

P-ISSN : 2502-8383
E-ISSN : 2808-3954
Vol. 10 No. 2, 2025

AL-ASHR:
Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar
Prodi PGMI-Fakultas Tarbiyah-UIJ

DEVELOPMENT OF NEARPOD-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA IN FIFTH GRADE IPAS LEARNING ON THE ECONOMIC CONDITIONS IN MY REGION

Evi Fitria Cahyaningrum¹

¹Universitas PGRI Ronggolawe, Email: evivava423@gmail.com

Article Info

Corresponding Author:

Evi Fitria Cahyaningrum
evivava423@gmail.com

Keywords:

Learning Media;
Nearpod;
IPAS

Kata kunci:

Media Pembelajaran;
Nearpod;
IPAS;

Naskah:

Diterima : 18 / 07 / 2025
Direvisi : 19 / 08 / 2025
Disetujui : 28 / 08 / 2025



Abstract

In the elementary education curriculum, learning about economic activities is often considered difficult for elementary school students to understand. Therefore, the use of nearpod-based interactive multimedia can increase student engagement with abstract and contextual materials such as economic conditions in their area. The purpose of this study is to develop nearpod-based interactive multimedia in fifth grade elementary school science learning. The researcher used the type of research and development Research and Development (R&D) referring to the Borg and Gall model that has been modified by Sugiyono. The results of this product development obtained a percentage of 96.66% valid category from material experts, 98.18% very valid category from design experts, 91.11% very valid category from language experts, and 93.33% very valid category from education practitioners. Based on the results of the pretest posttest, the N-Gain value was obtained = 0.88. When converted into n-gain interpretation, nearpod-based interactive multimedia is included in the category of having high effectiveness. Student and teacher responses obtained a percentage of 100%, so that the nearpod-based interactive multimedia that has been developed is categorized as very practical.

Abstrak

Dalam kurikulum pendidikan dasar, pembelajaran tentang aktivitas ekonomi sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa SD. Untuk itu, penggunaan multimedia interaktif berbasis nearpod dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi yang bersifat abstrak dan berbasis kontekstual seperti kondisi perekonomian di daerah mereka. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis nearpod pada pembelajaran IPAS kelas V SD. Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Hasil pengembangan produk ini mendapatkan persentase 96,66% kategori valid dari ahli materi, 98,18% kategori sangat valid dari ahli desain, 91,11% kategori sangat valid dari ahli bahasa, serta 93,33% kategori sangat valid dari praktisi pendidikan. Berdasarkan hasil pretest posttest, memperoleh nilai N-Gain = 0,88. Apabila dikonversikan dalam interpretasi n-gain maka multimedia interaktif berbasis nearpod masuk dalam kategori memiliki keefektifan tinggi. Respon siswa dan guru memperoleh persentase 100%, sehingga multimedia interaktif berbasis nearpod yang telah dikembangkan dikategorikan sangat praktis.

PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, pendidikan di Indonesia harus terus beradaptasi dengan perubahan dunia yang semakin cepat. Peningkatan teknologi dan persaingan di pasar kerja global menuntut agar pendidikan mengikuti perkembangan tersebut. (Zamhari et al., 2023) Dalam menghadapi tuntutan tersebut, seorang guru perlu menguasai berbagai media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Profesionalisme guru menjadi kunci utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini juga mencakup upaya untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik agar mereka dapat memberikan kontribusi positif bagi generasi penerus bangsa Indonesia. (Mardhiyah et al., 2021)

Teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang memungkinkan penggunaan berbagai bentuk media, seperti gambar, video, audio, dan animasi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam pendidikan menawarkan potensi besar untuk meningkatkan mutu, relevansi dan efisiensi pembelajaran. (Resti et al., 2024) Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi hanyalah alat. Peran guru dalam mendampingi dan memfasilitasi pembelajaran tetap sangat penting. Sebagai fasilitator, pemimpin, dan pembimbing, guru harus memanfaatkan teknologi dengan bijak dan tepat guna dalam proses pembelajaran. (Sumarsono et al., 2020) Agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. (Supartini, 2016)

Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPAS. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari kedua disiplin ilmu tersebut. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang fenomena alam dan sosial yang ada di sekitar mereka. Dalam proses pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya mempelajari fakta-fakta ilmiah dan sejarah, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis dan analitis mengenai interaksi antara manusia dan lingkungannya. (Kemendikbud, 2022) Implementasi mata pelajaran IPAS dilakukan berdasarkan penguatan profil pelajar pancasila untuk dapat memberikan kesempatan peserta didik mengembangkan serta mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. (Fauzan & Asrani, 2024) Selain itu, implementasi IPAS dapat diwujudkan dengan mendukung kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. (Ulva et al., 2024) Dalam hal ini, penggunaan multimedia interaktif menjadi salah satu solusi yang efektif

untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik.(Arman Berkat Cristian Waruwu & Sitinjak, 2022)

Ami, (2021); Susanto, (2021) mengemukakan media pembelajaran yang termasuk multimedia interaktif yaitu media pembelajaran berbasis *Nearpod* yang dapat digunakan oleh siswa kapan saja secara mandiri. Aplikasi pada *Nearpod* menyediakan berbagai macam fitur untuk menggabungkan dokumen presentasi, contoh tampilan *Virtual Reality (VR)*, memasukkan PDF, dan lain-lain.(Ulva et al., 2024) Penggunaan *Nearpod* tidak hanya memungkinkan pengajaran yang lebih variatif, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, dengan tiga pilihan akses dalam penggunaannya, yaitu *live lesson*, *live lesson + Zoom*, dan tautan yang diberikan oleh guru.(Feri & Zulherman, 2021)

Ahmad Farhan, dkk (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web *Nearpod*” menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum mengikuti proses pembelajaran memiliki skor rata-rata 73%. Kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media *Nearpod* dan didapati motivasi belajar peserta didik meningkat pada siklus I yaitu 76%, dan skor rata-rata pada siklus II semakin meningkat menjadi 78%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media digital Web *Nearpod* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.(Ahmad Farhan Sagara et al., 2023)

Peneliti melakukan studi pendahuluan berupa analisis kebutuhan yaitu kurang adanya penggunaan media pembelajaran ketika mengajar terutama media pembelajaran yang berbasis web atau teknologi. Siswa sering kali merasa bosan ketika guru hanya menerangkan materi saja tanpa adanya penggunaan media pembelajaran. Sehingga, masih ada 12 dari 19 siswa (63,16%) yang hasil belajarnya di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) atau di bawah nilai 70 pada mata pelajaran IPAS tentang kondisi perekonomian di daerahku. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil *pretest* yang dilakukan peneliti sebelum proses pembelajaran dimulai.

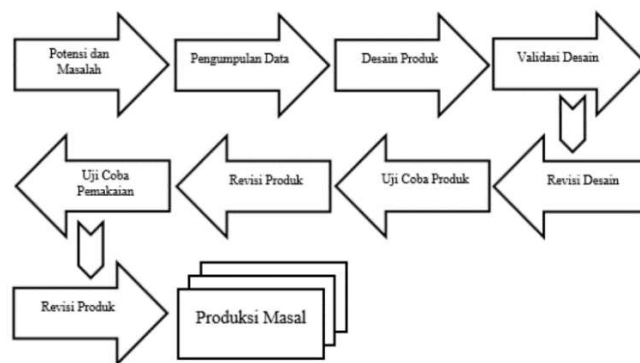
Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berencana mengembangkan multimedia berupa *nearpod* yang didalamnya memuat materi, video pembelajaran dari *youtube* dan kuis, serta *game* interaktif agar siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Perkembangan multimedia dapat menjadikan alternatif media belajar bagi siswa yang memberikan

kemudahan untuk dapat belajar dengan memanfaatkan laptop atau komputer bahkan *gadget* tanpa harus mengeluarkan biaya banyak untuk membuat media pembelajaran yang nyata serta belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan pengembangan dengan tujuan ingin mengetahui tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan, dan tingkat keefektifan “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Materi Kondisi Perekonomian Di Daerahku”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) model Borg and Gall modifikasi Sugiyono yang memiliki 10 tahapan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian R&D Borg and Gall modifikasi Sugiyono.(Nurhadi et al., 2022)

Research and Development (R&D) adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Konsep ini melibatkan berbagai metode penelitian yang dirancang untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut.(Judijanto et al., 2024) Peneliti menggunakan pengumpulan 2 jenis data, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh menggunakan angka.(Sutisna, 2020) Data ini diperoleh dari skor validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta hasil *pretest dan posttest*. Sedangkan data kualitatif berupa deskripsi dalam bentuk kalimat.(Ivanovich Agusta, 2003) Data ini mencakup kritik dan saran dari validator terhadap produk yang dikembangkan serta deskripsi pelaksanaan uji coba produk. Teknik analisis data yang digunakan peneliti meliputi teknik analisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Teknik analisis data kevalidan digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan media berdasarkan hasil validasi ahli desain, bahasa, dan materi dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: (Arif & Rukmi, 2020)

Teknik analisis data keefektifan digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan multimedia interaktif berbasis *nearpod* diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan rumus n-gain dikelompokkan dalam kategori interpretasi n-gain.

$$g = \frac{skor_{posttest} - skor_{pretest}}{skor_{maks} - skor_{pretest}}$$

Tabel 1. Interpretasi n-gain

Nilai Gain	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$0,3 > g$	Rendah

Sumber: (Wahab et al., 2020)

Teknik analisis data kepraktisan digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa yaitu dengan menggunakan skala guttman

Tabel 3. Penilaian Skala Guttman

Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	2

Sumber: (Arif & Rukmi, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini menghasilkan multimedia interaktif berbasis *nearpod*.. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi Sugiyono yang dilakukan dari tahap 1 hingga 9. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

A. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Langgenharjo. Identifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan di kelas V SD Negeri Langgenharjo yaitu observasi kelas dan wawancara kepada guru kelas V. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, diperoleh masalah yang mendasar yang terjadi pada peserta didik kelas V, yaitu multimedia interaktif yang digunakan masih tergolong kurang memanfaatkan multimedia terutama berbasis teknologi. Sehingga masih ada siswa yang kurang bersemangat dalam proses belajar, sering berbicara atau gaduh sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru, dan kurang faham terkait materi kondisi perekonomian di daerahku sub materi jenis-jenis kegiatan ekonomi, pelaku ekonomi, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kegiatan ekonomi di suatu daerah berbeda-beda.

B. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal yang berkaitan dengan multimedia interaktif berbasis *nearpod*, buku IPAS kelas V SD kurikulum merdeka, serta sumber-sumber yang relevan dengan penelitian.

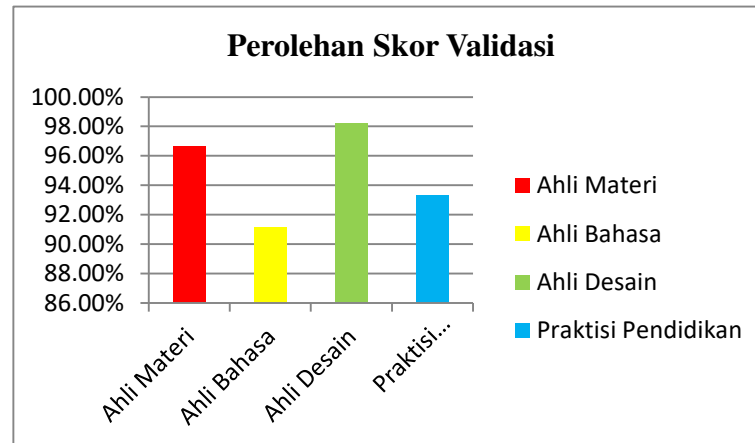
C. Desain Produk

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *nearpod*. Langkah-langkah penyusunan desain produk multimedia interaktif diantaranya adalah menyesuaikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menggunakan bantuan aplikasi *canva* dan menggunakan aplikasi/web *nearpod*.

Desain produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *nearpod* terdiri dari materi ajar, video *youtube* dan kuis, serta *game*. Materi ajar dilengkapi dengan contoh gambar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, daftar pustaka, dan animasi yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan pada waktu pembelajaran berlangsung.

D. Validasi Desain

Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *nearpod* yang telah selesai didesain. Validasi desain yakni divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan praktisi pendidikan. Berikut hasil dari validasi ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan:



Gambar 2. Hasil Validasi
Sumber: Olahan Peneliti

Dalam lembar validasi yang dibuat untuk ahli materi, terdapat 12 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut, memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Hasil validasi ahli materi, memperoleh nilai persentase sebesar 96,66%. Apabila angka persentase tersebut dikonversi ke dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *nearpod* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.(Puspita et al., 2022)

Dalam lembar validasi yang dibuat untuk ahli bahasa, terdapat 9 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut, memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Hasil validasi ahli bahasa, memperoleh nilai persentase sebesar 91,11%. Apabila angka persentase tersebut dikonversi ke dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *nearpod* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.(Puspita et al., 2022)

Dalam lembar validasi yang dibuat untuk ahli desain, terdapat 11 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut, memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Hasil validasi ahli desain, memperoleh nilai persentase sebesar 98,18%. Apabila angka persentase tersebut dikonversi ke dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *nearpod* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.(Puspita et al., 2022)

Dalam lembar validasi yang dibuat untuk praktisi pendidikan, terdapat 12 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut, memiliki skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Hasil validasi praktisi pendidikan, memperoleh nilai persentase sebesar 93,33%. Apabila angka persentase tersebut dikonversi ke dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *nearpod* yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. (Puspita et al., 2022)

E. Revisi Desain

Peneliti melakukan revisi desain berdasarkan masukan-masukan validator. Adapun saran/masukan untuk perbaikan adalah materi yang disajikan perlu adanya tambahan sedikit materi.

F. Uji coba produk

Uji coba produk diterapkan pada skala terbatas dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana keterbacaan multimedia interaktif berbasis *nearpod*. Berdasarkan uji coba yang peneliti lakukan pada 10 siswa kelas IV, mereka sangat senang belajar materi menggunakan multimedia interaktif berbasis *nearpod*. Materi yang disajikan mudah dibaca dan menarik perhatian karena adanya ilustrasi-ilustrasi yang sesuai dengan usia mereka, serta tidak terjadi hambatan pada saat siswa membaca dan mempelajari materi multimedia interaktif berbasis *nearpod*.

G. Revisi Produk

Setelah uji coba skala terbatas, peneliti tidak mendapatkan saran/masukan dari siswa akibat multimedia interaktif yang digunakan sangat menarik dan mudah dibaca.

H. Uji Coba Pemakaian

Peneliti melakukan uji coba pemakaian pada skala luas yaitu 19 siswa kelas V SD Negeri Langgenharjo. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *nearpod*.

1. Hasil Uji keefektifan multimedia interaktif berbasis *nearpod*

Hasil uji coba multimedia interaktif berbasis *nearpod* dalam menentukan tingkat keefektifan pada pembelajaran IPAS, dijabarkan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Nilai
----	------	-------

		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Anggi Aulia Arrifa	57,5	94
2.	Anggun Adelia Fitriani	60	94
3.	Arriqza Cleverly Chamalarrobhu	90	100
4.	Choir Muji Syukur	85	100
5.	Citra Kharisma	65	94
6.	Elfara Anindita Rahma	94	100
7.	Farhan Bima Setyawan	44,5	85
8.	Hafiz Azam	86,5	92,5
9.	Haura Maritza Damaris	67	100
10.	Moch Yoully Prasetya	56	92,5
11.	Muhammad Azka Indra Pratama	65	100
12.	Muhammad Rizky Firmansyah	87,5	100
13.	Nuzul Fatyasin Ilmi	51	94
14.	Panji Putra Pratama	86,5	100
15.	Rezza Wahyu Wijayanto	69,5	95
16.	Septya Farikhatul Yonesti	61,5	90
17.	Syafaul Alifatul Husna	56	100
18.	Ulwan Rizqi Adi Prasetya	70	100
19.	Yusuf Vicko Dwi Andika	56,5	100
Jumlah		1309	1831
Rata-rata		68,89	96,37

Berdasarkan diatas, rata-rata nilai *pretest* 60,31 dan rata-rata *posttest* 93,03. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* pada kelas V lebih baik dari pada nilai *pretest*. Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dianalisis dengan perhitungan yang diperoleh dengan rumus n-gain dikelompokkan dalam kategori interpretasi n-gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Nilai Pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{96,37 - 68,89}{100 - 68,89}$$

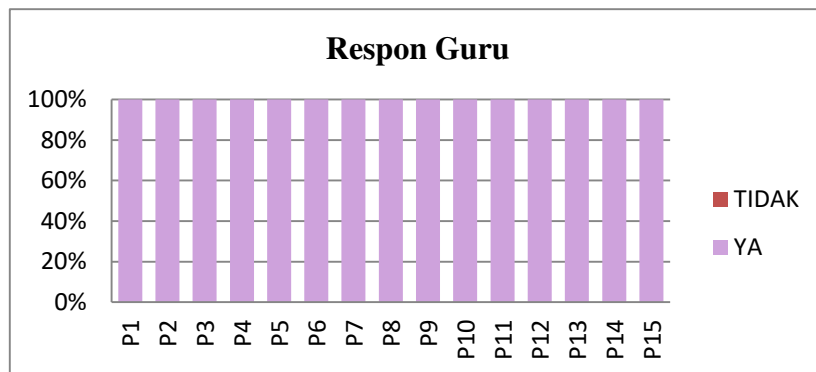
$$N\text{-Gain} = \frac{27,48}{31,11}$$

$$N\text{-Gain} = 0,88$$

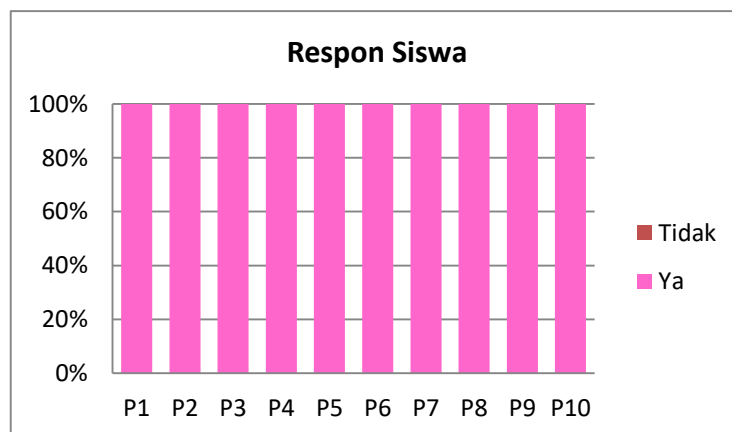
Berdasarkan perhitungan N-Gain yang telah dilakukan mendapatkan hasil 0,88 yang berarti multimedia interaktif berbasis *nearpod* mempunyai efektivitas tinggi.

2. Hasil Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod*

Di akhir pembelajaran, siswa dan guru kelas diberikan angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari multimedia interaktif berbasis *nearpod* yang telah dikembangkan. Responden pada uji pemakaian atau skala luas berjumlah 19 siswa kelas V SD Negeri Langgenharjo dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap kepraktisan multimedia interaktif berbasis *nearpod*.



Gambar 3. Hasil Angket Respon Guru
Sumber: Olahan Peneliti



Gambar 4. Hasil Angket Respon Siswa
Sumber: Olahan Peneliti

I. Revisi produk

Setelah dilakukan uji coba skala terbatas dan uji coba pemakaian atau skala luas untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis *nearpod* pada pembelajaran IPAS kelas V SD, produk dikatakan sangat efektif dan sangat praktis sehingga tidak dilakukan revisi produk. Selanjutnya, multimedia interaktif berbasis *nearpod* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dan guru SD Negeri Langgenharjo pada pembelajaran IPAS Bab 7 kelas V SD.

SIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *nearpod* materi kondisi perekonomian di daerahku mata pelajaran IPAS adalah salah satu media pembelajaran yang berhasil dikembangkan dan di uji coba menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak mudah bosan, serta siswa paham akan materi yang disampaikan.

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya saat melakukan uji coba untuk dapat mempersiapkan laptop ataupun gadget sesuai dengan jumlah siswa, agar dalam melakukan uji coba siswa dapat membaca dan memahami penggunaan multimedia interaktif berbasis *nearpod* dengan maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Farhan Sagara, Lina Sugiarti, Dina Dyah Saputri, & Tanti Kusumayati. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2), 73–81. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(5), 1033–1043.
- Arman Berkat Cristian Waruwu, & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Fauzan, M. R., & Asrani. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Model Ground Peat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 400–407.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Ivanovich Agusta. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998), 1–11.

- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June).
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. *Merdeka Mengajar*, 1–19.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Nurhadi, Nurhasnawati, & Nursali. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 5(1), 43–55. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v5i1.15256>
- Puspita, S. M., Khaq, M., & Nurdityati. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powtoon Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter pada Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan SD Negeri Kepatihan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 356–365.
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husamah. (2020). Belajar dan Pembelajaran di Era Milenia. In *Universitas Muhammadiyah Malang* (Vol. 11, Issue 1).
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 277–293.
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Statistik Penelitian Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif*, 1(1), 1–15.
- Ulva, D. A., Destrinelli, & Hayati, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Website Nearpod Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Materi Sistem Organ Tubuh Manusia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 1635–1647.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Dasicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

Zamhari, Noviani, D., & Zainuddin. (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 01–10.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i5.42>