaian materi disusun secara runtut dan logis.	4
Total Skor yang diperoleh		72

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan skor total sebesar 72 dari skor maksimal 80. Komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Komentar dan Saran Validator Ahli Materi**

Validator Ahli Materi	Komentar dan Saran
Ade Nina Choreawati S.Pd	Materi sudah relevan dengan tujuan pembelajaran namun masih perlu dilengkapi dengan penjelasan tambahan agar lebih dipahami siswa

Komentar dan saran dari validator ahli materi, Ade Nina Choreawati, S.Pd., terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* ditampilkan pada Tabel 4.6. Berdasarkan hasil validasi, beliau menyampaikan bahwa materi sudah relevan dengan tujuan pembelajaran, namun masih perlu

dilengkapi dengan penjelasan tambahan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

### 3) Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan dengan cara pengisian lembar angket oleh validator ahli bahasa yang telah berpengalaman dalam bidang kebahasaan dan pendidikan. Data hasil validasi dari ahli bahasa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Butir Penilaian	Skor
1	Ketepatan struktur kalimat	4
2	Keefektifan kalimat	5
3	Kebakuan istilah	5
4	Pemahaman terhadap pesan	5
5	Kemampuan memotivasi peserta didik	4
6	Kesesuain dengan perkembangan peserta didik	5
7	Ketepatan tata bahasa	5
8	Ketepatan ejaan	4
9	Konsisten penggunaan istilah	4
10	Konsisten penggunaan symbol/ikon	3
<b>Total Skor yang diperoleh</b>		<b>44</b>

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa menunjukkan skor total sebesar 44 dari skor maksimal 50. Komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa**

<b>Validator Ahli Bahasa</b>	<b>Komentar dan Saran</b>
Dr. Roni Subhan, S.pd., M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cek ulang substansi sumber daya sinar matahari termasuk bagian mana?</li> <li>• Bahasa cukup dan layak digunakan</li> </ul>

Tabel 4.8 menunjukkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa, Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil validasi, beliau memberikan masukan agar substansi terkait sumber daya sinar matahari diperiksa kembali untuk memastikan termasuk dalam bagian yang tepat, serta menyampaikan bahwa bahasa yang digunakan sudah cukup baik dan layak digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.

#### **4. Tahap Implementasi**

Setelah proses pengembangan media pembelajaran selesai, tahap berikutnya adalah implementasi media. Tahap ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS. Aspek kepraktisan dievaluasi melalui angket respon guru dan peserta didik, sedangkan efektivitas media diukur dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Proses implementasi dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik untuk mendapatkan umpan balik awal, dan uji coba lapangan skala besar yang melibatkan 33 siswa kelas VIII I SMP Negeri 1 Jenggawah guna menilai kepraktisan serta efektivitas media secara komprehensif.

## a. Hasil Uji Respon Guru

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Respon Pada Guru**

No.	Indikator	Skor
<b>A. Kesesuaian materi</b>		
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	5
2	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4
3	Kelengkapan materi dalam menyampaikan informasi pembelajaran	4
4	Kesesuaian contoh/ilustrasi dalam materi dengan konteks siswa	4
<b>B. Desain</b>		
5	Tata letak media (layout) menarik dan mudah dipahami	5
6	Konsistensi penggunaan warna, font, dan elemen visual	4
7	Kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa	5
8	Integrasi gambar, video, atau animasi mendukung pemahaman	5
<b>C. Bahasa</b>		
9	Penggunaan bahasa komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan	5
10	Bahasa mudah dipahami oleh siswa	5
11	Tidak terdapat kata/istilah yang membingungkan siswa	5
12	Penggunaan ejaan dan struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia	5
<b>D. Kemudahan Penggunaan</b>		
13	Guru mudah mengoperasikan media <i>Nearpod</i>	5
14	Siswa tidak mengalami kesulitan saat mengakses media	5
15	Instruksi dalam media jelas dan mudah diikuti	5
<b>E. Manfaat Media Pembelajaran</b>		
16	Media meningkatkan minat belajar siswa	5
17	Media membantu guru menyampaikan materi lebih efektif	5
18	Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa	5
19	Membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam	5
<b>Total Skor yang diperoleh</b>		<b>91</b>

Berdasarkan tabel 4.9 Diperoleh hasil dari uji respon guru dengan skor total berjumlah 91 sedangkan untuk skor maksimal berjumlah 95.



## b. Hasil uji respon siswa

## 1) Hasil uji respon siswa skala kecil

**Tabel 4.10**  
**Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil**

Kode responden	Nama
X <sub>1</sub>	Azahra Eka Ramadhani
X <sub>2</sub>	Muhammad Dicky Satria
X <sub>3</sub>	Dewi Fortuna Jesslyn Tulia
X <sub>4</sub>	Ernisya Dwi Oktavia
X <sub>5</sub>	Muhammad Miftahul Ilyas
X <sub>6</sub>	Musrifatul Ilmiah
X <sub>7</sub>	Najwa Az-Zahra
X <sub>8</sub>	Naylal Amani
X <sub>9</sub>	Nur Musdolifatul Jannah
X <sub>10</sub>	Andre Maulana Setyo Hadi

**Tabel 4.11**  
**Daftar Pernyataan Butir Penilaian**

Kode Pernyataan Butir Penilaian	Butir Penilaian
Y <sub>1</sub>	Materi dalam <i>Nearpod</i> mudah dipahami oleh saya sebagai siswa.
Y <sub>2</sub>	
Y <sub>3</sub>	Saya merasa materi <i>Nearpod</i> membantu saya memahami materi pelajaran lebih baik.
Y <sub>4</sub>	Materi dalam <i>Nearpod</i> lengkap dan mencakup semua topik yang sedang dipelajari.
Y <sub>5</sub>	Bahasa yang digunakan dalam <i>Nearpod</i> mudah dipahami.
Y <sub>6</sub>	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman saya.
Y <sub>7</sub>	Istilah-istilah sulit dijelaskan dengan baik dalam <i>Nearpod</i> .
Y <sub>8</sub>	Tampilan <i>Nearpod</i> menarik dan menyenangkan untuk dilihat.
Y <sub>9</sub>	Gambar dan ilustrasi dalam <i>Nearpod</i> membantu saya memahami isi materi.
Y <sub>10</sub>	Tata letak materi dalam <i>Nearpod</i> tertata rapi dan tidak membingungkan.
Y <sub>11</sub>	Saya merasa lebih aktif dalam pembelajaran saat menggunakan <i>Nearpod</i> .
Y <sub>12</sub>	Saya lebih tertarik belajar IPS saat menggunakan

	<i>Nearpod</i> dibandingkan buku biasa.
Y <sub>13</sub>	Media <i>Nearpod</i> mudah digunakan di perangkat seperti HP atau laptop.
Y <sub>14</sub>	Saya dapat belajar mandiri menggunakan <i>Nearpod</i> tanpa banyak bantuan guru.
Y <sub>15</sub>	Saya tidak mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Nearpod</i> .

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Respon Pada Uji Coba Skala Kecil**

Kode Pernyataan Butir Penilaian	Responden									
	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	X <sub>4</sub>	X <sub>5</sub>	X <sub>6</sub>	X <sub>7</sub>	X <sub>8</sub>	X <sub>9</sub>	X <sub>10</sub>
	Skor Penilaian									
Y <sub>1</sub>	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4
Y <sub>2</sub>	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4
Y <sub>3</sub>	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Y <sub>4</sub>	4	4	4	4	5	5	4	3	5	4
Y <sub>5</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
Y <sub>6</sub>	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5
Y <sub>7</sub>	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5
Y <sub>8</sub>	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4
Y <sub>9</sub>	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5
Y <sub>10</sub>	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4
Y <sub>11</sub>	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4
Y <sub>12</sub>	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
Y <sub>13</sub>	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5
Y <sub>14</sub>	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4
Y <sub>15</sub>	5	3	5	5	5	4	4	4	4	5
<b>Jumlah</b>	68	60	68	70	71	72	66	69	72	67
<b>Skor Total</b>	<b>683</b>									
<b>Skor Maksimal</b>	<b>750</b>									

Berdasarkan Tabel 4.12, diperoleh hasil uji respon peserta didik pada uji coba skala kecil dengan skor total sebesar 647 dari skor maksimal 750. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dinilai sangat layak oleh peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran. Produk ini

dapat dilanjutkan untuk uji coba skala besar yang melibatkan 33 peserta didik dan seorang guru.

2) Hasil uji respon siswa skala kecil

**Tabel 4.13**  
**Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Besar**

<b>Kode responden</b>	<b>Nama</b>	<b>Kode responden</b>	<b>Nama</b>
X <sub>1</sub>	Achmad Ubaidillah Zain	X <sub>17</sub>	Maulida Dwi Anggraini
X <sub>2</sub>	Ahmad Ariel Firmansyah	X <sub>18</sub>	Moch. Ferdian Septa
X <sub>3</sub>	Ahmad Yazid Ahdan Taufiqi	X <sub>19</sub>	Moh. Reza Dwi Saputra
X <sub>4</sub>	Alvaro Ganiendra	X <sub>20</sub>	Mohammad Rifki Rosuli
X <sub>5</sub>	Andre Maulana Setyo Hadi	X <sub>21</sub>	Muhammad Alfin Nurin
X <sub>6</sub>	Arsafind Wahid Ali	X <sub>22</sub>	Muhammad Dicky Satria
X <sub>7</sub>	Azahra Eka Ramadhani	X <sub>23</sub>	Muhammad Gilang Ramadhan
X <sub>8</sub>	Calista Oktaliana Avilia	X <sub>24</sub>	Muhammad Miftahul Ilyas
X <sub>9</sub>	Dewi Fortuna Jesslyn Tulia	X <sub>25</sub>	Musrifatul Ilmiah
X <sub>10</sub>	Ernisya Dwi Oktavia	X <sub>26</sub>	Najwa Az-Zahra
X <sub>11</sub>	Fadli Kurniawan	X <sub>27</sub>	Naylal Amani
X <sub>12</sub>	Febri Firmansyah	X <sub>28</sub>	Nur Musdolifatul Jannah
X <sub>13</sub>	Galang Micha Pratama	X <sub>29</sub>	Putri Sela Septiasa
X <sub>14</sub>	Hellen Meylia Putri	X <sub>30</sub>	Riska Putri Velani
X <sub>15</sub>	Jhamilatus Sholeha	X <sub>31</sub>	Sherin Damara Artamevia
X <sub>16</sub>	Linda Sulistyowati	X <sub>32</sub>	Zulfi Nabila
		X <sub>33</sub>	Ulviana Safira

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Respon Pada Uji Coba Skala Besar**

Kode Pernyataan Butir Penilaian	Responden																																		
	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	X <sub>4</sub>	X <sub>5</sub>	X <sub>6</sub>	X <sub>7</sub>	X <sub>8</sub>	X <sub>9</sub>	X <sub>10</sub>	X <sub>11</sub>	X <sub>12</sub>	X <sub>13</sub>	X <sub>14</sub>	X <sub>15</sub>	X <sub>16</sub>	X <sub>17</sub>	X <sub>18</sub>	X <sub>19</sub>	X <sub>20</sub>	X <sub>21</sub>	X <sub>22</sub>	X <sub>23</sub>	X <sub>24</sub>	X <sub>25</sub>	X <sub>26</sub>	X <sub>27</sub>	X <sub>28</sub>	X <sub>29</sub>	X <sub>30</sub>	X <sub>31</sub>	X <sub>32</sub>	X <sub>33</sub>		
	Skor Penilaian																																		
Y <sub>1</sub>	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4		
Y <sub>2</sub>	3	4	4	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4		
Y <sub>3</sub>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
Y <sub>4</sub>	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	
Y <sub>5</sub>	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	
Y <sub>6</sub>	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	
Y <sub>7</sub>	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4
Y <sub>8</sub>	4	4	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
Y <sub>9</sub>	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Y <sub>10</sub>	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4
Y <sub>11</sub>	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Y <sub>12</sub>	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
Y <sub>13</sub>	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
Y <sub>14</sub>	4	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	
Y <sub>15</sub>	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	
Jumlah	66	65	67	73	67	69	73	64	67	67	70	67	66	68	72	66	62	66	66	67	70	68	72	72	72	67	73	73	66	71	72	74	66		
Skor Total												2264																							
Skor Maksimal												2475																							

Berdasarkan Tabel 4.14, diperoleh hasil uji respon peserta didik pada uji coba skala besar dengan total skor 2264 dari skor maksimal 2475. Selanjutnya, data mengenai nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik disajikan pada tabel berikut untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Nearpod*.

**Tabel 4.15**  
**Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest***

No.	Kode responden	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	X <sub>1</sub>	50	90
2	X <sub>2</sub>	70	90
3	X <sub>3</sub>	65	90
4	X <sub>4</sub>	50	100
5	X <sub>5</sub>	40	85
6	X <sub>6</sub>	35	85
7	X <sub>7</sub>	45	85
8	X <sub>8</sub>	45	90
9	X <sub>9</sub>	40	85
10	X <sub>10</sub>	65	90
11	X <sub>11</sub>	45	80
12	X <sub>12</sub>	50	100
13	X <sub>13</sub>	20	80
14	X <sub>14</sub>	50	85
15	X <sub>15</sub>	45	75
16	X <sub>16</sub>	35	85
17	X <sub>17</sub>	55	90
18	X <sub>18</sub>	35	75
19	X <sub>19</sub>	35	80
20	X <sub>20</sub>	35	80
21	X <sub>21</sub>	60	90
22	X <sub>22</sub>	45	85
23	X <sub>23</sub>	35	75
24	X <sub>24</sub>	40	80
25	X <sub>25</sub>	40	75
26	X <sub>26</sub>	40	80
27	X <sub>27</sub>	35	80
28	X <sub>28</sub>	40	85
29	X <sub>29</sub>	45	85

30	$X_{30}$	50	100
31	$X_{31}$	55	95
32	$X_{32}$	40	90
33	$X_{33}$	45	85

Berdasarkan informasi yang terdapat pada tabel 4.13, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* merupakan hasil belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, sedangkan nilai *posttest* merupakan hasil belajar setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dalam proses pembelajaran.

### 5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengujian dilakukan melalui *pretest* sebelum penggunaan media dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan *Nearpod*. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, yang menandakan bahwa media *Nearpod* efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Data lengkap hasil evaluasi disajikan pada Tabel 4.15 berikut:

**Tabel 4.16**  
**Data Hasil Evaluasi Sumatif**

No	Kode responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest-Pretest</i>	Skor Ideal (100)- <i>Pretest</i>	N-Gain Score	N-Gain Persen
1	$X_1$	50	90	40	50	0.80	80.00
2	$X_2$	70	90	20	30	0.67	66.67
3	$X_3$	65	90	25	35	0.71	71.43
4	$X_4$	50	100	50	50	1.00	100.00

5	X <sub>5</sub>	40	85	45	60	0.75	75.00
6	X <sub>6</sub>	35	85	50	65	0.77	76.92
7	X <sub>7</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
8	X <sub>8</sub>	45	90	45	55	0.82	81.82
9	X <sub>9</sub>	40	85	45	60	0.75	75.00
10	X <sub>10</sub>	65	90	25	35	0.71	71.43
11	X <sub>11</sub>	45	80	35	55	0.64	63.64
12	X <sub>12</sub>	50	100	50	50	1.00	100.00
13	X <sub>13</sub>	20	80	60	80	0.75	75.00
14	X <sub>14</sub>	50	85	35	50	0.70	70.00
15	X <sub>15</sub>	45	75	30	55	0.55	54.55
16	X <sub>16</sub>	35	85	50	65	0.77	76.92
17	X <sub>17</sub>	55	90	35	45	0.78	77.78
18	X <sub>18</sub>	35	75	40	65	0.62	61.54
19	X <sub>19</sub>	35	80	45	65	0.69	69.23
20	X <sub>20</sub>	35	80	45	65	0.69	69.23
21	X <sub>21</sub>	60	90	30	40	0.75	75.00
22	X <sub>22</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
23	X <sub>23</sub>	35	75	40	65	0.62	61.54
24	X <sub>24</sub>	40	80	40	60	0.67	66.67
25	X <sub>25</sub>	40	75	35	60	0.58	58.33
26	X <sub>26</sub>	40	80	40	60	0.67	66.67
27	X <sub>27</sub>	35	80	45	65	0.69	69.23
28	X <sub>28</sub>	40	85	45	60	0.75	75.00
29	X <sub>29</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
30	X <sub>30</sub>	50	100	50	50	1.00	100.00
31	X <sub>31</sub>	55	95	40	45	0.89	88.89
32	X <sub>32</sub>	40	90	50	60	0.83	83.33
33	X <sub>33</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
Rata-Rata Presentase						0.7328	73.28

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kevalidan

Tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* diukur berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data untuk analisis kevalidan diperoleh melalui lembar validasi yang diisi oleh para ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Berikut rumus yang

digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaraninteraktif berbasis *Nearpod*.

Data validitas media pembelajaran berbasis *Nearpod* kemudian diklasifikasikan dengan mencari presentase seluruh aspek dengan rumus:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Jumlah skor empiric yang diperoleh

Tsh = Jumlah skor yang diharapkan

Setelah diperoleh persentase pada setiap komponen, tahap berikutnya adalah memberikan interpretasi dan menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sesuai dengan kriteria pada tabel berikut:

**Tabel 4.17**  
**Presentase kevalidan Validasi Ahli**

No	Tingkat Pencapaian	Pencapaian
1.	81-100%	Sangat Valid
2.	61-80%	Valid
3.	41-60%	Cukup Valid
4.	21-40%	Tidak Valid
5.	<21%	Sangat Tidak Valid

Tabel 4.17 menunjukkan kategori tingkat kevalidan produk berdasarkan hasil validasi ahli. Produk dengan nilai 81%–100% dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi besar. Nilai 61%–80% termasuk valid dengan revisi kecil, sedangkan nilai 41%–60% tergolong kurang valid dan memerlukan revisi besar. Nilai 21%–40% termasuk tidak



valid, dan nilai <21% dikategorikan sangat tidak valid, yang berarti produk tidak layak digunakan. Kategori ini menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan.

a. Analisis hasil uji kevalidan oleh ahli media

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Jumlah skor empiric yang diperoleh

Tsh = Jumlah skor yang diharapkan

$$\begin{aligned} Vah &= \frac{64}{75} \times 100\% \\ &= 0,85 \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* memperoleh persentase tingkat kevalidan sebesar 85%. Berdasarkan kriteria penilaian validasi produk pada Tabel 4.1. nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”, sehingga media ini layak digunakan tanpa revisi.

b. Analisis hasil uji kevalidan oleh ahli materi

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Jumlah skor empiric yang diperoleh

Tsh = Jumlah skor yang diharapkan

$$\begin{aligned} Vah &= \frac{72}{80} \times 100\% \\ &= 0,90 \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

c. Analisis hasil uji kevalidan oleh ahli bahasa

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

Tse = Jumlah skor empiric yang diperoleh

Tsh = Jumlah skor yang diharapkan

$$\begin{aligned} Vah &= \frac{44}{50} \times 100\% \\ &= 0,88 \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

## 2. Analisis Kepraktisan

Analisis tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* diperoleh melalui respon guru dan peserta didik yang dikumpulkan menggunakan angket yang mengacu pada aspek-aspek media pembelajaran yang baik. Dengan demikian, tujuan uji kepraktisan dapat tercapai dan hasilnya dapat diukur secara objektif. Adapun rumus pengolahan data

kepraktisan berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$K$  = Presentase skor yang diraih

$\sum ni$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimal

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* kemudian disesuaikan dengan pengukuran menggunakan skala Likert yang terdiri atas lima kategori penilaian. Setiap kategori memiliki bobot skor berbeda yang digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media. Skor tersebut disusun dalam bentuk daftar periksa (checklist) yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.18**  
**Kategori Penilaian Praktikalitas**

No	Tingkat Pencapaian	Pencapaian
1.	81-100%	Sangat Praktis
2.	61-80%	Praktis
3.	41-60%	Cukup Praktis
4.	21-40%	Kurang Praktis
5.	0%-20%	Tidak Praktis

Tabel 4.18 menunjukkan kategori tingkat kevalidan produk berdasarkan hasil validasi ahli. Produk dengan nilai 81%–100% dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi besar. Nilai 61%–80% termasuk valid dengan revisi kecil, sedangkan nilai 41%–60% tergolong kurang valid dan memerlukan revisi besar. Nilai 21%–40% termasuk tidak valid, dan nilai <21% dikategorikan sangat tidak valid, yang berarti produk

tidak layak digunakan. Kategori ini menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan.

a. Hasil respon guru

Berdasarkan Tabel 4.18, yang memuat data hasil uji respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, dapat dihitung persentase tingkat pencapaian kepraktisan media tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$K$  = Presentase skor yang diraih

$\sum ni$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimal

$$K = \frac{91}{95} \times 100\%$$

$$= 0,96 \times 100$$

$$= 96\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* memperoleh persentase tingkat kepraktisan sebesar 96%. Berdasarkan kriteria penilaian pada Tabel 4.18, nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

b. Hasil kepraktisan skala kecil

Berdasarkan Tabel 4.18, yang memuat data hasil uji respon peserta didik pada skala kecil terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, dapat dihitung persentase tingkat pencapaian

kepraktisan media tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

$K$  = Presentase skor yang diraih

$\sum ni$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimal

$$\begin{aligned} K &= \frac{683}{750} \times 100\% \\ &= 0,91 \times 100 \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* memperoleh persentase tingkat kepraktisan sebesar 91%. Berdasarkan kriteria penilaian pada Tabel 4.18, nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

c. Hasil kepraktisan skala besar

Berdasarkan Tabel 4.18, yang memuat data hasil uji respon peserta didik pada skala besar terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, dapat dihitung persentase tingkat pencapaian kepraktisan media tersebut dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$K$  = Presentase skor yang diraih

$\sum ni$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimal

$$\begin{aligned}
 K &= \frac{2264}{2475} \times 100\% \\
 &= 0,91 \times 100 \\
 &= 91\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* memperoleh persentase tingkat kepraktisan sebesar 91%, yang berdasarkan Tabel 4.18 termasuk dalam kriteria “sangat praktis”.

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan dari respon guru, peserta didik skala kecil, dan peserta didik skala besar terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase 96% dengan kriteria “sangat praktis”, respon peserta didik skala kecil sebesar 91% dengan kriteria “sangat praktis”, dan respon peserta didik skala besar sebesar 91% dengan kriteria “sangat praktis”.

### 3. Analisis Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah peserta didik menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Nilai *pretest* diperoleh sebelum penerapan media *Nearpod*, sedangkan nilai *posttest* diperoleh setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Untuk mengukur tingkat keefektifan, digunakan uji Normalized Gain (N-Gain) guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil uji keefektifan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* kemudian disesuaikan dengan pengukuran menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat kategori penilaian, di mana setiap kategori memiliki bobot skor berbeda yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.19**  
**Tingkat Keefektifan Produk**

No	Tingkat Pencapaian	Pencapaian
1.	81-100%	Sangat Efektif
2.	61-80%	Efektif
3.	41-60%	Cukup Efektif
4.	21-40%	Kurang Efektif
5.	0%-20%	Tidak Efektif

Tingkat efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 4.19, yang memuat klasifikasi pencapaian berdasarkan persentase hasil tes peserta didik. Kriteria efektivitas dibagi menjadi lima kategori, yaitu: 81–100% tergolong sangat efektif, 61–80% termasuk efektif, 41–60% berada pada kategori cukup efektif, 21–40% dikategorikan kurang efektif, dan 0–20% dinilai tidak efektif. Kategori ini digunakan untuk mengukur sejauh mana produk media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berikut merupakan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran uji N-Gain pada tabel 4.20

**Tabel 4.20**  
**Hasil *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan N-Gain**

No	Kode responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest-Pretest</i>	Skor Ideal (100)- <i>Pretest</i>	N-Gain Score	N-Gain Persen
1	X <sub>1</sub>	50	90	40	50	0.80	80.00
2	X <sub>2</sub>	70	90	20	30	0.67	66.67
3	X <sub>3</sub>	65	90	25	35	0.71	71.43
4	X <sub>4</sub>	50	100	50	50	1.00	100.00
5	X <sub>5</sub>	40	85	45	60	0.75	75.00
6	X <sub>6</sub>	35	85	50	65	0.77	76.92
7	X <sub>7</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
8	X <sub>8</sub>	45	90	45	55	0.82	81.82
9	X <sub>9</sub>	40	85	45	60	0.75	75.00
10	X <sub>10</sub>	65	90	25	35	0.71	71.43
11	X <sub>11</sub>	45	80	35	55	0.64	63.64
12	X <sub>12</sub>	50	100	50	50	1.00	100.00
13	X <sub>13</sub>	20	80	60	80	0.75	75.00
14	X <sub>14</sub>	50	85	35	50	0.70	70.00
15	X <sub>15</sub>	45	75	30	55	0.55	54.55
16	X <sub>16</sub>	35	85	50	65	0.77	76.92
17	X <sub>17</sub>	55	90	35	45	0.78	77.78
18	X <sub>18</sub>	35	75	40	65	0.62	61.54
19	X <sub>19</sub>	35	80	45	65	0.69	69.23
20	X <sub>20</sub>	35	80	45	65	0.69	69.23
21	X <sub>21</sub>	60	90	30	40	0.75	75.00
22	X <sub>22</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
23	X <sub>23</sub>	35	75	40	65	0.62	61.54
24	X <sub>24</sub>	40	80	40	60	0.67	66.67
25	X <sub>25</sub>	40	75	35	60	0.58	58.33
26	X <sub>26</sub>	40	80	40	60	0.67	66.67
27	X <sub>27</sub>	35	80	45	65	0.69	69.23
28	X <sub>28</sub>	40	85	45	60	0.75	75.00
29	X <sub>29</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
30	X <sub>30</sub>	50	100	50	50	1.00	100.00
31	X <sub>31</sub>	55	95	40	45	0.89	88.89
32	X <sub>32</sub>	40	90	50	60	0.83	83.33
33	X <sub>33</sub>	45	85	40	55	0.73	72.73
<b>Rata-Rata Presentase</b>						<b>0.7328</b>	<b>73.28</b>



Berdasarkan Tabel 4.19, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 0,73 dengan kategori “Tinggi”. Persentase rata-rata sebesar 73,28% termasuk dalam kategori “Efektif”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 73% setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, sehingga media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada materi potensi sumber daya alam Indonesia.

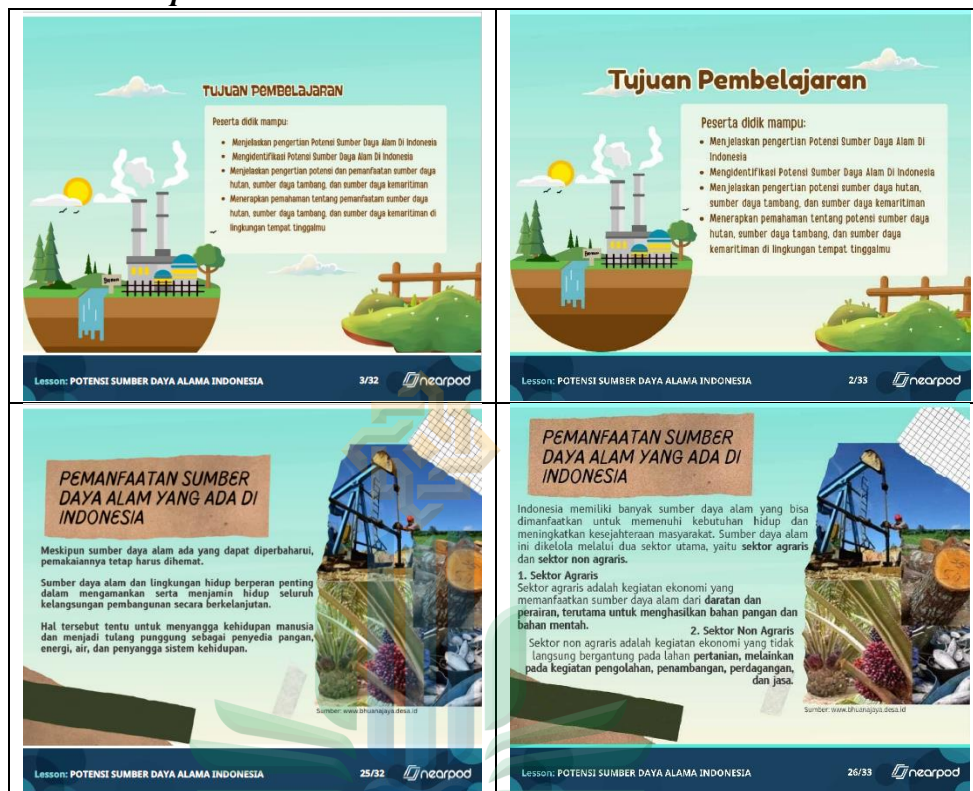
### C. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, peneliti melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan kritik dan saran dari para validator terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* yang dikembangkan, agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik, layak, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 1. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

Tabel 4.20 menyajikan hasil perbandingan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebelum dan sesudah direvisi oleh ahli materi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator sebagai berikut:

**Tabel 4.21**  
**Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis**  
***Nearpod* Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Materi**



Berdasarkan Tabel 4.21, terdapat beberapa revisi pada media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sesuai masukan dari ahli materi. Validator memberikan saran bahwa materi sudah relevan dengan tujuan pembelajaran, namun masih perlu dilengkapi dengan penjelasan tambahan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, revisi dilakukan dengan menambahkan uraian penjelas pada beberapa bagian materi yang sebelumnya disajikan secara singkat, serta memberikan contoh kontekstual yang mendukung pemahaman konsep. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan kejelasan isi dan efektivitas penyampaian materi dalam proses pembelajaran menggunakan *Nearpod*.

## 2. Revisi Produk Oleh Ahli Bahasa

Tabel 4.22 menyajikan hasil perbandingan media pembelajaran interaktif berbasis neapod sebelum dan sesudah direvisi oleh ahli media. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.22**  
**Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis**  
***Nearpod* Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Bahasa**





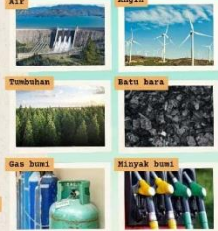



Berdasarkan Tabel 4.22, revisi media pembelajaran berbasis *Nearpod* dilakukan sesuai masukan dari ahli bahasa. Revisi mencakup peninjauan ulang substansi materi mengenai sumber daya sinar matahari agar lebih jelas dan ditempatkan pada bagian yang tepat. Selain itu, bahasa dalam media telah disesuaikan agar tetap sederhana, komunikatif, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

## 3. Revisi Produk Oleh Ahli Media

Tabel 4.23 menyajikan hasil perbandingan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebelum dan sesudah direvisi oleh ahli media. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.23**  
**Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis**  
***Nearpod* Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Media**

<p>Apa yang terjadi jika manusia mengambil sumberdaya secara berlebihan?</p> <p>Please enter your answer here.</p> <p>Lesson: POTENSI SUMBER DAYA ALAMA INDONESIA 31/33 </p>	<p> Jelaskan apa yang terjadi jika manusia mengambil sumberdaya secara berlebihan?</p> <p>Please enter your answer here.</p> <p>Lesson: POTENSI SUMBER DAYA ALAMA INDONESIA 31/33 </p>
<p><b>APA ITU SUMBER DAYA ALAM?</b></p> <p>Sumber daya alam, atau disingkat SDA, adalah segala sesuatu yang kita temukan di alam, yang dapat kita gunakan untuk membantu kita hidup dan melakukan berbagai aktivitas.</p> <p>Contohnya matahari, tumbuhan, angin, batu bara, gas bumi, minyak bumi dll.</p> <p>Lesson: WhatsApp Image 2025-08-28 at 09:48:11_89834ad9 1/2 </p>	<p><b>APA ITU SUMBER DAYA ALAM?</b></p> <p>Sumber daya alam, atau disingkat SDA, adalah segala sesuatu yang kita temukan di alam, yang dapat kita gunakan untuk membantu kita hidup dan melakukan berbagai aktivitas.</p> <p>Contohnya matahari, tumbuhan, angin, batu bara, gas bumi, minyak bumi dll.</p> <div data-bbox="1114 869 1332 1099">  </div> <p>Lesson: POTENSI SUMBER DAYA ALAMA INDONESIA 6/33 </p>

Berdasarkan Tabel 4.23, revisi media pembelajaran berbasis *Nearpod* dilakukan dengan menambahkan elemen visual berupa gambar pendukung yang relevan dengan isi materi untuk memperjelas pemahaman siswa terhadap konsep yang disampaikan. Sebelumnya, beberapa slide hanya berisi teks sehingga kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik. Setelah direvisi, setiap penjelasan konsep utama disertai dengan ilustrasi atau gambar kontekstual agar siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan contoh nyata. durasi waktu pada setiap aktivitas pembelajaran seperti kuis interaktif di persingkat.

Adapun produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* materi potensi sumber daya alam indonesia setelah tahap revisi disajikan pada link dan QR-Code berikut ini:

[https://np1.Nearpod.com/sharePresentation.php?code=1a446375c572f489b3415c1c8367a710-1&oc=user-created&utm\\_source=link](https://np1.Nearpod.com/sharePresentation.php?code=1a446375c572f489b3415c1c8367a710-1&oc=user-created&utm_source=link).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan proses validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* ini memenuhi kriteria sangat valid. Nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 85%, dan ahli bahasa sebesar 88%, masing-masing memenuhi kriteria "sangat valid". Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Hasil kepraktisan uji respon guru, siswa skala kecil dan skala besar terhadap media pembelajaram interaktif berbasis *Nearpod* menunjukkan presentase uji respon guru sebesar 96% termasuk krieria "sangat praktis", dan presentase uji respon siswa skala kecil sebesar 91% termasuk kriteria "sangat praktis".

Efektivitas diukur melalui penilaian pre-test dan post-test dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh dari efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* adalah 0,73%, yang masuk dalam kriteria N-Gain dengan skor tinggi dan dapat dikategorikan sebagai "Efektif."

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak sekali kekurangan/kelemahan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan lebih lanjut peneliti paparkan di bawah ini:

- a. Peserta didik sebaiknya mempelajari media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* secara berurutan sesuai dengan alur yang telah disajikan agar pemahaman terhadap materi dapat lebih optimal dan terstruktur.
- b. Selain menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*, peserta didik diharapkan mempelajari sumber belajar lain yang relevan dengan materi agar memperoleh wawasan yang lebih luas dan mendalam.
- c. Peserta didik diharapkan aktif dalam mengikuti setiap aktivitas interaktif yang tersedia pada media pembelajaran berbasis *Nearpod*, seperti kuis, diskusi, dan latihan soal, untuk memperkuat pemahaman serta meningkatkan hasil belajar..

### **2. Saran Diseminasi produk**

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* dapat digunakan di kelas VIII I di sekolah yang bersangkutan, atau bahkan di semua SMP/Mts se-kabupaten Jember, akan tetapi

penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan banyak faktor baik dari siswa, guru, maupun pihak sekolah sehingga produk tidak sia-sia.

Selain itu, sebagai upaya memperluas jangkauan serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, peneliti melakukan diseminasi produk berbasis *Nearpod* melalui platform digital. Media pembelajaran tersebut dapat diakses melalui tautan dan QR-Code berikut:

[https://np1.Nearpod.com/sharePresentation.php?code=1a446375c572f489b3415c1c8367a710-1&oc=user-created&utm\\_source=link](https://np1.Nearpod.com/sharePresentation.php?code=1a446375c572f489b3415c1c8367a710-1&oc=user-created&utm_source=link).



Adapun tampilan dan materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media *Nearpod* ini dapat diunduh melalui tautan dan QR-Code Google Drive berikut:

[https://drive.google.com/drive/folders/17YBX6tjI-GjUdNk3d--gV1oCb4ynsuX3?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17YBX6tjI-GjUdNk3d--gV1oCb4ynsuX3?usp=drive_link).





### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi lain serta mempertimbangkan model pengembangan selain ADDIE agar hasilnya lebih beragam dan komprehensif.
- b. Penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada lebih dari satu sekolah. Hal ini bertujuan agar jangkauan penggunaan media menjadi lebih luas serta diperoleh hasil yang lebih representatif terhadap efektivitas media dalam konteks pembelajaran yang beragam.
- c. Pada penelitian selanjutnya, media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* diharapkan dapat disempurnakan dengan penambahan fitur-fitur interaktif lainnya, seperti video pembelajaran, permainan edukatif, dan umpan balik otomatis, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018)
- Adani Putri, Nimas Dewina. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 2 Rambipuji Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 2 (2023).
- Adawiyah, Elok Robiatul. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*. Skripsi: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Amalia, Destia Rahma Putri. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Tari Lahbako dalam Materi Pola Lantai Gerak Tari Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah As Shofa Jubung Jember*. Skripsi: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Ami, Raudhatul Aslami. “Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod*,” *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 6, No. 2 (Juli 2021): 139. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Andriani, Anisa, dkk. “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 3 (Maret 2022): 2012–2022.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2020).
- Asep; Carolina Sri Athena Barus; dan Desembra Sohilait. “Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPS di Indonesia: Sebuah Systematic Review,” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Vol. 9 (2024): 201. <http://dx.doi.org/10.26737/jpipi.v9i3.5869>.
- Astutik, Aviyah Rini. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop-Motion pada Submateri Fertilisasi untuk Siswa Kelas XI MIPA di SMA Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.
- Az-Zahro, Nida Fatma, dan Lifa Farida Panduwinata. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

Vol. 5, No. 3 (Juli 2023): 1371–1380.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5102>.

Budiaji, Weksi. “Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert,” *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan* Desember 2, no. 2 (2013): 127-133,  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>.

Ekaputra, Firdiawan, dkk. “Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inovatif dan Kreatif,” *I-Com: Indonesian Community Journal*, Vol. 4, No. 3 (September 2024): 1835–1842. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088>.

Endayani, Henni, dan Eka Susanti. *Konsep Dasar IPS*. (Medan: CV Widya Puspita, 2018).

Gabriel, Ryan S., dan Muhamad Yanuar A. “Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital,” *Jurnal Yudistira*, Vol. 2, No. 3 (Bandung 2024): 69. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>.

Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2020).

Hapsa, Meeradji; Sunarty Suly Eraku; dan Masrurroh. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer di Kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo,” *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, Vol. 7, No. 2 (2024).  
<https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/10837>.

Hendikawati, Putriaji; Muhammad Zuhair Zahid; dan Riza Arifudin. “Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar,” *Prisma*, Vol. 2 (2019): 921.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29308/12927>

Hermanto, dkk. *Media Pembelajaran Edukatif Untuk Menghadapi Kurikulum Merdeka di Era 5.0*. (Banjar: Ruang Karya, 2023).

Inanna, Rahmatullah, dan Muhammad Hasan. *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktek*. (Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021).

Inanta, R., F. Rachmadi, dan D. Hartono. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod*,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1 (2022): 77.

Islamiyah, Intan Ma'rifatul. *Pengembangan Media Puzzle Map Berbasis Make a Match Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS*. Skripsi: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Juita, Dince Putri, dkk. "Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 5, No. 3 (Juni 2024): 3068–3077. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>.

Kemendikbudristek. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

Kurniawan, Anggie Bagoes, dan Rusly Hidayah. "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, Vol. 5, No. 2 (2021): 92–97. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>.

Majid, Abdul. *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan Menengah*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021).

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021).

Mardiyanti, Siti Febriana. *Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Al-Ikhlas Jember*. Skripsi: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Mawaddah. *Pengembangan Media E-Magazine pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Energi Kelas IV SDN Buntul Kemumu*. Skripsi: Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, 2024.

Mubarok, Wahyu Setiawan Hilman. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Plotagon Studio pada Materi Peluang," *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, Vol. 1, No. 1 (2023): 14–28. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.18391>.

Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, dan Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. (Sleman: Komojoyo Press, 2021).

Nearpod. *Nearpod Help Center*. Diakses 28 September 2025. <https://Nearpod.zendesk.com>.

Nearpod. *Time to Climb — Game-Based Learning*. Diakses 28 September 2025. <https://Nearpod.com/time-to-climb>.

Nurhayati, Sri. "Penerapan Nearpod dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2 (2023): 89.

- Nurmala, R., dan Dwi Susanti. "Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Literasi Matematika," *Jurnal Borneo Saintek*, Vol. 2, No. 1 (2019): 40–41. [https://doi.org/10.35334/borneo\\_saintek.v2i1.633](https://doi.org/10.35334/borneo_saintek.v2i1.633).
- Oktafiani, O., dan Mujazi, M. "Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, Vol. 7, No. 1 (2022): 44.
- Pratama, Aditya. "Integrasi Teknologi Digital dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, Vol. 8, No. 1 (2023): 45.
- Pungkas, Arroyan Adiputra. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Nearpod pada Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Siswa Kelas X SMA*. Skripsi: Universitas Lampung, 2025.
- Rahmawati, Henny Annisa. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod pada Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia*. Skripsi: Universitas Pakuan, 2022.
- Rahmiaty, dkk. *Instrumen Penelitian: Panduan Penelitian di Bidang Pendidikan*. (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2022).
- Rasyid, A. Ramli; A. Muh. Syuaib Alfareza; dan Muh. Agung M. "Peran Pendidikan dalam Pembangunan Manusia dan Berkelanjutan di Era Modern," *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, Vol. 8, No. 3 (Makassar 2024): 58.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma'rufah, dan Candra Dewi. 2019. *Pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Madiun: UNIPMA Press).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2022).
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2016).
- Setyowati, A. P. "Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Teknologi," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, Vol. 12, No. 2 (2023): 45.

- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R & D)*. (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022).
- Slameto. 2017. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019).
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Sutomo, Moh. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial*. Yogyakarta: Bildung, 2022.
- Supriatna, Nana. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Tersiana, Andra. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018).
- Thobroni, M. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Tim Penyusun UIN KHAS Jember. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*. (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: Kencana, 2019).
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Demographic Research*, Vol. 49, No. 0 (2003): 1–33.
- W, Puguh. diwawancara oleh Peneliti, Jember 11 Agustus 2025
- Wahab, Abdul; Junaedi Junaedi; dan Muh. Azhar. “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 2 (2021): 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>.
- Wahyuningtyas, D. T., dan Berliana, R. M. “Nearpod-Based Diagnostic E-Assessment in Elementary Math Learning,” *JPI (Jurnal Pendidikan*

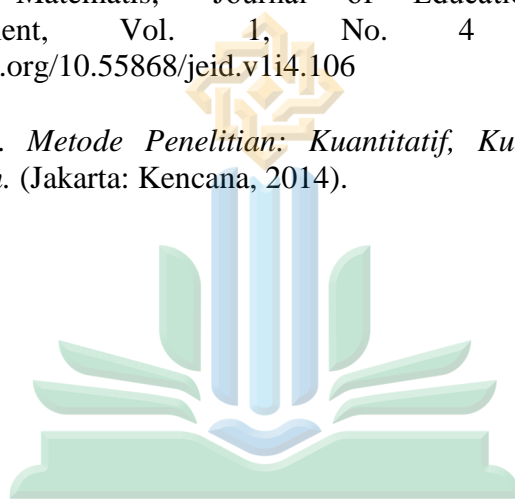
*Indonesia*), Vol. 13, No. 1 (2024).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/81954>.

Wayan, dkk. *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2020).

Wiyono, Mohd. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *JUPENDIA*, Vol. 1, No. 1 (Mei 2025): 8. <https://el-emir.com/index.php/jupendia>.

Yani, Yusta Susanti. Hodiyanto. dan Yadi Ardiawan. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Journal of Educational Integration and Development*, Vol. 1, No. 4 (2021): 224–235. <https://doi.org/10.55868/jeid.v1i4.106>

Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. (Jakarta: Kencana, 2014).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R



## LAMPIRAN LAMPIRAN

### Lampiran 1 Lembar Keaslian Tulisan

#### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Muslim

NIM : 214101090017

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Institut : Universitas Islam Negeri Kiai haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan undang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 November 2025  
Saya yang menyatakan



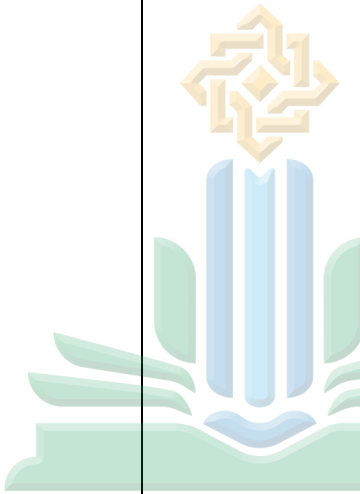
Muhammad Muslim  
NIM. 214101090017



## Lampiran 2 Matrik Penelitian

### MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Rumusan Masalah	Metode Penelitian
1	2	3	4	5	6
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Pada Tahun Pelajaran 2025/2026	1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Nearpod</i>	1. Media aplikasi berbasis <i>Web</i> 2. Membuat media pembelajaran interaktif 3. Membuat kuis, jajak pendapat 4. Menggabungkan, slide, konten web, simulasi 5. Mengaktifkan gamifikasi dan permainan pembelajaran 6. Mengumpulkan data pemahaman siswa 7. Mendapatkan	1. Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa. 2. Hasil Uji Respon Siswa 3. Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	1. Bagaimana Pengembangan validitas media pembelajaran <i>Nearpod</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Pada Tahun Pelajaran 2024/2025? 2. Bagaimana Pengembangan kepraktisan media pembelajaran	1. Pendekatan penelitian Research and Development (R&D). 2. Model pengembangan: ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). 3. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, angket, dan dokumentasi 4. Instrument pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> <li>Validasi ahli Materi</li> <li>Validasi ahli Bahasa</li> <li>Validasi ahli Media</li> <li>Angket respon siswa</li> <li>Test butir soal</li> </ol> 5. Metode analisis data <ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis data               <ul style="list-style-type: none"> <li>Data kuantitatif Dari hasil validasi tim ahli media, materi, dan pengguna</li> </ul> </li> </ol>

		wawasan real-time tentang pembelajaran siswa	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p><i>Nearpod</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Pada Tahun Pelajaran 2025/2026?</p> <p>3. Bagaimana Pengembangan efektivitas media pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Pada Tahun Pelajaran 2025/2026?</p>	<p>angket respon siswa serta hasil test</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Data kualitatif, hasil kritik sara, dan masukan untuk perbaikan produk</li> </ul> <p>b. Metode Analisis Analisis kuantitatif, menganalisis dengan cata uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektifitas media pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uji Validitas</li> </ul> $Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$ <p>Keterangan:  Vah = Validasi ahli  Tse = Jumlah skor empiric yang diperoleh  Tsh = Jumlah skor yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uji respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran</li> </ul> $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p>
--	--	--	---	---	--

					<p> <math>P</math> = Presentase respon siswa  <math>f</math> = Skor mentah yang diterima  <math>n</math> = Skor maksimal            • Analisis data keefektifan diperoleh dari uji statistik dari hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>.   <math>N - Gain = \frac{Nilai\ posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Maksimum - Nilai\ Pretest}</math> </p>
--	--	--	--	--	--

### Lampiran 3 Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026

**Penyusun** : Muhammad Muslim

**Pembimbing** : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

**Instansi** : Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

#### A. Pengantar

1. Lembar identifikasi media pembelajaran dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini diterapkan pada tiga aspek pokok, yaitu kelayakan isi, komponen penyajian, dan desain pembelajaran.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Kurang Baik (KB)
  - Skor 2 = Tidak Baik (TB)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
2. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

**C. Identitas**

Nama : ADE NINA CHOPEAWATI  
 NIP : 1902202022010012024  
 Instansi : SMP N 1 JENEGAWAH

**D. Instrumen Penilaian**

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek kelayakan isi						
1.	Materi yang disajikan dalam Nearpod sudah lengkap dan mencakup seluruh topik yang dibutuhkan.					✓
2.	Materi dalam Nearpod disajikan dengan ruang lingkup yang cukup luas dan mendalam sesuai kebutuhan.				✓	
3.	Gambar, ilustrasi, atau visualisasi dalam Nearpod akurat dan relevan dengan materi IPS.				✓	
B. Aspek komponen penyajian						
4.	Penyajian materi dalam Nearpod mengikuti sistematika yang konsisten dari awal hingga akhir.					✓
5.	Penyajian materi dalam Nearpod runtut dan mudah diikuti oleh peserta didik.				✓	
6.	Soal latihan/kuis yang disisipkan dalam Nearpod sesuai dengan materi yang telah disampaikan.					✓
7.	Tujuan pembelajaran tercantum dan tercermin dengan baik dalam aktivitas Nearpod.					✓
8.	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) telah diintegrasikan dengan tepat ke dalam media Nearpod.					✓
C. Aspek desain pembelajaran						
9.	Materi yang disajikan dalam Nearpod sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).					✓
10.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan ruang lingkup kemampuan peserta didik.				✓	

11.	Materi dalam Nearpod disusun dengan bahasa dan tampilan yang mudah dipahami oleh siswa.					✓
12.	Penyajian materi dalam Nearpod menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.				✓	
13.	Media Nearpod memberikan inspirasi atau motivasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital lainnya.				✓	
14.	Judul slide/topik dan isi materi dalam Nearpod sudah sesuai dan saling mendukung.					✓
15.	Materi disampaikan dengan jelas, tidak menimbulkan kebingungan.				✓	
16.	Urutan penyampaian materi disusun secara runtut dan logis.				✓	
Total:						72

#### E. Kolom Saran dan Perbaikan

Materi sudah relevan dengan tujuan pembelajaran, namun masih perlu dilengkapi dengan penjelasan tambahan agar lebih dipahami siswa.


#### F. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dinyatakan:

1. Valid atau dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi

② Cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak valid atau tidak dapat digunakan

Jember, 9 September 2024
Validator Ahli Materi

AVE NINA CHORANATI
NIP. 190202022010012024

## Lampiran 4. Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026

**Penyusun** : Muhammad Muslim

**Pembimbing** : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

**Instansi** : Tadris IPS/FTIK/UITN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

**A. Pengantar**

1. Lembar identifikasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini diterapkan pada dua aspek pokok, yaitu kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Kurang Baik (KB)
  - Skor 2 = Tidak Baik (TB)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
3. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
5. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.



## C. Identitas

Nama : *Roni Subhan*  
 Instansi : *UIN KHAS*

## D. Instrumen Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	b. Keefektifan kalimat					✓
	c. Kebakuan istilah					✓
Komunikatif	d. Pemahaman terhadap pesan					✓
Dialogis dan interaktif	e. Kemampuan memotivasi peserta didik				✓	
Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	f. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik					✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	g. Ketepatan tata bahasa					✓
	h. Ketepatan ejaan				✓	
Penggunaan istilah dan symbol / ikon	i. Konsisten penggunaan istilah				✓	
	j. Konsisten penggunaan symbol/ikon			✓		

## E. Kolom Saran dan Perbaikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R


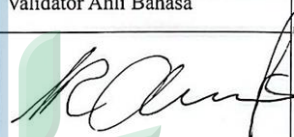


Cek ulang keastasan SD Pias  
 masalah kuantitas 7  
 Bhs. Cahap, & layak digunakan

#### F. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dinyatakan:

- ① Valid atau dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid atau tidak dapat digunakan

	Jember, 8 September 2025
	Validator Ahli Bahasa
	 <u>Rani Lubha</u>
	NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

## Lampiran 5. Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026

**Penyusun** : Muhammad Muslim

**Pembimbing** : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

**Instansi** : Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

#### A. Pengantar

1. Lembar identifikasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini diterapkan pada dua aspek pokok, yaitu kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan.

#### B. Petunjuk Pengisian

3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Kurang Baik (KB)
  - Skor 2 = Tidak Baik (TB)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
4. Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
6. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

**C. Identitas**

Nama : Adi suhardi

Instansi : UIN KHAS

**D. Instrumen Penilaian**

**1. Aspek Kelayakan Penyajian**

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Rekayasa Perangkat						
1.	Pengembangan media pembelajaran Nearpod dilakukan secara efektif dan efisien.				✓	
2.	Media Nearpod dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.				✓	
3.	Media Nearpod mudah dikelola dan dipelihara, baik oleh guru maupun siswa.					✓
4.	Media Nearpod mudah dioperasikan, baik di perangkat komputer maupun gawai (HP/tablet).				✓	
5	Petunjuk penggunaan media Nearpod disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.				✓	
B. Aspek Tampilan Visual						
6	Fitur dan aktivitas interaktif yang disajikan dalam Nearpod sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
7	Pemilihan warna dalam desain slide Nearpod enak dipandang dan mendukung kenyamanan belajar.					✓
8	Jenis huruf (font) yang digunakan dalam Nearpod sesuai dan mudah dibaca oleh siswa.					✓
9	Desain tombol, ikon, atau navigasi dalam Nearpod mudah dikenali dan digunakan.				✓	
10	Tata letak slide dalam Nearpod tertata dengan baik dan mendukung alur pembelajaran.				✓	
11	Tampilan gambar dan ilustrasi dalam Nearpod sesuai dengan materi yang dibahas.				✓	
12	Proporsi dan ukuran gambar dalam Nearpod seimbang dan tidak mengganggu isi materi.					✓

13	Pemilihan elemen visual dalam Nearpod (gambar, ikon, animasi) sesuai dan mendukung isi materi.				✓	
14	Desain media Nearpod tampak rapi dan profesional.				✓	
15	Tampilan keseluruhan Nearpod menarik secara visual dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.				✓	
Total:						

#### E. Kolom Saran dan Perbaikan

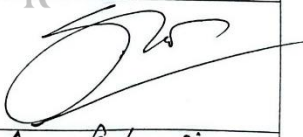
- Pemasangan visualisasi teks di dalam layar dengan gambar untuk mempermudah isi materi
- desain warna teksnya di perpendek.

#### F. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dinyatakan:

1. Valid atau dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid atau tidak dapat digunakan

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 8 September 2020
Validator Ahli Media

<u>A. Achmad</u>
NIP. 197309152009121002

### Lampiran 6. Kisi-Kisi Soal *Pre Test* Dan *Post Test*

Nama Sekolah : SMPN 1 Jenggawah

Alokasi Waktu : 30 menit

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Jumlah Soal : 40

Semester : Ganjil

Penulis : M.Muslim

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal	Level Taksonomi Bloom
Peserta didik mampu memahami potensi dan pemanfaatan sumber daya alam Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Mengklasifikasi sumber daya alam berdasarkan jenis dan ketersediaannya.	PG	1	C3
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Mengidentifikasi potensi sumber daya alam di Indonesia.	PG	2	C3
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menjelaskan contoh pemanfaatan sumber daya alam di berbagai bidang.	PG	3	C3
Peserta didik	Melalui pembelajaran	Potensi	Menunjuk	PG	4	C3

mampu memahami potensi dan pemanfaatan sumber daya alam Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.	ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Sumber Daya Alam Indonesia	kan hubungan antara potensi SDA dengan kegiatan ekonomi masyarakat.			
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menentukan dampak positif pemanfaatan SDA bagi pembangunan.	PG	5	C3
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menyebutkan contoh kegiatan pelestarian sumber daya alam.	PG	6	C3
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menganalisis dampak eksploitasi SDA yang berlebihan.	PG	7	C4
Peserta didik mampu memahami	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu	Potensi Sumber Daya	Menganalisis hubungan	PG	8	C4

potensi dan pemanfaatan sumber daya alam Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.	mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Alam Indonesia	antara pemanfaatan SDA dan kerusakan lingkungan.			
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Membedakan pemanfaatan SDA yang bijak dan yang merusak lingkungan.	PG	9	C4
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menguraikan strategi pemerintah dalam pengelolaan SDA berkelanjutan.	PG	10	C4
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menghubungkan pemanfaatan SDA dengan kesejahteraan masyarakat.	PG	11	C4
Peserta didik mampu memahami potensi dan pemanfaatan	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menganalisis potensi sumber daya alam berdasarkan	PG	12	C4



sumber daya alam Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.	alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	ia	an kondisi wilayah.			
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menjelaskan perbedaan SDA yang dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui.	PG	13	C4
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menentukan jenis pemanfaatan SDA yang tepat untuk suatu daerah.	PG	14	C4
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menilai kebijakan pemerintah terkait pengelolaan SDA.	PG	15	C5
Peserta didik mampu memahami potensi dan pemanfaatan sumber daya alam	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Mengevaluasi tindakan manusia dalam memanfaatkan	PG	16	C5



Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.	pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.		sumber daya alam di sekitar agar tetap lestari.			
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.	PG	17	C5
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Menentukan langkah yang tepat dalam pemanfaatan SDA secara berkelanjutan.	PG	18	C5
Peserta didik mampu memahami potensi dan pemanfaatan sumber daya alam Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Merancang ide atau langkah sederhana untuk menjaga kelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.	PG	19	C6
	Melalui pembelajaran ini, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis sumber daya alam, menganalisis	Potensi Sumber Daya Alam Indonesia	Membuat solusi kreatif untuk mengatasi masalah	PG	20	C6

	potensi dan pemanfaatannya, serta merancang solusi untuk pemanfaatan yang berkelanjutan.		pemanfaatan SDA di daerahnya .			
--	--	--	--------------------------------	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 7. Soal Pre-Test

### SOAL PRE TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan : Potensi Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Kelas/ Semester : VIII/ Ganjil

Waktu : 30 Menit

#### Petunjuk Umum :

- a. Berdoa sebelum mengerjakan soal
- b. Tulislah nama, dan nomer urut pada lembar jawaban yang tersedia.

#### Petunjuk Khusus :

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (X) diantara jawaban a,b,c atau d pada lembar jawaban yang tersedia!

1. Berikut ini pasangan yang benar antara jenis sumber daya alam dan contohnya adalah ...
  - a. SDA hayati → batu bara, minyak bumi, dan gas alam
  - b. SDA nonhayati → hewan, tumbuhan, dan hasil laut
  - c. SDA hayati → hutan, ikan, dan hasil pertanian
  - d. SDA nonhayati → kayu, hasil perkebunan, dan hewan ternak
2. Wilayah Indonesia yang memiliki potensi hasil perkebunan antara lain menghasilkan ...
  - a. Teh, kelapa sawit, dan karet
  - b. Ikan, udang, dan rumput laut
  - c. Besi, nikel, dan emas
  - d. Gas alam, minyak bumi, dan batu bara
3. Pemanfaatan sumber daya alam di bidang perikanan adalah ...
  - a. Menangkap ikan dengan menggunakan pukat harimau
  - b. Menangkap ikan secara ramah lingkungan menggunakan jaring
  - c. Menangkap ikan dengan bahan peledak
  - d. Menangkap ikan tanpa memperhatikan ukuran ikan
4. Masyarakat yang tinggal di daerah pesisir sebagian besar bekerja sebagai nelayan. Hal ini menunjukkan bahwa ...
  - a. Semua orang yang tinggal di pantai harus menjadi nelayan
  - b. Pekerjaan masyarakat dipengaruhi oleh potensi sumber daya alam di sekitarnya
  - c. Laut hanya bisa dimanfaatkan untuk pariwisata
  - d. Nelayan bekerja karena ingin menangkap ikan kecil saja
5. Apabila sumber daya alam dikelola dengan baik, dampak positif yang akan dirasakan oleh negara adalah ...
  - a. Menurunnya kesejahteraan masyarakat
  - b. Meningkatnya perekonomian dan taraf hidup masyarakat
  - c. Bertambahnya kerusakan hutan
  - d. Berkurangnya pendapatan negara
6. Untuk menjaga kelestarian sumber daya ikan di laut, masyarakat sebaiknya ...
  - a. Menangkap ikan menggunakan bom ikan
  - b. Menangkap ikan tanpa memperhatikan ukuran ikan
  - c. Membuang limbah ke laut
  - d. Menangkap ikan sesuai aturan dan melakukan penangkaran ikan
7. Salah satu dampak negatif dari penebangan hutan secara berlebihan adalah ...
  - a. Terbentuknya lahan subur baru
  - b. Menurunnya risiko banjir
  - c. Meningkatnya jumlah oksigen di udara
  - d. Berkurangnya keanekaragaman hayati
8. Pemanfaatan sumber daya alam yang tidak memperhatikan kelestarian lingkungan dapat menyebabkan ...
  - a. Menurunnya hasil produksi pertanian
  - b. Lingkungan menjadi tetap lestari
  - c. Kesejahteraan masyarakat semakin meningkat
  - d. Bertambahnya cadangan sumber daya alam

9. Berikut ini yang merupakan pemanfaatan sumber daya alam secara bijak adalah ...
  - a. Penebangan hutan tanpa penanaman kembali
  - b. Penangkapan ikan menggunakan pukat harimau
  - c. Penambangan batu bara sesuai aturan pemerintah dan memperhatikan reklamasi
  - d. Pembuangan limbah pabrik langsung ke sungai
10. Program pemerintah yang bertujuan untuk menjaga kelestarian lingkungan laut adalah ...
  - a. Penebangan pohon besar-besaran
  - b. Pembangunan terumbu karang buatan
  - c. Pembuangan limbah industri ke laut
  - d. Penggunaan alat tangkap ikan ilegal
11. Hubungan antara pemanfaatan SDA dengan kesejahteraan masyarakat ditunjukkan oleh pernyataan ...
  - a. Pemanfaatan SDA yang berlebihan selalu meningkatkan kesejahteraan
  - b. Pemanfaatan SDA tanpa perencanaan dapat merugikan masyarakat di masa depan
  - c. Pemanfaatan SDA tidak berpengaruh pada kehidupan masyarakat
  - d. SDA yang tidak dimanfaatkan akan meningkatkan ekonomi negara
12. Daerah yang berada di tepi pantai dengan hasil laut yang melimpah sebaiknya memanfaatkan sumber daya alamnya untuk ....
  - a. Perikanan
  - b. Peternakan sapi
  - c. Pertanian padi
  - d. Pertambangan emas
13. Berikut ini yang termasuk sumber daya alam tidak dapat diperbarui adalah ...
  - a. Minyak bumi, batu bara, dan emas
  - b. Padi, jagung, dan sayuran
  - c. Air, angin, dan sinar matahari
  - d. Hasil perikanan dan hasil perkebunan
14. Daerah pegunungan dengan udara sejuk dan tanah subur paling tepat dimanfaatkan untuk ...
  - a. Perikanan laut
  - b. Pertambangan minyak bumi
  - c. Perkebunan teh dan sayuran
  - d. Industri perkapalan
15. Pemerintah membuat aturan tentang reboisasi hutan setelah terjadi kebakaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah ....
  - a. Membatasi pemanfaatan SDA secara total
  - b. Menjual lahan hutan kepada pihak swasta
  - c. Mengizinkan penebangan hutan tanpa aturan
  - d. Mengelola SDA dengan memperhatikan kelestarian lingkungan
16. Warga Desa maju menggunakan air sungai untuk kebutuhan sehari-hari. Agar air sungai tetap bersih dan bisa digunakan dalam jangka panjang, hal yang sebaiknya dilakukan adalah ....
  - a. Membuang sampah dan limbah ke sungai agar terbawa arus
  - b. Menguras sungai sampai kering agar tidak banjir
  - c. Menjaga kebersihan sungai dan mengelola limbah dengan baik
  - d. Menggunakan sungai hanya saat musim hujan
17. Sungai di desa menjadi bersih setelah program gotong royong. Agar sungai tetap bersih, masyarakat harus ....
  - a. Terus membuang sampah ke sungai
  - b. Menjaga kebersihan dan tidak membuang sampah sembarangan
  - c. Membersihkan sungai hanya setahun sekali
  - d. Membiarkan sungai kotor agar ada kegiatan kerja bakti
18. Masyarakat yang tinggal di daerah pegunungan dapat memanfaatkan sumber air secara berkelanjutan dengan cara ....
  - a. Mengambil air sebanyak-banyaknya tanpa batas
  - b. Menjaga sumber mata air dan membuat penampungan air
  - c. Membiarkan lahan hutan gundul
  - d. Membuang limbah ke sungai
19. Warga di desa ingin menjaga kelestarian sumber daya air. Ide yang paling tepat dilakukan bersama adalah ....
  - a. Membuang limbah ke sungai agar aliran tetap lancar
  - b. Menebang pohon di sekitar sungai untuk memperluas lahan
  - c. Mengadakan kerja bakti membersihkan sungai dan menanam pohon di tepi sungai
  - d. Membiarkan sungai dipenuhi sampah karena tidak berbahaya
20. Di daerah yang sering mengalami kekeringan, solusi kreatif yang dapat dilakukan masyarakat adalah ....
  - a. Membuat sumur resapan dan menanam pohon di sekitar pemukiman
  - b. Menggunakan air secara boros
  - c. Membiarkan sungai mengering tanpa usaha
  - d. Menjual sumber air ke daerah lain

## Lampiran 8. Soal *Post-Test*

### SOAL POST TEST

Mata Pelajaran : IPS

Pokok Bahasan : Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Kelas/ Semester : VIII/ Ganjil

Waktu : 30 Menit

#### Petunjuk Umum :

- Berdoa sebelum mengerjakan soal
- Tulislah nama, dan nomer urut pada lembar jawaban yang tersedia.

#### Petunjuk Khusus :

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (X) diantara jawaban a.b.c atau d pada lembar jawaban yang tersedia!

- Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah ...
  - Hutan, hewan ternak, dan tanaman pangan
  - Matahari, angin, dan air
  - Minyak bumi, emas, dan batu bara
  - Hasil perkebunan, hasil perikanan, dan kayu
- Indonesia memiliki banyak potensi sumber daya alam. Berikut yang termasuk potensi pertanian adalah ...
  - Minyak bumi, batu bara, dan gas alam
  - Padi, jagung, dan kedelai
  - Perikanan laut, udang, dan kepiting
  - Kayu jati, rotan, dan damar
- Contoh pemanfaatan sumber daya alam di bidang energi adalah ...
  - Mengolah minyak bumi menjadi bensin dan solar
  - Menanam padi di sawah
  - Membuka lahan pertanian di daerah hutan lindung
  - Mengolah karet menjadi ban kendaraan
- Masyarakat di daerah pegunungan dengan tanah yang subur biasanya bekerja di bidang ...
  - Pertanian dan perkebunan
  - Penangkapan ikan
  - Pertambangan batu bara
  - Industri pengolahan minyak
- Pemanfaatan sumber daya alam yang tepat dapat memberikan dampak positif, seperti ...
  - Meningkatkan pencemaran lingkungan
  - Membuka lapangan pekerjaan dan meningkatkan ekonomi masyarakat
  - Menurunkan produktivitas pertanian
  - Mengurangi jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan
- Contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk melestarikan hutan adalah ...
  - Penebangan pohon secara liar
  - Melakukan reboisasi atau penanaman kembali hutan gundul
  - Membakar hutan untuk membuka lahan baru
  - Membiarkan hutan yang rusak tanpa perbaikan
- Eksplotasi sumber daya alam secara berlebihan dapat menyebabkan kerusakan lingkungan. Contoh kerusakan yang mungkin terjadi adalah ...
  - Menurunnya kualitas udara, erosi tanah, dan pencemaran air
  - Menurunnya pencemaran udara dan air
  - Bertambahnya kawasan hutan lindung
  - Meningkatnya kesuburan tanah
- Kegiatan penambangan emas tanpa memperhatikan aturan dapat mengakibatkan ...
  - Pencemaran air akibat penggunaan bahan kimia berbahaya
  - Meningkatnya populasi ikan di sungai
  - Tanah menjadi lebih subur
  - Menurunnya risiko banjir
- Pemanfaatan sumber daya alam yang merusak lingkungan ditunjukkan oleh kegiatan ...
  - Reboisasi hutan yang gundul
  - Penangkapan ikan sesuai aturan ukuran tangkap
  - Membakar hutan untuk membuka lahan perkebunan
  - Menggunakan pupuk organik pada lahan pertanian



10. Salah satu strategi pemerintah dalam menjaga kelestarian hutan adalah ...
  - a. Membiarkan masyarakat menebang hutan tanpa batas
  - b. Menebang hutan untuk dijadikan pemukiman
  - c. Mengurangi kawasan konservasi
  - d. Menggalakkan program reboisasi dan hutan lindung
11. Apabila sumber daya alam dikelola dengan baik dan berkelanjutan, dampak yang dirasakan masyarakat adalah ...
  - a. Menurunnya kesejahteraan masyarakat
  - b. Berkurangnya peluang kerja
  - c. Meningkatnya taraf hidup dan kesejahteraan
  - d. Menurunnya hasil produksi pertanian
12. Wilayah yang memiliki curah hujan tinggi dan tanah yang subur paling tepat dimanfaatkan untuk ....
  - a. Industri otomotif
  - b. Pertanian dan perkebunan
  - c. Penambangan batu bara
  - d. Pembuatan kapal
13. Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah ...
  - a. Batu bara, minyak bumi, dan emas
  - b. Besi, emas, dan batubara
  - c. Gas alam, tembaga, dan nikel
  - d. Hewan ternak, hutan, dan hasil pertanian
14. Jika suatu daerah memiliki potensi batu bara yang melimpah, maka pemanfaatan yang paling sesuai adalah ...
  - a. Perkebunan dan pertanian
  - b. Pertambangan batu bara untuk bahan bakar pembangkit listrik
  - c. Penangkapan ikan laut
  - d. Pembuatan pupuk organik
15. Kebijakan pemerintah tentang larangan penggunaan kantong plastik di pusat perbelanjaan bertujuan untuk ....
  - a. Mengurangi jumlah sampah plastik yang mencemari lingkungan
  - b. Meningkatkan produksi plastik dalam negeri
  - c. Memperbanyak impor plastik dari luar negeri
  - d. Mendorong masyarakat membeli plastik yang lebih mahal
16. Di Desa Maju, banyak warga menebang pohon di hutan tanpa menanam kembali. Agar sumber daya alam tetap terjaga, tindakan yang sebaiknya dilakukan adalah ....
  - a. Membiarkan warga menebang pohon sesuka hati
  - b. Menebang pohon dan langsung menjual kayunya
  - c. Melakukan penebangan pohon secara terencana dan menanam pohon kembali
  - d. Menebang semua pohon agar lahan bisa digunakan untuk bangunan
17. Agar hutan tetap terjaga dan tidak mudah rusak, hal yang sebaiknya dilakukan adalah ....
  - a. Menebang pohon secara terus-menerus tanpa aturan
  - b. Membakar hutan untuk membuka lahan baru
  - c. Membiarkan lahan kosong setelah ditebang
  - d. Menanam kembali pohon setelah penebangan
18. Untuk menghemat energi listrik di sekolah, langkah yang tepat dilakukan adalah ....
  - a. Membiarkan lampu menyala terus
  - b. Menatikan lampu dan kipas angin saat tidak digunakan
  - c. Menambah jumlah lampu di kelas
  - d. Menggunakan listrik tanpa batas
19. Di sekolahmu sering terjadi pemborosan listrik karena lampu dan kipas angin dibiarkan menyala saat tidak digunakan. Langkah terbaik yang dapat dilakukan adalah ....
  - a. Membiarkan tetap menyala agar kelas tetap terang
  - b. Menambah jumlah lampu agar kelas lebih terang
  - c. Menunggu guru yang mematikan lampu dan kipas angin
  - d. Menatikan lampu dan kipas angin jika tidak digunakan
20. Masyarakat di daerah pesisir mengalami penurunan hasil tangkapan ikan karena pencemaran laut. Solusi kreatif yang dapat dilakukan adalah ....
  - a. Membuang sampah ke laut agar ikan berkumpul
  - b. Melakukan kampanye kebersihan pantai dan budidaya ikan di tambak
  - c. Menangkap ikan sebanyak-banyaknya sebelum habis
  - d. Membiarkan masalah pencemaran tanpa solusi

## Lampiran 9. Modul Ajar

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

#### IPS FASE D KELAS VIII

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Muhammad Muslim
Instansi	: SMP Negeri 1 Jennggawah
Tahun penyusun	: Tahun 2025
Jenjang sekolah	: SMP
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / kelas	: D/ VIII
Tema	: Kondisi Geografis dan Pelestarian Sumber Daya Alam
Materi	: Potensi Sumber Daya Alam
Elemen	: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran                Pada fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam.</li> <li>b) Elemen keterampilan proses                Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang di butuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 8 antara lain: mengamati, menginvestigasi/menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.</li> </ul>
Capaian pembelajaran	: Peserta didik mampu memahami potensi sumber daya alam Indonesia, serta menjelaskan pentingnya pengelolaan yang bijak dan berkelanjutan untuk kesejahteraan masyarakat.
Alokasi waktu	: 2JP (1 × pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mampu menganalisis potensi sumber daya alam indonesia</li> </ul>
C. PROFIL PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, Bernalar kritis dan kreatif.</li> </ul>
D. SARANA DAN PRASARANA
<p>Media, Sumber belajar dan Alat</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. PPT</li> <li>2. Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VIII</i>, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</li> <li>3. LCD/Laptop, papan tulis</li> </ol>
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>▪ Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencerna dan memahami materi pembelajaran.</li> <li>▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir keras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Model <i>Problem Based Learning</i>.</li> <li>▪ Metode Pembelajaran: Ceramah, Diskusi, dan Penugasan</li> </ul>
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam yang dimiliki Indonesia.</li> <li>▪ Peserta didik mampu mengidentifikasi potensi sumber daya alam yang terdapat di berbagai wilayah Indonesia berdasarkan kondisi geografisnya.</li> <li>▪ Peserta didik mampu menganalisis cara pemanfaatan sumber daya alam secara efektif, efisien, dan berkelanjutan.</li> <li>▪ Peserta didik mampu menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan melalui kesadaran pentingnya menjaga dan melestarikan sumber daya alam.</li> </ul>
B. PEMAHAMAN BERMAKNA



Peserta didik menyadari bahwa materi *POTENSI SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana potensi sumber daya alam di lingkungan tempat tinggalmu?
2. Mengapa terjadi perbedaan pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia antar daerah?
3. Apa saja macam-macam potensi sumber daya alam di Indonesia beserta contoh pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### PERTEMUAN KE 1-2

##### KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa.
2. Guru melakukan presensi kehadiran.
3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajak peserta didik mengingat kembali pembelajaran sebelumnya.
4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
5. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar

##### KEGIATAN INTI (60 Menit)

##### Mengorientasikan Masalah

1. Guru memberikan informasi awal tentang:
  - Pengertian sumber daya alam (SDA) dan jenis-jenisnya (SDA hayati dan non-hayati).
  - Potensi sumber daya alam di berbagai wilayah Indonesia (pertanian, kehutanan, perikanan, pertambangan, energi).
  - Pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan dan dampak pemanfaatan yang tidak bijak.
  - Pentingnya pelestarian sumber daya alam untuk keberlanjutan kehidupan.
2. Peserta didik mengamati dengan saksama materi yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif *Nearpod*, serta menggali informasi lebih lanjut mengenai potensi dan pemanfaatan sumber daya alam melalui diskusi kelompok dan sumber belajar lain seperti buku paket atau LKS IPS kelas VIII.
3. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru apabila terdapat bagian materi yang belum dipahami, baik secara langsung maupun melalui fitur tanya jawab di *Nearpod*.

##### Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar

4. Guru membentuk peserta didik menjadi 6 kelompok.
5. Setiap kelompok diberi tugas untuk mendiskusikan dan mengerjakan LKPD

#### Potensi Sumber Daya Alam dan LKPD Pemanfaatan Sumber Daya Alam

6. Peserta didik berdiskusi menyelesaikan LKPD yang telah dibagikan.
7. Peserta didik berbagi peran dalam kelompoknya, seperti pencatat, pemimpin diskusi, dan penyaji.
8. Peserta didik mencatat hasil diskusi dalam LKPD Potensi Sumber Daya Alam dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Di Indonesia

#### Membimbing Kegiatan Kelompok

9. Guru membimbing setiap kelompok dalam mengumpulkan informasi.
10. Guru memberikan arahan dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.

#### Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

11. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, diwakili oleh 2 orang.
12. Kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, atau sanggahan atas presentasi kelompok yang tampil.

#### Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

13. Guru membimbing peserta didik melakukan refleksi atas hasil diskusi dan presentasi.
14. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan materi tentang konflik sosial dan integrasi sosial.

#### KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)

1. **Penilaian Pembelajaran**  
Penilaian dilakukan tertulis melalui refleksi dan pengumpulan LKPD.
2. **Refleksi Pembelajaran**
3. **Tindak Lanjut**  
Guru mendorong siswa mempelajari lebih lanjut materi pembelajaran berikutnya.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

#### E. ASESMEN/PENILAIAN

- Asesmen diagnostik  
Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik
- Asesmen formatif  
Peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.
- Asesmen sumatif  
Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilaian terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok.

<b>F. PENGAYAAN DAN REMIDIAL</b>
<p><b>Pengayaan</b></p> <p>Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata-rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalaman materi dengan meringkas buku referensi terkait dengan potensi dan pemanfaatan sumber daya alam indoensia.</p> <p><b>Remedial</b></p> <p>Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran.</p>
<b>G. LAMPIRAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Terlampir)</li> <li>2. Lembar Pengamatan Sikap (Terlampir)</li> <li>3. Lembar Pengamatan dan Rubrik Asesmen Diskusi (Terlampir)</li> <li>4. Lembar Soal Pilihan Ganda (Terlampir)</li> </ol>
<b>I. DAFTAR PUSTAKA</b>
<p>Nursa'ban, Supardi, dkk. 2021. Ilmu pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VIII. Jakarta Pusat: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.</p>

**LAMPIRAN 1****LEMBAR KERJA PESERA DIDIK**

**Nama Kelompok :**

**Anggota Kelompok :**

**a. Petunjuk**

1. Bacalah materi pada media pembelajaran IPS dan sumber lainnya yang relevan
2. Jawablah pertanyaan dibawah ini bersama kelompok kalian, sesuai dengan undian nomor soal yang didapat!
  - 1) Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam? Berikan dua contoh sumber daya alam hayati dan dua contoh sumber daya alam non-hayati yang ada di sekitar kalian!
  - 2) Bagaimana dampak negatif dari pemanfaatan sumber daya alam yang berlebihan terhadap lingkungan dan kehidupan manusia? Jelaskan

secara singkat!

- 3) Beberapa daerah di Indonesia memiliki potensi sumber daya alam yang berbeda-beda. Sebutkan dua contoh daerah penghasil hasil pertanian dan dua contoh daerah penghasil hasil tambang beserta hasil utamanya!
- 4) Mengapa pengelolaan sumber daya alam harus dilakukan secara bijak dan berkelanjutan? Berikan dua contoh penerapan pemanfaatan SDA yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari!
- 5) Penangkapan ikan secara berlebihan dapat merusak ekosistem laut. Sebutkan dua faktor yang menyebabkan kerusakan ekosistem laut dan jelaskan cara mengatasinya!

## LAMPIRAN 2

### 1. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawah

Kelas/semester : VIII/ Ganjil

Mata pelajaran : IPS

No	Nama Peserta didik	Sikap Spiritual	Sikap Sosial	Total Nilai	Nilai Akhir	Ket

Kolom Sikap diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut :

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

### LAMPIRAN 3

#### 1. Lembar Pengamatan dan Rubrik Asesmen Diskusi

##### Rubrik Penilaian Praktik

##### a. Penilaian Ketrampilan Diskusi Kelompok

No.	Sikap/Aspek yang dinilai	Nama Kelompok/ Peserta	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
<b>Penilaian Kelompok</b>				
1	Menyelesaikan tugas kelompok dengan baik			
2	Kerjasama kelompok (komunikasi)			
3	Hasil tugas (relevan dengan bahan)			
4	Pembagian job			
5	Sistematisasi pelaksanaan			
Jumlah Nilai Kelompok				

##### b. Format Penilaian Individu dalam Berdiskusi

No.	Sikap/Aspek yang dinilai	Nama Kelompok/ Peserta	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
<b>Penilaian Kelompok</b>				
1	Berani mengemukakan pendapat			
2	Berani menjawab pertanyaan			
3	Inisiatif			
4	Ketelitian			
5	Jiwa Kepemimpinan			
6	Bermain Peran			
Jumlah Nilai Kelompok				

Kriteria Penilaian

Kriteria Indikator	Nilai Kualitataif	Nilai Kuantitatif
80-100	Memuaskan	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang	1

#### LAMPIRAN 4

#### SOAL PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : IPS

Pokok Bahasan : Potensi Sumber Daya Alam

Kelas/ Semester : VIII/ Ganjil

Waktu : 30 Menit

#### Petunjuk Umum :

- Berdoa sebelum mengerjakan soal
- Tulislah nama, dan nomer urut pada lembar jawaban yang tersedia.

#### Petunjuk Khusus :

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (X) diantara jawaban a,b,c atau d pada lembar jawaban yang tersedia!

- Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah ...
  - Hutan, hewan ternak, dan tanaman pangan
  - Matahari, angin, dan air
  - Minyak bumi, emas, dan batu bara
  - Hasil perkebunan, hasil perikanan, dan kayu
- Indonesia memiliki banyak potensi sumber daya alam. Berikut yang termasuk potensi pertanian adalah ...
  - Minyak bumi, batu bara, dan gas alam
  - Padi, jagung, dan kedelai
  - Perikanan laut, udang, dan kepiting
  - Kayu jati, rotan, dan damar
- Contoh pemanfaatan sumber daya alam di bidang energi adalah ...
  - Mengolah minyak bumi menjadi bensin dan solar
  - Menanam padi di sawah
  - Membuka lahan pertanian di daerah hutan lindung
  - Mengolah karet menjadi ban kendaraan
- Masyarakat di daerah pegunungan dengan tanah yang subur biasanya bekerja di bidang ...
  - Pertanian dan perkebunan
  - Penangkapan ikan

- C. Pertambangan batu bara
  - D. Industri pengolahan minyak
5. Pemanfaatan sumber daya alam yang tepat dapat memberikan dampak positif, seperti ...
- A. Meningkatkan pencemaran lingkungan
  - B. Membuka lapangan pekerjaan dan meningkatkan ekonomi masyarakat
  - C. Menurunkan produktivitas pertanian
  - D. Mengurangi jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan
6. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan untuk melestarikan hutan adalah ...
- A. Penebangan pohon secara liar
  - B. Melakukan reboisasi atau penanaman kembali hutan gundul
  - C. Membakar hutan untuk membuka lahan baru
  - D. Membiarkan hutan yang rusak tanpa perbaikan
7. Eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan dapat menyebabkan kerusakan lingkungan. Contoh kerusakan yang mungkin terjadi adalah ...
- A. Menurunnya kualitas udara, erosi tanah, dan pencemaran air
  - B. Menurunnya pencemaran udara dan air
  - C. Bertambahnya kawasan hutan lindung
  - D. Meningkatnya kesuburan tanah
8. Kegiatan penambangan emas tanpa memperhatikan aturan dapat mengakibatkan ...
- A. Pencemaran air akibat penggunaan bahan kimia berbahaya
  - B. Meningkatnya populasi ikan di sungai
  - C. Tanah menjadi lebih subur
  - D. Menurunnya risiko banjir
9. Pemanfaatan sumber daya alam yang merusak lingkungan ditunjukkan oleh kegiatan ...
- A. Reboisasi hutan yang gundul
  - B. Penangkapan ikan sesuai aturan ukuran tangkap
  - C. Membakar hutan untuk membuka lahan perkebunan
  - D. Menggunakan pupuk organik pada lahan pertanian
10. Salah satu strategi pemerintah dalam menjaga kelestarian hutan adalah ...
- A. Membiarkan masyarakat menebang hutan tanpa batas
  - B. Menebang hutan untuk dijadikan pemukiman
  - C. Mengurangi kawasan konservasi
  - D. Menggalakkan program reboisasi dan hutan lindung
11. Apabila sumber daya alam dikelola dengan baik dan berkelanjutan, dampak yang dirasakan masyarakat adalah ...
- A. Menurunnya kesejahteraan masyarakat
  - B. Berkurangnya peluang kerja
  - C. Meningkatnya taraf hidup dan kesejahteraan
  - D. Menurunnya hasil produksi pertanian
12. Wilayah yang memiliki curah hujan tinggi dan tanah yang subur paling tepat dimanfaatkan untuk ....
- A. Industri otomotif
  - B. Pertanian dan perkebunan
  - C. Penambangan batu bara
  - D. Pembuatan kapal
13. Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah ...
- A. Batu bara, minyak bumi, dan emas
  - B. Besi, emas, dan batubara

- C. Gas alam, tembaga, dan nikel  
D. Hewan ternak, hutan, dan hasil pertanian  
Besi, emas, dan batubara
14. Jika suatu daerah memiliki potensi batu bara yang melimpah, maka pemanfaatan yang paling sesuai adalah ...  
A. Perkebunan dan pertanian  
B. Pertambangan batu bara untuk bahan bakar pembangkit listrik  
C. Penangkapan ikan laut  
D. Pembuatan pupuk organik
15. Kebijakan pemerintah tentang larangan penggunaan kantong plastik di pusat perbelanjaan bertujuan untuk ....  
A. Mengurangi jumlah sampah plastik yang mencemari lingkungan  
B. Meningkatkan produksi plastik dalam negeri  
C. Memperbanyak impor plastik dari luar negeri  
D. Mendorong masyarakat membeli plastik yang lebih mahal
16. Di Desa Maju, banyak warga menebang pohon di hutan tanpa menanam kembali. Agar sumber daya alam tetap terjaga, tindakan yang sebaiknya dilakukan adalah ....  
A. Membiarkan warga menebang pohon sesuka hati  
B. Menebang pohon dan langsung menjual kayunya  
C. Melakukan penebangan pohon secara terencana dan menanam pohon kembali  
D. Menebang semua pohon agar lahan bisa digunakan untuk bangunan
17. Agar hutan tetap terjaga dan tidak mudah rusak, hal yang sebaiknya dilakukan adalah ....  
A. Menebang pohon secara terus-menerus tanpa aturan  
B. Membakar hutan untuk membuka lahan baru  
C. Membiarkan lahan kosong setelah ditebang  
D. Menanam kembali pohon setelah penebangan
18. Untuk menghemat energi listrik di sekolah, langkah yang tepat dilakukan adalah ....  
A. Membiarkan lampu menyala terus  
B. Mematikan lampu dan kipas angin saat tidak digunakan  
C. Menambah jumlah lampu di kelas  
D. Menggunakan listrik tanpa batas
19. Di sekolahmu sering terjadi pemborosan listrik karena lampu dan kipas angin dibiarkan menyala saat tidak digunakan. Langkah terbaik yang dapat dilakukan adalah ....  
A. Membiarkan tetap menyala agar kelas tetap terang  
B. Menambah jumlah lampu agar kelas lebih terang  
C. Menunggu guru yang mematikan lampu dan kipas angin  
D. Mematikan lampu dan kipas angin jika tidak digunakan
20. Masyarakat di daerah pesisir mengalami penurunan hasil tangkapan ikan karena pencemaran laut. Solusi kreatif yang dapat dilakukan adalah ....  
A. Membuang sampah ke laut agar ikan berkumpul  
B. Melakukan kampanye kebersihan pantai dan budidaya ikan di tambak  
C. Menangkap ikan sebanyak-banyaknya sebelum habis  
D. Membiarkan masalah pencemaran tanpa solusi



**Lembar Penilaian**

No.	Kunci Jawaban	Skor
1	C. Minyak bumi, emas, dan batu bara	5
2	B. Padi, jagung, dan kedelai	5
3	A. Mengolah minyak bumi menjadi bensin dan solar	5
4	A. Pertanian dan perkebunan	5
5	B. Membuka lapangan pekerjaan dan meningkatkan ekonomi masyarakat	5
6	B. Melakukan reboisasi atau penanaman kembali hutan gundul	5
7	A. Menurunnya kualitas udara, erosi tanah, dan pencemaran air	5
8	A. Pencemaran air akibat penggunaan bahan kimia berbahaya	5
9	C. Membakar hutan untuk membuka lahan perkebunan	5
10	D. Menggalakkan program reboisasi dan hutan lindung	5
11	C. Meningkatnya taraf hidup dan kesejahteraan	5
12	B. Pertanian dan perkebunan	5
13	D. Hewan ternak, hutan, dan hasil pertanian	5
14	B. Pertambangan batu bara untuk bahan bakar pembangkit listrik	5
15	A. Mengurangi jumlah sampah plastik yang mencemari lingkungan	5
16	C. Melakukan penebangan pohon secara terencana dan menanam pohon kembali	5
17	D. Menanam kembali pohon setelah penebangan	5
18	B. Mematikan lampu dan kipas angin saat tidak digunakan	5
19	D. Mematikan lampu dan kipas angin jika tidak digunakan	5
20	B. Melakukan kampanye kebersihan pantai dan budidaya ikan di tambak	5

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Mengetahui,  
Guru IPS



Ade Nina Choreawati, S.Pd  
NIP. 198202022010012024

Jember, 15 September 2025  
Peneliti



Muhammad Muslim  
NIM. 214101090017

## Lampiran 10 Hasil Respon Guru

### ANGKET RESPON GURU IPS

**Judul Penelitian** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026

**Penyusun** : Muhammad Muslim

**Pembimbing** : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

**Instansi** : Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

#### A. Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Kurang Baik (KB)
  - Skor 2 = Tidak Baik (TB)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

#### B. Identitas

Nama : ADE NINA CHORRAWATI

NIP : 1902202022010012024

Instansi : SMP N 1 JENGGAWAH

#### C. Instrumen Penilaian

No.	Komponen	Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					✓
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				✓	

		Kelengkapan materi dalam menyampaikan informasi pembelajaran					✓	
		Kesesuaian contoh/ilustrasi dalam materi dengan konteks siswa					✓	
2.	Desain	Tata letak media (layout) menarik dan mudah dipahami						✓
		Konsistensi penggunaan warna, font, dan elemen visual						✓
		Kesesuaian tampilan dengan karakteristik siswa				✓		
		Integrasi gambar, video, atau animasi mendukung pemahaman						✓
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa komunikatif dan sesuai dengan jenjang pendidikan						✓
		Bahasa mudah dipahami oleh siswa						✓
		Tidak terdapat kata/istilah yang membingungkan siswa						✓
		Penggunaan ejaan dan struktur kalimat sesuai kaidah Bahasa Indonesia						✓
4.	Kemudahan Penggunaan	Guru mudah mengoperasikan media Nearpod						✓
		Siswa tidak mengalami kesulitan saat mengakses media						✓
		Instruksi dalam media jelas dan mudah diikuti						✓
5.	Manfaat Media Pembelajaran	Media meningkatkan minat belajar siswa						✓
		Media membantu guru menyampaikan materi lebih efektif						✓

		Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa						✓
		Membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam						✓
Total			81					


#### D. Kolom Saran dan Perbaikan

Media yang dikembangkan sudah baik dan membantu guru dalam pembelajaran. kedepannya media perlu dikembangkan agar pembelajaran semakin efektif.

#### E. Kesimpulan

Produk yang dikembangkan dinyatakan:

1. Valid atau dapat digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid atau tidak dapat digunakan

Jember, 22 September 2023
Guru IPS SMP Negeri 1 Jenggawah

AGUS RINA CHIKRIYATI
NIP. 19820202 201001 2024



## Lampiran 11. Uji Respon Siswa Sekala Kecil

**ANGKET-RESPON SISWA**

**Judul Penelitian :** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026

**Penyusun :** Muhammad Muslim

**Pembimbing :** Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

**Instansi :** Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

**A. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Kurang Baik (KB)
  - Skor 2 = Tidak Baik (TB)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

**B. Identitas**

Nama : Zulfinabila

Kelas : VIII J

**C. Instrumen Penilaian**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan dalam Nearpod sesuai dengan pelajaran IPS.					✓
2.	Materi dalam Nearpod mudah dipahami oleh saya sebagai siswa.					✓
3.	Saya merasa materi Nearpod membantu saya memahami materi pelajaran lebih baik.					✓
4.	Materi dalam Nearpod lengkap dan mencakup semua topik yang sedang dipelajari.					✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam Nearpod mudah dipahami.					✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman saya.					✓
7.	Istilah-istilah sulit dijelaskan dengan baik dalam Nearpod.					✓

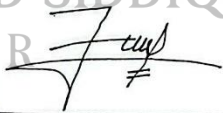
8.	Tampilan Nearpod menarik dan menyenangkan untuk dilihat.					✓
9.	Gambar dan ilustrasi dalam Nearpod membantu saya memahami isi materi.					✓
10.	Tata letak materi dalam Nearpod tertata rapi dan tidak membingungkan.					✓
11.	Saya merasa lebih aktif dalam pembelajaran saat menggunakan Nearpod.					✓
12.	Saya lebih tertarik belajar IPS saat menggunakan Nearpod dibandingkan buku biasa.					✓
13.	Media Nearpod mudah digunakan di perangkat seperti HP atau laptop.					✓
14.	Saya dapat belajar mandiri menggunakan Nearpod tanpa banyak bantuan guru.				✓	
15.	Saya tidak mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan Nearpod.					✓
Skor Total		74				

#### D. Kolom Saran dan Perbaikan

Menurut saya sudah sangat baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 22 SEPT 2025
Siswa SMP Negeri 1 Jenggawah

Zulfanabinabila.....

## Lampiran 12. Uji Respon Siswa Skala Besar

**ANGKET RESPON SISWA**

**Judul Penelitian :** Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026

**Penyusun :** Muhammad Muslim

**Pembimbing :** Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

**Instansi :** Tadris IPS/FTIK/UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

**A. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian dibawah ini:
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Kurang Baik (KB)
  - Skor 2 = Tidak Baik (TB)
  - Skor 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- Pemberian respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dituliskan pada lembar yang disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

**B. Identitas**

Nama : *Muhammed Dicky Satria*

Kelas : *8<sup>i</sup>*


**C. Instrumen Penilaian**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disampaikan dalam Nearpod sesuai dengan pelajaran IPS.				✓	
2.	Materi dalam Nearpod mudah dipahami oleh saya sebagai siswa.			✓		
3.	Saya merasa materi Nearpod membantu saya memahami materi pelajaran lebih baik.				✓	
4.	Materi dalam Nearpod lengkap dan mencakup semua topik yang sedang dipelajari.				✓	
5.	Bahasa yang digunakan dalam Nearpod mudah dipahami.					✓
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman saya.				✓	
7.	Istilah-istilah sulit dijelaskan dengan baik dalam Nearpod.			✓		


8.	Tampilan Nearpod menarik dan menyenangkan untuk dilihat.					✓
9.	Gambar dan ilustrasi dalam Nearpod membantu saya memahami isi materi.					✓
10.	Tata letak materi dalam Nearpod tertata rapi dan tidak membingungkan.					✓
11.	Saya merasa lebih aktif dalam pembelajaran saat menggunakan Nearpod.				✓	
12.	Saya lebih tertarik belajar IPS saat menggunakan Nearpod dibandingkan buku biasa.				✓	
13.	Media Nearpod mudah digunakan di perangkat seperti HP atau laptop.				✓	
14.	Saya dapat belajar mandiri menggunakan Nearpod tanpa banyak bantuan guru.			✓		
15.	Saya tidak mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran menggunakan Nearpod.			✓		
Skor Total		60				

#### D. Kolom Saran dan Perbaikan

Pembelajaran jadi seru dan menarik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember...15...September...20.25
Siswa SMP Negeri 1 Jenggawah

M. Ridwan Satrio



### Lampiran 13. Salah Satu Jawaban Lembar *Pre-test*

#### LEMBAR JAWABAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawa

Nama : Calista Oktaliana avilia

No Absen : 8

Kelas : 8i

#### Petunjuk !

1. Jawablah setiap pertanyaan yang terdapat pada lembar soal dengan cara menyilang (X) jawaban yang dipilih di lembar jawaban ini.!
2. Pastikan setiap jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan yang diberikan.

Selamat Mengerjakan ☺

1.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
2.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
4.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
5.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
7.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
10.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

11.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
13.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
14.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
15.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
16.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
17.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
18.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
19.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

## LEMBAR JAWABAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawa

Nama : Febri Firmansyah

No Absen : 12

Kelas : 8i

30

## Petunjuk !

1. Jawablah setiap pertanyaan yang terdapat pada lembar soal dengan cara menyilang (X) jawaban yang dipilih di lembar jawaban ini.!
2. Pastikan setiap jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan yang diberikan.

Selamat Mengerjakan 😊

1.	a	<del>a</del>	c	d
2.	a	b	<del>a</del>	d
3.	a	<del>a</del>	c	d
4.	a	<del>a</del>	c	d
5.	<del>a</del>	b	c	d
6.	a	b	c	<del>a</del>
7.	a	b	c	<del>a</del>
8.	a	<del>a</del>	c	d
9.	<del>a</del>	b	c	d
10.	a	<del>a</del>	c	d

11.	a	<del>a</del>	c	d
12.	<del>a</del>	b	c	d
13.	<del>a</del>	b	c	d
14.	a	b	c	<del>a</del>
15.	a	b	<del>a</del>	d
16.	a	b	<del>a</del>	d
17.	<del>a</del>	b	c	d
18.	<del>a</del>	b	c	d
19.	a	b	<del>a</del>	d
20.	a	<del>a</del>	c	d

## LEMBAR JAWABAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawa

Nama : Sherin Damara Artamevia

No Absen : 31

Kelas : 81

55

## Petunjuk !

1. Jawablah setiap pertanyaan yang terdapat pada lembar soal dengan cara menyilang (X) jawaban yang dipilih di lembar jawaban ini.!
2. Pastikan setiap jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan yang diberikan.

Selamat Mengerjakan ☺

1.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
<del>3.</del>	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
4.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
5.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
<del>6.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
<del>7.</del>	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
9.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d

11.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
13.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
<del>14.</del>	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
<del>15.</del>	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
<del>16.</del>	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
<del>17.</del>	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
<del>18.</del>	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
19.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
20.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d

### Lampiran 14. Salah Satu Jawaban Lembar *Post-Test*

#### LEMBAR JAWABAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawa

Nama : Sherin Damara Artamevia

No Absen : 31

Kelas : 8i

95

#### Petunjuk !

1. Jawablah setiap pertanyaan yang terdapat pada lembar soal dengan cara menyilang (X) jawaban yang dipilih di lembar jawaban ini.!
2. Pastikan setiap jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan yang diberikan.

Selamat Mengerjakan ☺

1.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
2.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
5.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
6.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
9.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

11.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
13.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
17.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
19.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

## LEMBAR JAWABAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawa

Nama : Calista Oktaliona avilia

No Absen : 8

Kelas : 8i

JS

## Petunjuk !

1. Jawablah setiap pertanyaan yang terdapat pada lembar soal dengan cara menyilang (X) jawaban yang dipilih di lembar jawaban ini.!
2. Pastikan setiap jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan yang diberikan.

Selamat Mengerjakan 😊

1.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
2.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
5.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
6.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
7.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
8.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
9.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d

11.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
12.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
13.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
17.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
19.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

## LEMBAR JAWABAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sekolah : SMP Negeri 1 Jenggawa

Nama : Febrl Firmansyah

No Absen : 12

Kelas : 8 i

100

## Petunjuk !

1. Jawablah setiap pertanyaan yang terdapat pada lembar soal dengan cara menyilang (X) jawaban yang dipilih di lembar jawaban ini.!
2. Pastikan setiap jawaban sesuai dengan nomor pertanyaan yang diberikan.

Selamat Mengerjakan 😊

1.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
2.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
5.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
6.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
9.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
10.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>

11.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
12.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
13.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	b	c	d
16.	a	b	<input checked="" type="checkbox"/>	d
17.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d
19.	a	b	c	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	a	<input checked="" type="checkbox"/>	c	d

**Lampiran 15 Tampilan Media *Nearpod***

Tampilan dan materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media *Nearpod* ini dapat diunduh melalui tautan dan QR-Code Google Drive berikut:

[https://drive.google.com/drive/folders/17YBX6tjI-GjUdNk3d--gV1oCb4ynsuX3?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17YBX6tjI-GjUdNk3d--gV1oCb4ynsuX3?usp=drive_link).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 16. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-13329/In.20/3.a/PP.009/08/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Jenggawah

Jl. Tempurejo No.63, Wedan Gn., Wonojati, Kec. Jenggawah, Kabupaten Jember.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101090017

Nama : MUHAMMAD MUSLIM

Semester : Semester sembilan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Eny Rusmiati, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Agustus 2025

Dekan,

Nakul Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



KHOTIBUL UMAM



## Lampiran 17. Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**SMP NEGERI 1 JENGGAWAH**  
 Jln Tempurejo 63 ☎ (0331) 7591398 Jenggawah  
 smpnegerisatujenggawah@gmail.com



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5.3/482/35.09.310.08.20523866/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Jenggawah, menindak-lanjuti Surat dari FTIK UIN KHAS Jember Nomor : B-13329/In.20/3.a/PP.009/08/2025, tentang Ijin Penelitian, tertanggal **11 Agustus 2025**, dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa :

Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD MUSLIM**  
 NIM : **214101090017**  
 Semester : **9 (sembilan)**  
 Program Studi : **Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial**

Mahasiswa FTIK UIN KHAS Jember tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian/Riset Mengenai **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2025/2026** ; mulai **Senin, 11 Agustus s.d. Kamis, 25 September 2025**, dan dapat berjalan dengan lancar.

Demikian surat keterangan ini, untuk menjadikan perhatian dan terima kasih.

Jenggawah, **25 September 2025**

Kepala Satuan Pendidikan,  
 SMP Negeri 1 Jenggawah,









Eny Rusmiati, S.Pd.  
 Pembina Utama Muda / IVc  
 NIP. 196805181993032009

## Lampiran 18. Jurnal Penelitian

### JURNAL PENELITIAN

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPOD PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JENGGAWAH

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	Tanda Tangan
1	11 Agustus 2025	Penyerahan surat permohonan izin penelitian, Wawancara dan observasi dengan guru IPS	Ade Nina Choreawati, S.Pd.	
2	9 September 2025	Validasi ahli materi oleh guru IPS	Ade Nina Choreawati, S.Pd.	
3	15 September 2025	Penyerahan media berbasis Nearpod pembelajaran kepada guru IPS dan Uji respon siswa akala kecil	Ade Nina Choreawati, S.Pd.	
4	18 September 2025	Pre-test di kelas VIII-I dan uji skala besar, Pertemuan 1 Kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan Media berbasis Nearpod	Ade Nina Choreawati, S.Pd.	
5	22 September 2025	Pertemuan 2 Kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis Nearpod, pelaksanaan Posttest, pengisian angket respon siswa dan guru di kelas VIII-I	Ade Nina Choreawati, S.Pd.	
6	25 September 2025	Pengambilan surat selesai penelitian	Puguh W, S.Pd.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jenggawah, 25 September 2025

Kepala Satdik

SMP Negeri 1 Jenggawah,



Kusnati, S.Pd.

ombina Utama Muda / IVc

NIP. 196805181993032009

## Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian

### 1. Wawancara Dengan Guru IPS



### 2. Wawancara Dengan Wakil Kepala Sekolah



### 3. Pengisian Angket Respon Siswa dalam Kelompok Kecil





#### 4. Pengerjaan Soal *Pre Test*



#### 5. Pengerjaan Soal *Post-Test*



#### 6. Pengisian Angket Respon Siswa dalam Kelompok Besar



## 7. Foto Bersama dengan Siswa Kelas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 20. Biodata Penulis

### BIODATA PENULIS



#### A. Identitas Penulis

Nama : Muhammad Muslim  
 NIM : 214101090017  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 09 Desember 2002  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Agama : Islam  
 Alamat : Jl. Gunung Gending, RT/RW 004/006,  
 Sidomulyo, kec. Silo, kab. Jember.  
 No Hp : 087773304676  
 E-mail : [mochmuslim6071@gmail.com](mailto:mochmuslim6071@gmail.com)

#### B. Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN Sidomulyo 01  
 2. MTs : MTs Darul Ulum Assurur  
 3. MA : MA Bahrul Ulum  
 4. Perguruan Tinggi : UIN KHAS Jember

#### C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota Osim MTs Darul Ulum Assurur  
 2. Anggota Bidang Keilmuan Himpunan Mahasiswa Tadris IPS 2023