

SKRIPSI



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA KELAS V SDN1 MANGIN**

Oleh
DEVI KURNIATI
NIM 201833045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KUGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2023**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesulit apapun cobaan jangan pernah sesekali kamu berpikir untuk menyerah”.

Devi Kurniati

PERSEMBAHAN

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

1. Orang tuaku Ibu Sri Marfoati, Bapak Subadi S.Pd, Bapak Shodiq yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moril atau materil.
2. Ibu Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd dan Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si, M.Or., 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

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 1 Mangin oleh Devi Kurniati NIM 201833045 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus disetujui sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar .

Kudus, 8 September 2023

Tim Penguji


Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616098701

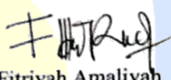
(Ketua)


M. Syaifuddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

(Anggota)


F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0006108503

(Anggota)


Fitriyah Amaliyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0623099501

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dekan

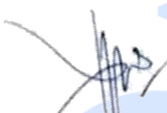
Drs. Suherpto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI


Skripsi dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 1 Mangin oleh Devi Kurniati NIM 201833045 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus disetujui untuk diseminarkan.

Kudus, 25 Agustus 2023


Pembimbing I


Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0616098701

Pembimbing II


M. Syafuluddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

Mengetahui,
Ka Prodi PGSD


Siti Masruah, M.Pd.
NIDN. 0615129001

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur saya panjatkan kehadiran 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 INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SDN 1 MANGIN”. 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. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan arahan serta dukungan dan motivasi.
4. M. Syafruddin Kuryanto, S.Si, M.Or. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan arahan serta dukungan dan motivasi.
5. Beni Rusbianto, S.Pd selaku guru kelas V di SDN 1 Mangin, Kecamatan Karangrayung, Grobogan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas V di SDN 1 Mangin.
6. Siswa kelas V SDN 1 Mangin, Kecamatan Karangrayung, Grobogan sudah berpartisipasi dengan memberikan respon, dan menyambut dengan baik dalam pelaksanaan analisis kebutuhan di Kelas V SDN 1 Mangin.
7. Keluarga terutama Ibu saya, kerabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, dan doa yang sangat berarti bagi saya.

Dengan segalan 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, 31 Agustus 2023

Peneliti



Devi Kurniati
NIM 201833045

ABSTRAK

Kurniati, Devi. 2023. **Development of Nearpod Application-Based Interactive Media to Improve the Creative Thinking Skills of Class V Students at SDN 1 Mangin.** Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Fina Fakhriyah S.Pd., M.Pd (2) M. Syafruddin Kuryanto, S,Si., M.Or.

Keywords: Interactive Media, nearpod, Creative Thinking

The lack of creative thinking skills of fifth grade students at SDN 1 Mangin is caused by ineffective and innovative learning, so research is needed to improve students' creative thinking abilities. This study aims to determine the application of development, test the feasibility and determine the effectiveness of nearpod application-based interactive learning media in improving creative thinking skills. This development research uses the ADDIE model. The research subjects were fifth grade students, totaling 16 students. Data collection techniques in this study were interviews, observations, questionnaires and tests. Data analysis in this study is the validation of Nearpod and N-gain interactive media products for the effectiveness of Nearpod interactive media. The results of the product validation show that the results of the media validator are 93% with the very feasible category and the material validator is 89% with the very feasible category. The results of the effectiveness test showed an N-gain value of 0.59 in the medium category. Based on these results, it can be concluded that the development of Nearpod-based interactive learning media is very feasible and effective in increasing students' critical thinking kreatif.

ABSTRAK

Kurniati, Devi. 2023. **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SDN 1 Mangin.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Fina Fakhriyah S.Pd., M.Pd (2) M.SyafuruddinKuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: Media Interaktif, *nearpod*, Berpikir Kreatif

Masih minimnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa kelas V di SDN 1 Mangin dikarenakan oleh pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif, sehingga dibutuhkan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pengembangan, menguji kelayakan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V berjumlah 16 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket dan tes. Analisis data dalam penelitian ini adalah validasi produk media interaktif *Nearpod* dan N-gain untuk efektifitas media interaktif *Nearpod*. Hasil validasi produk menunjukkan hasil validator media sebesar 93% dengan kategori sangat layak dan validator materi sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektifitas menunjukkan nilai N-gain sebesar 0,59 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sangat layak dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR ABSTRAK.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xivv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Secara Teoritis	7
1.4.2 Secara Praktis.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Hakikat Media Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Nearpod</i>	11
2.1.2.1 Definisi Media Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Nearpod</i>	11
2.1.2.2 Tampilan <i>nearpod</i>	13
2.1.2.3 Fitur-fitur <i>nearpod</i>	14
2.1.1.2 Kelebihan Media Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Nearpod</i>	15

2.1.2.4	Kekurangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Nearpod</i>	16
2.1.3	Hakikat Berpikir Kreatif	16
2.1.3.1	Definisi Berpikir Kreatif	16
2.1.3.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif	17
2.1.3.3	Faktor yang Menghambat Kreatifitas	18
2.1.3.4	Strategi Mengembangkan Kreatifitas	19
2.1.3.5	Indikator Berpikir Kreatif	20
2.1.3.6	Manfaat Berpikir Kreatif	21
2.1.3.7	Ciri-Ciri Berpikir Kreatif	21
2.1.3.8	Karakteristik Berpikir Kreatif	22
2.1.4	Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	23
2.1.4.1	Definisi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	23
2.1.4.2	Capaian Pembelajaran	24
2.1.4.3	Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	25
2.2	Penelitian Relevan	26
2.3	Kerangka Berpikir	27
2.4	Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	28
2.5	Rancangan Pengembangan Media	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.1.1	Tempat Penelitian	33
3.1.2	Waktu Penelitian	33
3.2	Karakteristik Model Pengembangan	33
3.3	Metode Pengembangan	34
3.3.1	Model Pengembangan	34
3.3.2	Prosedur pengembangan	35
3.3.3	Uji Coba Model	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Proses Pengembangan Model	48
4.1.1	<i>Analyze</i> (analisis)	48
4.1.2	<i>Design</i> (Desain)	50

4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan)	55
4.1.4	Implementasi	60
4.1.5	<i>Evaluation</i> (evaluasi)	63
4.2	Kelayakan Model Penelitian	63
4.3	Keefektifan Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	65
4.3.1	Kemampuan Berpikir Kreatif	65
4.3.2	Uji Normalitas	66
4.3.3	Uji t test	67
4.3.4	Uji N Gain	67
4.4	Pembahasan Hasil	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Simpulan	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif (Munandar, 2014: 113)	21
Tabel 2.2 Karakteristik Kemampuan Berpikir Kreatif.....	22
Tabel 2.3 Capaian Pembelajaran.....	24
Tabel 2.1 Penjelasan Fitur Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	29
Tabel 3.2 Kriteria Uji Validitas.....	45
Tabel 3.3 Kriteria Uji Reliabelitas	46
Tabel 3.4 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	47
Tabel 4.1 Desain Aplikasi <i>Nearpod</i>	56
Tabel 4.2 Revisi Desain Media Pembelajaran Aplikasi <i>Nearpod</i>	59
Tabel 4.3 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa terhadap Media pada Uji Coba Skala Terbatas.....	60
Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa terhadap Media pada Uji Coba Skala Luas	61
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru terhadap Media	62
Tabel 4.6 Rekapitulas Hasil Validasi	64
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Per Indikator.....	64
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Per Indikator	65
Tabel 4.9 Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.....	65
Tabel 5.2 Hasil Uji T Test.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 tampilan depan Aplikasi <i>Nearpod</i>	12
Gambar 2.2 Tampilan Awal Website <i>Nearpod</i>	13
Gambar 2.3 Tampilan Dashboard Website <i>Nearpod</i>	13
Gambar 2.4 Tampilan Fitur Content Website <i>Nearpod</i>	14
Gambar 2.5 Tampilan Fitur Activities Website <i>Nearpod</i>	15
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Sumber: Tegeh, dkk, 2014: 42).....	36
Gambar 4.1 Rancangan Halaman Pertama Media Pembelajaran <i>Nearpod</i>	51
Gambar 4.2 Rancangan Halaman Pertama Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	51
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Cover Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	51
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Capaian Pembelajaran Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	52
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Tujuan Pembelajaran Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	52
Gambar 4.6 Rancangan Petunjuk Penggunaan Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	53
Gambar 4.7 Rancangan Materi Topik A (Cahaya dan Sifat-sifatnya) Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	53
Gambar 4.8 Rancangan Materi Topik B (Melihat karena Cahaya) Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	53
Gambar 4.8 Rancangan Kuis <i>Game</i> Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	54
Gambar 4.11 Desain Media Aplikasi <i>Nearpod</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	85
Lampiran 2	Lembar Pedoman Wawancara Guru PraPenelitian	86
Lampiran 3	Hasi Wawancara Guru PraPenelitian	88
Lampiran 4	Lembar Pedoman Angket Siswa PraPenelitian	91
Lampiran 5	Hasil Angket Siswa PraPenelitian	93
Lampiran 6	Lembar Pedoman Ahli Materi	124
Lampiran 7	Lembar Pedoman Ahli Media	125
Lampiran 8	Lembar Validasi Ahli Media	127
Lampiran 9	Lembar Vaidasi Ahli Materi	137
Lampiran 10	Lembar Angket Respon Guru	146
Lampiran 11	Lembar Angket Respon Siswa	151
Lampiran 12	Modul Ajar Kurrikulum Merdeka belajar	185
Lampiran 13	Kisi-kisi Soal Pretest dan <i>Posttest</i>	189
Lampiran 14	Soal <i>Pretest</i> & <i>Potsttest</i>	193
Lampiran 15	Kunci Jawaban soal.....	194
Lampiran 16	Hasil <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i>	198
Lampiran 17	Lembar Validasi Soal.....	262
Lampiran 18	Hasil Uji Coba Skala Luas, Skala Terbatas.....	265
Lampiran 19	Hasil N-Gain.....	266
Lampiran 20	Hasil Validasi Ahli Materi & Ahli Media.....	268
Lampiran 21	Dokumentasi.....	273
Lampiran 22	SK Penetapan Bimbingan.....	278
Lampiran 23	Perijinan Penelitian.....	279
Lampiran 24	Keterangan Selesai Bimbingan	280
Lampiran 25	Orientasi Naskah Skripsi.....	281
Lampiran 26	Daftar Riwayat Hidup.....	297