

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
NEARPOD PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MIN 1 KOTA SURABAYA**

SKRIPSI

FADWA FARADISA

D97217090



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JULI 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadwa Faradisa

NIM : D97217090

Jurusan : Pendidikan Islam

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 7 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Handwritten signature of Fadwa Faradisa.

Fadwa Faradisa

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh :

Nama : Fadwa Faradisa

NIM : D97217090

Judul : **PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *NEARPOD* PADA MASA PANDEMI COVID-19
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI
MIN 1 KOTA SURABAYA.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 7 Juli 2021

Pembimbing I


Dr. Nadir, M. Pd. I
NIP. 196807221996031002

Pembimbing II


Taufik, M. Pd. I
NIP. 197302022007011040

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Fadwa Faradisa ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 12 Juli 2021

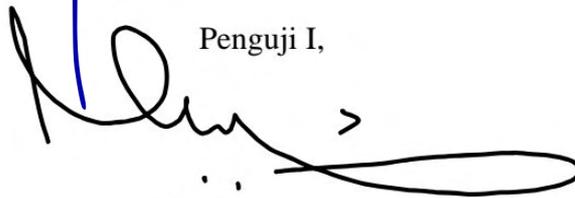
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



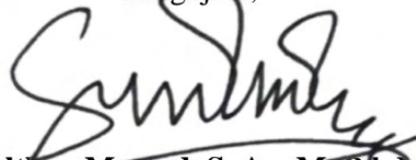

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M. Ag. M. Pd. I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,



Dr. H. Munawir, M. Ag
NIP. 196508011992031005

Penguji II,



Sulthon Mas'ud, S. Ag. M. Pd. I
NIP. 197309102007011017

Penguji III,



Dr. Nadli, M. Pd. I
NIP. 196807221996031002

Penguji IV,



Taufik, M. Pd. I
NIP. 197302022007011040



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fadwa Faradisa
NIM : D97217090
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam
E-mail address : fadwafaradisa16@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod
pada Masa pandemi COVID-19 Terhadap Hasil Belajar Peserta
Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Juli 2021

Penulis

(Fadwa Faradisa)

yang ditemukan yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi pengaruh kalor pada perubahan suhu dan wujud benda dengan rata-rata hasil belajar 33 peserta sebesar 70,31.

Pada proses pembelajarannya peserta didik belum terlibat secara aktif, hal tersebut salah satunya dikarenakan media pembelajaran yang dimanfaatkan kurang interaktif dengan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dengan teknologi digital yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur yang menunjang kegiatan pembelajaran daring, serta selanjutnya meningkatkan hasil belajar peserta didik tentunya sangat diperlukan. Saat ini *platform* pendidikan dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media yang bisa memfasilitasi jalannya pembelajaran menjadi lebih aktif dengan menampilkan kegiatan-kegiatan yang sama seperti pembelajaran tatap muka.

Nearpod.inc adalah sebuah perusahaan di bidang *education-technology* yang didirikan pada tahun 2012 oleh tiga orang pengusaha asal Aventura, Florida, yaitu Guido Kovalskys, Felipe Sommer, dan Emiliano Abramzon. *Nearpod* menyediakan *platform* berbasis web dan aplikasi untuk meningkatkan pembelajaran secara daring melalui perangkat seluler *iOS* dan *Android* dengan koneksi internet. Dengan adanya *platform* ini pendidik dapat terbantu dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif di kelas, baik kelas tatap muka atau daring. Banyak fitur pada *Nearpod* yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik, salah satunya yaitu *presentation tools*. Pendidik bisa membuat presentasi di dalamnya dengan menambahkan suara, kuis, *games*, *polling*, serta papan kolaborasi. Jadi presentasi yang diberikan menjadi lebih interaktif dan

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada masa pandemi COVID-19.

c. Bagi Pendidik

Pendidik mendapatkan alternatif pelaksanaan pembelajaran daring dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada masa pandemi COVID-19.

d. Bagi Madrasah

Madrasah dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan kajian untuk meneliti lebih lanjut terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada masa pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 1 kota Surabaya.

b. Membuat presentasi interaktif pada *Nearpod*

Langkah-langkah berikut dapat digunakan pendidik untuk membuat presentasi interaktif *Nearpod* pada desktop *browser* dengan mudah.

- 1) Buka <https://nearpod.com/> *web browser* dan *login* dengan menggunakan akun yang sudah dibuat.
- 2) Pilih “*Create*” pada menu dan klik “*Lesson*”. Mulai pembuatan presentasi dengan memasukkan *file* dengan format *PowerPoint* atau *PDF*, bisa juga menambahkan foto baik yang berformat *JPG* atau *PNG*. Untuk memasukkan *file* tersebut cukup dengan meletakkan (*drag*) *file* yang sudah ada pada komputer ke dalam halaman *Nearpod*. *File* yang sudah masuk akan dirubah menjadi *slide Nearpod* untuk diedit dan dijadikan sebuah presentasi.
- 3) Tambahkan konten dengan klik “*Add Slide*” dan pilih “*Content*”. Ada berbagai pilihan konten, salah satunya seperti video yang bisa diambil dari *YouTube*, *Nearpod Library*, *Google Drive*, atau mengupload dari komputer.
- 4) Tambahkan aktivitas dengan klik “*Add Slide*” dan pilih “*Activities*” agar slide presentasi semakin interaktif. Aktivitas yang dipilih seperti *open-ended question*, *quiz*, *poll*, dan lain sebagainya. Klik pada aktivitas yang diinginkan, masukkan pertanyaan atau instruksi pada kolom yang ada di dalamnya, jika

sudah klik “*Save*” dan aktivitas akan langsung masuk pada *slide* presentasi.

- 5) Atur *slide*, maksudnya menyesuaikan *slides* yang sudah dibuat sesuai dengan urutan yang diinginkan. Caranya cukup dengan menarik dan meletakkannya (*drag and drop*) pada urutan yang diinginkan.
- 6) Simpan presentasinya, caranya dengan klik “*Save & Exit*” pada bagian bawah halaman *Nearpod*. Pastikan mengganti judul presentasi terlebih dahulu sebelum disimpan.
- 7) Publikasikan dan bagikan presentasi yang sudah dibuat kepada peserta didik pada waktu yang sudah ditentukan dengan beberapa pilihan format penyampaian.

c. Menyampaikan presentasi interaktif

Setelah merangkai dan membuat presentasi yang menarik kini saatnya bagi pendidik untuk menyampaikan presentasi tersebut kepada peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran. Seperti yang kita ketahui ada dua cara dalam menyampaikan presentasi pada *Nearpod* yaitu melalui *Live Participation* dan *Student-Paced*. Langkah-langkah berikut menjelaskan penyampaiannya.

- 1) *Login* pada aplikasi *Nearpod* atau melalui *website*, kemudian pilih “*My Library*” untuk mengakses presentasi yang sudah dibuat.

- 2) Arahkan kursor pada presentasi yang akan dibagikan, dan pilih format penyampaian yang dibutuhkan. Kemudian *Nearpod* akan memberikan PIN atau kode untuk dibagikan kepada peserta didik baik melalui *e-mail* atau secara manual agar dapat mengakses presentasi.
- 3) Peserta didik membuka *Nearpod* dan memasukkan PIN yang sudah diberikan dan selanjutnya mengisi nama untuk masuk ke dalam presentasi pembelajaran.
- 4) Presentasi akan terbuka di layar *gadget* atau komputer peserta didik. Jika format penyampaian yang digunakan adalah *Live Participation*, maka pendidik yang memegang kontrol presentasi. Peserta didik akan tetap berada pada *slide* yang sama sampai pendidik memindahkan pada *slide* selanjutnya.
- 5) Jika format penyampaian yang digunakan adalah *Student-Paced*, maka setelah masuk ke dalam presentasi peserta didik mempunyai kontrol sendiri terhadap perpindahan *slide*.
- 6) Untuk memindahkan pada slide selanjutnya pada penyampaian format *Live Participation*, peserta didik cukup menggeserkannya saja dan otomatis akan terganti di perangkat yang dimiliki peserta didik juga.
- 7) Berikan waktu kepada peserta didik untuk merespon setiap slide, terlebih pada *slide* yang berisi konten atau aktivitas interaktif seperti *open-ended question*, *quiz*, dan lainnya.

kesuksesan belajar juga menjadi semakin besar. Sebaliknya, ketika tingkat kecerdasan peserta didik semakin rendah, maka kesempatannya untuk mencapai kesuksesan belajar semakin kecil.

- b) Motivasi, motivasi menjadi salah satu faktor yang penting bagi keberhasilan kegiatan belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan setiap kegiatan atau sesuatu yang dilakukan seorang individu memerlukan dorongan dari motivasi. Motivasi dapat mempengaruhi keinginan dan kebutuhan peserta didik dalam proses belajar.
- c) Minat, minat merupakan keinginan seseorang yang besar pada suatu hal. Peserta didik yang mempunyai minat untuk belajar akan bersemangat dalam belajar. Sebaliknya, jika tidak ada minat, peserta didik akan kurang bersemangat dan bahkan menjadi tidak mau belajar. Hal ini tentunya akan membawa pengaruh pada hasil belajar yang akan didapatkannya.
- d) Sikap, rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, performa pendidik, dan lingkungan belajar dapat mempengaruhi sikapnya dalam belajar. Hal ini tentunya juga membawa pengaruh bagi peserta didik dalam keberhasilan belajarnya.

- d) Relasi peserta didik dengan peserta didik, selain dengan pendidik, hubungan di sekolah yang dapat terjalin yaitu hubungan antarpeserta didik. Relasi ini juga diperlukan untuk terciptanya hasil belajar yang maksimal.
- e) Disiplin sekolah, kedisiplinan sekolah yaitu mengenai kedisiplinan seluruh warga sekolah yang meliputi pendidik, tenaga kependidikan, dan juga peserta didik. Peserta didik yang disiplin dalam belajar akan membawa hasil belajar yang baik. Untuk mewujudkannya maka diperlukan kedisiplinan warga sekolah yang lain.
- f) Alat pelajaran, dibutuhkan alat pelajaran yang lengkap agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan lebih mudah. Jika belajarnya lebih mudah, maka peserta didik dapat memperoleh hasil yang baik.
- g) Waktu sekolah, kapan peserta didik melakukan kegiatan belajar juga sangat mempengaruhi hasil belajarnya sendiri. Baiknya kegiatan belajar dilakukan pada pagi hari saat peserta didik masih dalam keadaan yang segar, baik jasmani dan pikirannya.
- h) Standar pelajaran di atas ukuran, dalam menentukan standar kompetensi lulusan tidaklah dengan semata-mata agar peserta didik terlihat sulit dalam memahaminya.

- i) Keadaan gedung, terlebih pada ruang kelasnya yang harus nyaman digunakan peserta didik untuk belajar dengan memperhatikan jumlah peserta didiknya dan ventilasi udara yang memadai.
 - j) Metode belajar, yaitu bagaimana cara peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang belajar dengan cara yang benar maka hasil belajarnya juga akan menjadi efektif. Misalnya, peserta didik yang belajar secara teratur akan mempunyai peluang kesuksesan hasil belajar yang lebih banyak dibandingkan dengan yang belajar ketika akan menjalani tes saja.
 - k) Tugas rumah, hal ini juga berpengaruh pada kesuksesan hasil belajar peserta didik. Selain belajar, peserta didik juga mempunyai kegiatan lain di rumah untuk menunjang kualitas dirinya, oleh karena itu pendidik bisa mengurangi tugas rumah yang diberikan agar tidak terjadi lelah jasmani dan rohani.
- 3) Faktor masyarakat, selain di rumah dan di sekolah peserta didik juga berada pada lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya. Beberapa hal berikut merupakan faktor masyarakat yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.
- a) Kegiatan peserta didik dalam masyarakat, hal ini hendaknya dibatasi agar tidak mengganggu kegiatan belajarnya. selain

itu memilih kegiatan masyarakat yang dapat menunjang belajar peserta didik seperti kelompok diskusi dan kursus bahasa akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

- b) Media massa, pada era ini banyak sekali jenis media massa yang dapat diakses oleh peserta didik, seperti TV, buku, majalah, surat kabar, dan juga media massa digital dengan menggunakan jaringan internet. Pemanfaatan media massa yang baik tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Tayangan yang sebaiknya ditunjukkan kepada peserta didik yaitu yang dapat mengajarkan toleransi.
- c) Teman bergaul, sangat diperlukan bagi peserta didik untuk memiliki dan bergaul dengan teman yang baik karena pengaruh yang diberikan oleh teman bergaulnya akan lebih cepat diterima. Pengawasan yang tepat oleh orang tua dan pendidik akan sangat membantu dalam hal ini.
- d) Bentuk kehidupan masyarakat, peserta didik cenderung tertarik mengikuti perbuatan yang dilakukan oleh orang-orang sekitarnya. Ketika seorang peserta didik berada pada lingkungan masyarakat dengan sifat-sifat yang tidak baik maka ia akan terpengaruh buruk. Sebaliknya, jika lingkungan itu penuh dengan orang-orang yang baik dan mendidik maka ia akan terpengaruh baik pula.

perbedaan penelitian yang dilakukan oleh M. Beránek, dkk. dengan peneliti saat ini yaitu penelitian M. Beránek menggunakan dua kelompok yang diberikan perlakuan yang sama namun dikurangi porsi perlakuan pada salah satu kelompok, sedangkan peneliti menggunakan dua kelompok yang diberikan perlakuan yang berbeda. Selain itu penelitian yang dilakukan M. Beránek dilakukan pada jenjang perguruan tinggi, sedangkan peneliti melakukannya pada jenjang sekolah dasar. Walaupun demikian, keduanya meneliti hal yang sama yaitu melihat pengaruh pemanfaatan *platform Nearpod* terhadap hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Muharto, dkk. dengan judul Penggunaan Model *e-Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi *Microprocessor* menggunakan dua kelompok yang diteliti, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *e-Learning* dan kelompok kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *e-Learning*. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen mahasiswa yang dapat mencapai kategori sangat baik sebanyak 83,33%, sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada mahasiswa yang dapat mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelompok eksperimen dengan menggunakan model *e-Learning* dan kelompok kontrol tanpa menggunakan model *e-Learning*.⁴⁹

⁴⁹ Muharto, et.al., "Penggunaan Model e-Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Microprocessor", *Indonesian Journal on Information System* Vol. 2, No. 1, (April, 2017), 35-47.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muharto, dkk. yaitu terletak pada jenjang pendidikan objek penelitian dan variabel independennya. Jenjang pendidikan objek penelitian Muharto yaitu mahasiswa, sedangkan yang dijadikan objek penelitian oleh peneliti yaitu peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Variabel independen yang digunakan Muharto yaitu model pembelajaran *e-Learning* yang diartikan sebagai proses belajar dengan memanfaatkan teknologi digital dan variabel independen peneliti yaitu media pembelajaran interaktif *Nearpod*. Walaupun demikian, keduanya tetap berhubungan karena pemanfaatan media digital yang memanfaatkan jaringan internet seperti *Nearpod* merupakan bagian dari proses belajar dengan teknologi digital atau *e-Learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Kumala Dewi dengan judul *Utilization of Nearpod as an Online Learning Media through Active Learning Strategies for Students* menggunakan satu kelompok untuk diteliti dengan memberikan perlakuan berupa pemanfaatan *platform Nearpod* dan strategi pembelajaran interaktif. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa 88% dari total 56 mahasiswa dapat mencari dan mengeksplor materi pembelajaran secara mandiri dengan lebih baik, 90% mahasiswa merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif dan variatif, serta 84% merasakan bahwa materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami. Kemudian hasil belajar mahasiswa pada penelitian ini setelah diberikan perlakuan yaitu sebanyak 61% dalam

memanfaatkan media sosial, pendidik juga memeberikan penugasan melalui *site e-Learning* yang dibuat oleh Kemenag dan juga memberikan materi melalui *PowerPoint*. Namun pemanfaatan media seperti ini dinilai kurang interaktif dan menyebabkan keterlibatan peserta didik menjadi pasif karena tidak melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajarannya.

Dengan demikian dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat memusatkan pembelajaran pada peserta didik dan membuat mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran. *Nearpod* dapat dijadikan sebagai pilihan yang tepat, karena memiliki beragam aktivitas dan konten yang melibatkan peserta didik untuk selalu berpartisipasi di dalamnya. Peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran dan lebih banyak terlibat di dalamnya. Pada akhirnya hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari uraian di atas dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

Rumus 3.5. Independent Sample T-Test

$$t_o = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t_o = $t_{\text{observasi}}$ atau t_{hitung}

\bar{X}_1 = mean pada distribusi sampel 1

\bar{X}_2 = mean pada distribusi sampel 2

S_1 = nilai varian pada distribusi sampel 1

S_2 = nilai varian pada distribusi sampel 2

n_1 = jumlah responden sampel 1

n_2 = jumlah responden sampel 2

4.	Peserta didik terlibat aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran.	√	
5.	Peserta didik merespon pemanfaatan media pembelajaran.	√	
6.	Peserta didik mengikuti seluruh kegiatan yang ada pada media pembelajaran.	√	
7.	Peserta didik terampil dalam memanfaatkan media.	√	
8.	Peserta didik dapat menjawab latihan soal pada media pembelajaran.		√
9.	Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak kaku.	√	
10.	Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih interaktif.	√	
11.	Media pembelajaran dapat menyimpan, merekam, dan melestarikan suatu objek atau peristiwa.	√	
12.	Media pembelajaran dapat menyajikan kegiatan yang dapat memakan waktu sampai sehari-hari dalam waktu beberapa menit saja.		√
13.	Media pembelajaran dapat didistribusikan kapanpun kepada peserta didik di tempat yang berbeda-beda.	√	

Setiap indikator bernilai 1 skor jika pemunculan hasilnya 'Ya' dan bernilai 0 jika pemunculan hasilnya 'Tidak'. Dari hasil observasi keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod*, jumlah skor yang didapatkan yaitu 11 dari total skor yang berjumlah 13. Selanjutnya dilakukan penghitungan untuk mengetahui nilai presentase kriteria keberhasilan keterlaksanaan media dengan cara $NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{11}{13} \times 100\% = 84,62\%$.

Tabel 4.2. Hasil Observasi pada Kelompok Kontrol

No.	Aspek yang Diamati	Pemunculan Hasil	
		Ya	Tidak
1.	Pendidik memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.	√	
2.	Pendidik memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif dan efisien.		√
3.	Pendidik menjelaskan seluruh materi yang ada pada media pembelajaran.	√	
4.	Peserta didik terlibat aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran.		√
5.	Peserta didik merespon pemanfaatan media pembelajaran.	√	
6.	Peserta didik mengikuti seluruh kegiatan yang ada pada media pembelajaran.	√	
7.	Peserta didik terampil dalam memanfaatkan media.	√	
8.	Peserta didik dapat menjawab latihan soal pada media pembelajaran.		√
9.	Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak kaku.		√
10.	Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih interaktif.		√
11.	Media pembelajaran dapat menyimpan, merekam, dan melestarikan suatu objek atau peristiwa.	√	
12.	Media pembelajaran dapat menyajikan kegiatan yang dapat memakan waktu sampai sehari-hari dalam waktu beberapa menit saja.		√
13.	Media pembelajaran dapat didistribusikan kapanpun kepada peserta didik di tempat yang berbeda-beda.	√	

Sama halnya dengan kelompok eksperimen, tabel di atas juga digunakan untuk melakukan analisis guna mengetahui nilai presentase keterlaksanaan pemanfaatan media dan kriteria keberhasilannya.

Tabel 4.5. Hasil Pretest pada Kelompok Kontrol

No.	No. Induk	Nama Peserta Didik	Hasil Pretest
1.	2641	ACN	68
2.	2680	AWH	56
3.	3278	AA	58
4.	3242	AKNP	41
5.	3252	CAU	45
6.	2768	DPA	48
7.	2770	EMK	55
8.	2684	EKM	51
9.	2734	FMYR	70
10.	2737	FAPW	51
11.	2651	FAG	58
12.	2773	FAR	50
13.	2655	FAUI	51
14.	3457	GAF	48
15.	2690	H	60
16.	2691	IA	48
17.	2811	IK	69
18.	2783	MFNH	60
19.	2745	MHS	60
20.	2697	MFU	59
21.	2698	MAH	50
22.	2788	MDFP	68
23.	2665	MJA	51
24.	2668	NEPA	53
25.	2793	NCA	50
26.	2710	ORP	50
27.	2672	RAD	48
28.	2711	RFA	40
29.	2675	RPA	56
30.	2795	SISM	56
31.	2758	SAA	54
32.	2800	WAP	60
33.	2719	WK	66
Jumlah Keseluruhan			1808
Rata-Rata			54,79

Tabel 4.8. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	.222	.639	6.054	64	.000	14.606	2.413	9.786	19.426
	Equal variances not assumed			6.054	63.012	.000	14.606	2.413	9.785	19.427

Ada dua cara untuk mengetahui apakah H_a diterima dan H_0 ditolak dengan menggunakan tabel tersebut. Cara yang pertama yaitu dengan melihat *sig. (2-tailed)* dan yang kedua yaitu dengan melihat nilai t pada tabel di atas sebagai t_{hitung} . H_a diterima dan H_0 ditolak apabila *sig. (2-tailed)* $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika sebaliknya yang terjadi, *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Pada tabel 4.8 di atas, nilai *sig. (2-tailed)* = 0,000 dapat ditulis dengan $0,00 < 0,05$ dan berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian $t_{hitung} = 6,054 > t_{tabel} = 1,695$ yang juga berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, t_{tabel} sendiri didapatkan dari $(\alpha ; n-2)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod* (X) dengan hasil belajar peserta didik (Y).

C. Pembahasan

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Masa Pandemi COVID-19 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada kelompok eksperimen terlaksana dengan baik, sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, ada kegiatan-kegiatan yang menunjang peserta didik untuk menjadi aktif walaupun pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod* juga menjadikan pembelajaran daring semakin interaktif, peserta didik merasa senang karena bisa memberikan tanggapan pada saat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod* ini dinilai dapat menjadi alternatif baru dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Peserta didik merasa percaya diri ketika belajar memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod* serta menjadi lebih semangat dalam belajarnya. Pemanfaatan media ini juga sesuai dengan kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kriteria keberhasilan keterlaksanaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* berada pada kategori baik. Cukup berbeda jika dibandingkan dengan kriteria keberhasilan media pembelajaran *PowerPoint* yang ada pada kategori kurang.

2. Hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 1 kota Surabaya setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada masa pandemi COVID-19

Hasil belajar peserta didik setelah pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod* mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Rata-rata awal hasil belajar sebelum memanfaatkan media sebesar 55,85 dengan nilai paling rendah 34 dan nilai paling tinggi 88, kemudian rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 73,52 dengan nilai paling rendah 51 dan nilai paling tinggi 93 setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Nearpod*. Sedangkan pada kelas yang memanfaatkan media pembelajaran *PowerPoint*, rata-rata awal yang didapatkan yaitu 54,79 paling rendah adalah 40 dan nilai paling tinggi adalah 70 dan menjadi 58,91 dengan nilai paling rendah yaitu 41 dan nilai paling tinggi yaitu 75 setelah memanfaatkan media.

3. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif *Nearpod* pada Masa Pandemi COVID-19 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya

Hasil perhitungan yang telah dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan uji *independent sample t-test* menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod* pada masa pandemi COVID-19 dengan hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari hasil t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $t_{hitung} = 6,054 > t_{tabel} = 1,695$. Selain itu, adanya pengaruh

- Lestari, Indah. "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol. 3 No. 2: hal 115-125.
- Linton, Jayme. 2018. *The Blended Learning Blueprint for Elementary Teachers*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Margono, S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martin, Michael. 2016. *Blending Instruction with Technology: A Blueprint for Teachers to Create Unique, Engaging, and Effective Learning Experiences*. London: Rowman & Littlefield.
- Muharto, Syahril Hasan dan Arisandy Ambarita. 2017. "Penggunaan Model e-Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Microprocessor". *Indonesian Journal on Information System* Vol. 2 No. 1: hal 35-47.
- Nearpod. *10 Ways to Use Nearpod in The Classroom* (August 4, 2015). <https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan dan Ratih Ayu Apsari. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Pohan, Albert Efendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Grobogan: CV Sarnu Untung.
- Purwanto, M. Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rivero, Victor. *Getting Cozy with Nearpod* (EdTech Digest: May 10, 2012). <https://edtechdigest.com/2012/05/10/interview-getting-cozy-with-nearpod/>.
- Rusdiyah, Evi Fatimatur. 2014. *Media Pembelajaran: Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- Servais, Nicole. *Nearpod: Pros, Cons, and Practical Applications* (CALL Newsletter: July, 2014). <http://newsmanager.commpartners.com/tesolcallis/textonly/2014-07-08/3.html>.
- Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.

- Sohrabi, Catrin, *et.al.*. 2020. "World Health Organization Declares Global Emergency: A Review of the 2019 Novel Coronavirus (COVID-19)". *International Journal of Surgery*. Vol. 76: hal 71-76.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*. Depok: Rajawali Pers.
- Thobroni, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, Hamzah B dan Satria Koni. 2016. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warring, Scott M. dan Richard Hartshorne. 2020. *Conducting Authentic Historical Inquiry: Engaging Learners with SOURCES and Emerging Technologies*. New York: Teachers College Press.
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- World Health Organization, *Timeline: WHO's COVID-19 Response* (December 31, 2019).<https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus2019/interactive-timeline#!>