

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI NEARPOD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 2 BLIMBING KIDUL DI MASA
PANDEMI COVID-19**

Oleh :

ANISA DIAN PRAMESTI

NIM 201833055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI NEARPOD UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 2 BLIMBING KIDUL DI MASA
PANDEMI COVID-19**

Skripsi

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Guna Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Anisa Dian Pramesti
NIM. 201833055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kesuksesan dapat diraih dengan terus berilmu”.

Anisa Dian Pramesti

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan Rahmat dan Karunianya hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Karya skripsi ini saya persembahkan kepada :


1. Kedua orang tua saya Bapak Mashudi dan Ibu Barsi yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan kepada saya baik secara moril atau materil.
2. Ibu Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd dan Ibu Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga selesainya skripsi ini dengan baik.
3. Teman-teman angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga dapat terselesainya skripsi ini dengan baik.
5. Almamater Universitas Muria Kudus

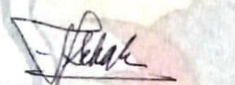
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Aplikasi Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Blimbing Kidul Di Masa Pandemi Covid-19* oleh Anisa Dian Pramesti NIM 201833055 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus, 13 Februari 2023

Pembimbing I


Siti Masfuan, M.Pd.
NIDN. 0615129001
Pembimbing II


Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.
NIDN. 0623119001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Siti Masfuan, M.Pd.
NIDN. 0615129001

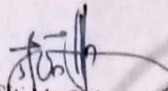


PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

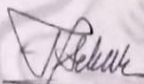
Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Aplikasi Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Blimbing Kidul Di Masa Pandemi Covid-19* oleh Anisa Dian Pramesti NIM 201833055 ini telah dipertahankandi depan Tim Penguji pada tanggal 25 Februari 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 8 Maret 2023

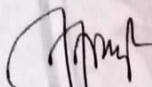
Tim Penguji


Siti Masfiah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

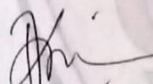
Ketua


Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.
NIDN. 0623119001

Anggota

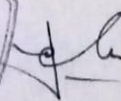

Dr. Khamdun, M.Pd.
NIDN. 0612047001

Anggota


Ika Ari Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0607018801

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,


Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya. Shalawat serta salam tidak lupa disanjungkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kepada jalan kebenaran, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 BLIMBING KIDUL DI MASA PANDEMI COVID-19”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi jenjang strata 1 (S1) di PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya menyadari bahwa ada banyak pihak yang mendukung, membimbing, memotivasi, dan membantu saya. Maka dari itu, saya ucapkan banyak terimakasih kepada pihak sebagai berikut :

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd.Kons, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan saya dengan sangat baik.
4. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan saya dengan sangat baik.
5. Sigit Pratomo, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 2 Blimbing Kidul yang telah memberikan izin kepada saya sehingga saya dapat melaksanakan penelitian di SDN 2 Blimbing Kidul
6. Shinta Nilasari, S.Pd selaku guru kelas V di SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian pembelajaran di kelas.
7. Siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul, Kaliwungu, Kudus yang dengan semangat dan riangnya menyambut saya saat melakukan penelitian.

8. Keluarga, kerabat, serta teman-temanku yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doanya yang sangat berharga untuk saya.

Dengan segala kerendahan hati peneliti meminta maaf apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kekurangan atau kekeliruan serta mohon saran dan kritikan yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk bersama-sama memajukan pendidikan di Indonesia.

Kudus, 13 Februari 2023

Peneliti

Anisa Dian Pramesti

NIM. 201833055



ABSTACT

Pramesti, Anisa Dian. 2022. **Development of Nearpod Application Media to Improve Learning Outcomes of Class V Students of SDN 2 Blimbing Kidul Durng the Covid-19 Pandemic.** Elementary SchoolTeacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisor 1) Siti Masfuah, M.Pd. 2) Sekar Dwi Ardiyanti, S.Pd, M.Pd.

Keyword : Nearpod Application, Learning Outcomes.

This research is motivated by the low student learning outcomes during online learning. The lack of interactive learning media that can help students understand the subject matter is a factor causing a decrease in class V student learning outcomes at SDN 2 Blimbing Kidul in subject matter Theme 1 (Organs of Movement of Animals and Humans) Sub-theme 2 (Humans dan Environment). Therefore, researchers developed the Nearpod application media which contains subject matter, learning videos, and games. The development of the Nearpod application media is expected to help improve the learning outcomes of V grade students at SDN 2 Blimbing Kidul.

Learning outcomes are abilities that students acquire after going through teaching and learning activities. Low students interest in learning can have a major effect on decreasing student learning outcomes. The Nearpod application is a breakthrough that can be used to boost student interest in learning so that it can also have an effect to improving student learning outcomes.

This type of research uses the Research and Development (R&D) method with the one group pretest and posttest technique. The subjects of this study were 11 students of class V SDN 2 Blimbing Kidul. There are for the N-Gain score test with SPSS.

The results of this study indicate that the Nearpod application media is very feasible to use as indicated by the percentage of media feasibility of 77% and material feasibility of 88%. The N-Gain test showed a result of 0,5707 in the “medium” category.

The conclusion in this study is that the Nearpod application media is declared feasible and effective for use in class V Theme 1 (Organs of Movement of Animals and Humans) Sub-theme 2 (Humans dan Environment).

ABSTRAK

Pramesti, Anisa Dian.2022. **Pengembangan Media Aplikasi Nearpod untuk Meningkatkan Hasil Belajar SiswaKelas V SDN 2 Blimbing Kidul di Masa Pandemi Covid-19**. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing 1) Siti Masfuah, M.Pd. 2) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Aplikasi *Nearpod*, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa selama pembelajaran daring berlangsung. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran menjadi faktor penyebab penurunan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul pada materi Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 2 (Manusia dan Lingkungan). Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media aplikasi Nearpod yang berisi materi pelajaran, video pembelajaran, dan game. Pengembangan media aplikasi Nearpod diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Blimbing Kidul.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar mengajar. Rendahnya minat belajar siswa dapat berpengaruh besar pada penurunan hasil belajar siswa. Aplikasi *Nearpod* merupakan salah satu terobosan yang dapat digunakan untuk mendongkrak minat belajar siswa sehingga dapat berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan teknik uji *one group pretest and posttest*. Subjek penelitian ini yaitu siswa Kelas V SDN 2 Blimbing Kidul yang berjumlah 11 siswa. Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji *N-Gain Score* dengan SPSS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media aplikasi *Nearpod* sangat layak digunakan ditunjukkan dengan presentase kelayakan media sebesar 77% dan kelayakan materi sebesar 88%. Pada uji *N-Gain* menunjukkan hasil sebesar 0,5707 dengan kategori “sedang”.

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu media aplikasi Nearpod dinyatakan layak dan efektif digunakan pada pembelajaran kelas V Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 2 (Manusia dan Lingkungan).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
JUDUL SKRIPSI	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
KPERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Secara Teoritis.....	7
2. Manfaat Secara Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.1.2 Aplikasi Nearpod	11
2.1.3 Hakikat Hasil Belajar	16
2.1.4 Materi Tematik Tema 1 Subtema 2.....	19
2.2 Penelitian Relevan.....	22

2.3	Kerangka Berpikir	25
2.4	Rancangan Pengembangan Media.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1	Tempat & Waktu Penelitian	31
3.1.1	Tempat Penelitian.....	31
3.1.2	Waktu Penelitian	31
3.2	Karakteristik Model Pengembangan	31
3.2.1	Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan & Hasil Belajar Siswa	32
3.2.3	Perencanaan Produk	33
3.3	Metode Pengembangan Media Aplikasi Nearpod.....	35
3.3.1	Model Pengembangan.....	35
3.3.2	Prosedur Pengembangan.....	35
3.3.3	Uji Coba Model.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Desain Pengembangan Media Aplikasi Nearpod	46
4.1.1	Rancangan Produk	46
4.1.2	Desain Produk	50
4.2	Validitas Media Aplikasi Nearpod	53
4.2.1	Revisi Desain	55
4.2.2	Uji Coba Produk.....	56
4.3	Peningkatan Hasil Belajar Dengan Media Aplikasi Nearpod	58
4.3.1	Hasil Belajar Siswa	58
4.3.2	Uji Normalitas.....	60
4.3.3	Uji N-Gain.....	60
4.4	Pembahasan Hasil.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Simpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		70

Lampiran 1. Instrumen	71
Lampiran 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	71
Lampiran 1.2 Lembar Pedoman Wawancara Guru Pra Penelitian	73
Lampiran 1.3 Lembar Pedoman Angket Kebutuhan Siswa Pra Penelitian ...	80
Lampiran 2 Hasil Analisis Data Validasi	104
Lampiran 2.1 Lembar Pedoman Validasi	104
Lampiran 2.2 Lembar Validasi	107
Lampiran 2.3 Hasil Uji Validasi	128
Lampiran 2.4 Hasil Uji Reliabilitas	132
Lampiran 3 Hasil Analisis Penelitian	135
Lampiran 3.1 Lembar Pedoman Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media	135
Lampiran 3.2 Lembar Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media	136
Lampiran 3.3 Lembar Pedoman Angket Tanggapan Guru Terhadap Media	148
Lampiran 3.4 Lembar Angket Tanggapan Guru Terhadap Media	150
Lampiran 3.5 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	154
Lampiran 3.6 Kisi-Kisi Lembar Soal Pretest & Posttest	164
Lampiran 3.7 Lembar Soal Pretest & Posttest	173
Lampiran 3.8 Lembar Jawaban Soal Pretest & Posttest	176
Lampiran 3.9 Lembar Daftar Nilai Pretest & Posttest	176
Lampiran 3.10 Hasil Lembar Jawaban Pretest	177
Lampiran 3.11 Hasil Lembar Jawaban Posttest	188
Lampiran 3.12 Daftar Nilai Pretest & Posttest Siswa Per-Soal	199
Lampiran 3.13 Daftar Nilai Pretest & Posttest Siswa Per-Indikator	200
Lampiran 3.14 Daftar Nilai Pretest & Posttest Siswa Keseluruhan	201
Lampiran 4 Produk Final	202
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	204
Lampiran 6 Kelengkapan Dokumen Skripsi	207
Lampiran 6.1 Lembar SK Penetapan Bimbingan	207
Lampiran 6.2 Lembar SK Permohonan Izin Penelitian	208
Lampiran 6.3 Lembar Pernyataan Orisinalitas Naskah Skripsi	209

Lampiran 6.2 Lembar Kartu Bimbingan..... 210

Lampiran 6.3 Lembar Daftar Riwayat Hidup..... 212



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ikon Aplikasi Nearpod	12
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Website Nearpod	13
Gambar 2. 3 Tampilan Dashboard Website Nearpod	14
Gambar 2. 4 Tampilan Fitur Content Website Nearpod	15
Gambar 2. 5 Tampilan Fitur Activities Website Nearpod	15
Gambar 2. 6 Tampilan Kompetensi Inti	20
Gambar 2. 7 Tampilan Kompetensi Dasar	21
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan (dikutip dari Prof.Dr. Sugiyono (2016) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)	36
Gambar 4. 1 Rancangan Halaman Pertama Media Pembelajaran.....	47
Gambar 4. 2 Rancangan Halaman Kedua Media Aplikasi Nearpod.....	47
Gambar 4. 3 Rancangan Halaman Ketiga Media Aplikasi Nearpod	47
Gambar 4. 4 Rancangan Halaman Keempat Media Aplikasi Nearpod.....	48
Gambar 4. 5 Rancangan Halaman Kelima Media Aplikasi Nearpod	48
Gambar 4. 6 Rancangan Halaman Keenam Media Aplikasi Nearpod.....	48
Gambar 4. 7 Rancangan Halaman Ketujuh Media Aplikasi Nearpod	49
Gambar 4. 8 Rancangan Halaman Kedelapan Media Aplikasi Nearpod	49
Gambar 4. 9 Rancangan Halaman Kesembilan Media Aplikasi Nearpod	49
Gambar 4. 10 Rancangan Halaman Kesepuluh Media Aplikasi Nearpod	50
Gambar 4. 11 Desain Media Aplikasi Nearpod	50
Gambar 4. 12 Desain Media Aplikasi Nearpod	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	4
Tabel 3. 1 Kriteria Uji Validitas.....	42
Tabel 3. 2 Kriteria Uji Reliabelitas	43
Tabel 3. 3 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	44
Tabel 3. 4 Kategori Tafsiran Keefektivitasan N-Gain	45
Tabel 4. 1 Desain Aplikasi Nearpod	51
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Validasi.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Per-Indikator	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Per-Indikator.....	54
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Validator Ahli.....	55
Tabel 4. 6 Revisi Desain Media Pembelajaran Aplikasi Nearpod.....	55
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media	56
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Terhadap Media.....	58
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest & Posttest Siswa.....	59
Tabel 4. 10 Hasil Uji NormalitasPretest & Posttest.....	60
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain	61