

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Belajar pada dasarnya adalah melakukan aktivitas, sehingga siswa perlu banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat dicapai melalui mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan berpikir (Daniyati, et. al., 2023). Pentingnya media pembelajaran sebagai alat bantu tidak hanya untuk kepentingan siswa, melainkan juga untuk memahami materi, dan demi kepentingan guru agar materi mudah disampaikan kepada siswa.

Maulida (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bentuk stimulus yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sasaran dan memuat penjelasan materi yang sesuai dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam membantu proses belajar mengajar di kelas agar kegiatan tersebut berjalan dengan efektif dan efisien sehingga siswa dapat merasa nyaman tertarik mengikuti proses belajar mengajar di sekolah (Aisyah & Haryudin, 2020).

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, namun penggunaan media pembelajaran membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan aktif di kelas, sehingga memberikan *feedback* baik bagi guru maupun siswa.

Disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat pendidikan yang dapat membantu proses pengajaran dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta segala sesuatu yang dapat digunakan siswa, termasuk benda-benda dan lingkungan yang ada di sekitar siswa dalam proses pembelajaran.

#### **b. Fungsi media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kehadirannya bukan hanya untuk membantu menyampaikan materi, tetapi juga memiliki banyak peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Junaidi (2019) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu:

1. fungsi atensi, dapat menarik dan mengarahkan fokus siswa untuk memperhatikan isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang terdapat bersama teks materi pelajaran. Seringkali, siswa tidak merasa tertarik pada awal pembelajaran atau mereka tidak menyukai pelajaran tertentu, sehingga membuat mereka tidak memperhatikannya;
2. fungsi afektif, dapat membangkitkan perasaan dan sikap senang

dengan pembelajaran;

3. fungsi kognitif, dapat mempermudah siswa tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang ada dalam gambar.

**c. Macam media pembelajaran**

Menurut Rohima (2023), ada enam macam media pembelajaran yang dibagi berdasarkan beberapa kategori diantaranya

- 1) Media pembelajaran menurut bentuk bendanya
- 2) Media pembelajaran menurut perangkatnya
- 3) Media pembelajaran menurut indra penerimanya
- 4) Media pembelajaran menurut cara kerjanya
- 5) Media pembelajaran menurut sifatnya
- 6) Media pembelajaran menurut kelompok penggunanya

**d. Manfaat Media pembelajaran**

Menurut Fadilah et al., (2023) manfaat media pembelajaran sebagai berikut

- 1) Penggunaan media memudahkan siswa memahami materi melalui interaksi langsung, serta membantu guru menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal, sekaligus mendorong umpan balik positif dari siswa..
- 2) Penggunaan alat bantu, konsep atau tema pengajaran yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi bentuk yang lebih konkret.

- 3) Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik dan tidak monoton.
- 4) Penggunaan media pengajaran membantu siswa memahami materi karena melibatkan kerja sama antarindera, seperti penglihatan dan pendengaran.

## 2. Media Pembelajaran *Nearpoint*

### a. Pengertian Media Pembelajaran *Nearpoint*

Media *Nearpoint* mengombinasikan berbagai elemen seperti teks, audio, grafis, video, dan animasi, dan *powerpoint*. Media ini dapat diakses melalui internet dan *smartphone*, membuat *nearpoint* sangat fleksibel karena bisa digunakan di mana pun dan kapan pun. Pengguna dapat mengakses *nearpoint* melalui kode atau tautan yang dibagikan oleh guru untuk setiap sesi pembelajaran (Az-Zahro, 2023).

Menurut Nurhamidah (2021), menyatakan *nearpoint* adalah perangkat lunak aplikasi yang mendukung pembelajaran. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran dan dapat diakses secara gratis oleh siswa dan pengajar dari mana saja, tanpa batasan ruang dan waktu. Menurut Kamilatun (2023), menjelaskan bahwa *nearpoint* merupakan *platform* digital yang dapat diakses secara online maupun *offline* dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran bagi guru maupun siswa secara langsung maupun tidak langsung. *Nearpoint* memiliki berbagai fitur dan dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Media *nearpoint* dapat menjadi inovasi baru dalam menghadirkan inovasi pada proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. *Nearpoint* menyediakan beragam fitur interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau pendidik dalam pembelajaran untuk membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik bagi siswa dan membantu mereka memahami (Pramesti, et. al., 2023). Disimpulkan bahwa media pembelajaran *nearpoint* merupakan suatu alat bantu mengajar interaktif berbasis digital yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Nearpoint***

Menurut Ami (2021), menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *nearpoint*. Berikut kelebihan media pembelajaran *nearpoint* antara lain sebagai berikut:

- 1) media ini sangat efektif untuk menciptakan pembelajaran jarak jauh yang interaktif;
- 2) *nearpod* menawarkan berbagai fitur, konten, dan aktivitas yang kreatif, inovatif, dan edukatif;
- 3) media dapat diakses melalui ponsel, menjadikannya praktis dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu;
- 4) *nearpoint* dilengkapi dengan fitur laporan untuk memantau jejak pembelajaran yang berlangsung;
- 5) media dapat diakses secara gratis.

Media pembelajaran *nearpoint* tidak lepas dari kekurangan

yang menyertainya. Beberapa kekurangan media pembelajaran *nearpoint* antara lain:

- 1) penggunaan media ini memerlukan jaringan internet;
- 2) *nearpoint* memerlukan sinyal yang kuat, sehingga kurang efektif digunakan di daerah dengan sinyal lemah atau di pedesaan;
- 3) aplikasi belum mendukung deteksi bahasa global dan masih terbatas pada bahasa Inggris, yang bisa menyulitkan bagi pengguna yang belum menguasai bahasa tersebut;
- 4) guru hanya dapat membuat modul pembelajaran menggunakan komputer.

### **3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

#### **a. Definisi PBL**

Pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan ide-ide mereka, namun tetap berada di bawah bimbingan guru. Model pembelajaran yang diinginkan adalah yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pemilihan model harus sesuai dengan materi yang diajarkan agar menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mendorong mereka mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki guna mencapai tujuan pembelajaran. Model ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah (Prasetyo, 2020).

Pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran yang menantang siswa dengan suatu masalah dan mengharapkan mereka untuk menyelesaikannya melalui pembelajaran aktif. Pendekatan ini, mengharuskan siswa berperan aktif, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator (Wulandari, et. al., 2012).

Menurut Febriana (2022), model pembelajaran PBL merupakan jenis pembelajaran yang menyajikan masalah dan memberikan pengalaman kepada siswa. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah guna menemukan solusi untuk tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Prosesnya, siswa mengumpulkan informasi yang mendukung pemecahan masalah tersebut, kemudian mengembangkan informasi untuk menghasilkan suatu karya yang akhirnya dievaluasi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang berfokus pada pemecahan masalah yang ada di dunia nyata. Model ini mendorong siswa untuk memahami cara belajar mereka sendiri serta cara bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

#### **b. Karakteristik *Problem Based Learning***

Pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah (PBL) melibatkan siswa yang berkolaborasi dalam kelompok yang

dibentuk oleh guru untuk menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan nyata. Metode pembelajaran ini memberikan tantangan bagi siswa untuk terus menjaga kerjasama dalam tim sekaligus menuntaskan berbagai masalah yang dihadapi (Mulasi, 2017).

Arvianti (2021), mengungkapkan karakteristik model pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- 1) model pembelajaran berbasis masalah lebih fokus pada siswa memungkinkan mereka untuk aktif dalam pembelajaran;
- 2) masalah yang diajukan kepada siswa bertujuan agar mereka mengerti masalah tersebut dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata;
- 3) tahap memecahkan permasalahan siswa dituntut untuk berusaha mencari informasi melalui buku dan sumber lainnya;
- 4) siswa berbagi pendapat untuk memperluas pengetahuan mereka, yang dilakukan dalam kelompok kecil;
- 5) selama pembelajaran, guru hanya memantau dan membantu memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berfokus pada masalah adalah suatu cara untuk menempatkan siswa di pusat kegiatan belajar dengan kolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang nyata. Metode ini mendorong siswa untuk berkolaborasi, secara aktif mencari informasi, dan memperdalam pemahaman mereka melalui

percakapan dalam kelompok kecil. Guru memiliki peran sebagai pendukung yang membantu dan mengarahkan kebutuhan siswa selama proses belajar.

### **c. Langkah-langkah model pembelajaran PBL**

Indrawati et al., (2021) mengungkapkan bahwa urutan langkah-langkah dalam model Problem Based Learning berikut ini:

- 1) siswa memahami tujuan pembelajaran;
- 2) siswa menerima masalah yang diberikan;
- 3) siswa melakukan investigasi;
- 4) siswa menganalisis data yang diperoleh;
- 5) siswa menyusun laporan;
- 6) siswa melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikan.

## **4. IPAS**

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Bahan ajar memiliki peran yang sangat krusial dalam proses pendidikan karena membantu siswa menerima informasi serta arahan dari guru. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru perlu memanfaatkan media dan bahan ajar dengan tepat serta menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan menarik bagi siswa. Kurikulum merdeka dipahami sebagai rencana pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang tenang,

nyaman, dan menyenangkan, tanpa stres dan tekanan, agar mereka bisa menunjukkan bakat alami mereka. Belajar secara merdeka menekankan pada kebebasan dan kreativitas berpikir (Rahayu, et. al., 2022).

Kurikulum merdeka tidak terlepas dari berbagai inovasi dalam materi pelajarannya. Salah satu inovasi yang muncul di dalam kurikulum merdeka adalah pelajaran IPAS. IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas makhluk hidup dan interaksi mereka dengan lingkungan serta alam semesta. Contohnya, manusia sebagai makhluk hidup tidak dapat hidup secara terpisah. IPAS merupakan kombinasi dari pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Penggabungan antara IPA dan IPS diantaranya untuk mendorong anak-anak dalam mengelola lingkungan sosial dan alam di sekitar mereka sebagai satu kesatuan (Meylovvia, 2023).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian relevan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Utami (2023) dengan judul *“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD MATERI PERISTIWA KEBANGSAAN PADA MASA PENJAJAHAN KELAS V”* menunjukkan hasil Kelayakan media pembelajaran berbasis Nearpod, Media dapat digunakan dengan baik, karena persentase kelayakan media mencapai 98,52% dan persentase kelayakan materi adalah 93,75%. Media ini terbukti efektif berdasarkan perhitungan uji n-gain yang menunjukkan

adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 0,492, yang tergolong dalam kriteria Sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lourensa (2024) dengan judul *“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS NEARPODPADA MATERI BENTUK DAN FUNGSI BAGIAN TUBUH PADA HEWAN KELAS IV SDN BLAWE”* menunjukkan hasil Berdasarkan penilaian ahli media, presentase menunjukkan skor akhir sebesar 83,00%. Dengan nilai tersebut, media dapat dianggap sangat valid dan dapat diuji dengan beberapa revisi dari versi sebelumnya. Sementara itu, pada penilaian ahli materi, presentase mencatatkan skor akhir sebesar 96,00%. Nilai ini menunjukkan bahwa media sangat valid dan sudah siap digunakan untuk mendukung proses belajar di kelas.
3. Penelitian yang dilakukan Aulia (2022) dengan judul penelitian *“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD PADA TEMA 6 SUBTEMA PERUBAHAN ENERGI KELAS III MI ROUDLOTUL MUSTASHLIHIN SUKODONO”* menunjukkan hasil Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata 93,7% dengan kategori sangat baik, dengan persentase pencapaian sekitar 81% - 100% pada skala nilai "4", sementara hasil validasi dari ahli media memperoleh rata-rata 89,5% dengan kategori sangat baik dan persentase pencapaian sekitar 81% - 100% pada skala nilai "4". Hal ini menunjukkan bahwa baik ahli materi maupun ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa aplikasi Nearpod pada pembelajaran

tematik terpadu tema 6 subtema perubahan energi untuk kelas III SD/MI termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan oleh peserta didik, khususnya di kelas III Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Hasniar, et. al., (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Nearpod pada Pembelajaran IPA Materi Gaya Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 008 Sungai Kunjang*” berdasarkan hasil penilaian kelayakan media interaktif yang menggunakan Nearpod ini dilakukan oleh tenaga ahli media, ahli materi, dan siswa yang memberikan respon. Ahli media mendapatkan penilaian dalam kategori sangat valid. Di sisi lain, ahli materi juga menerima penilaian dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian dari respon siswa menunjukkan kategori sangat baik.
5. Penelitian oleh Darnawati (2024) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar*” memperoleh hasil dari penilaian ahli materi yang mendapatkan nilai 88,75% dan penilaian ahli media yang mencapai 93,75%, di mana kedua penilaian tersebut menunjukkan kriteria sangat layak. Selain itu, media pembelajaran yang berbasis Nearpod juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD pada pelajaran IPA dengan topik sistem pernapasan manusia.
6. Penelitian lain yang dilakukan oleh Saragih (2024) dalam penelitian yang berjudul “*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS*

*NEARPOD PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN*” memperoleh hasil uji validasi kelayakan, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase 100% dari ahli media dan 93,33% dari ahli materi. Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod yang dikembangkan pada tahap uji coba menunjukkan persentase 89,03%, sementara respon guru mencapai 98,33%, yang masuk dalam kriteria “Sangat Praktis.” Peran media pembelajaran berbasis Nearpod dalam pembelajaran disambut positif oleh guru dan siswa, dengan siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Nearpod dapat dijadikan solusi efektif untuk pembelajaran materi bagian-bagian tumbuhan. Kajian penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran nearpod menunjukkan layak untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi IPA di SD.

### **C. Kerangka Berpikir**

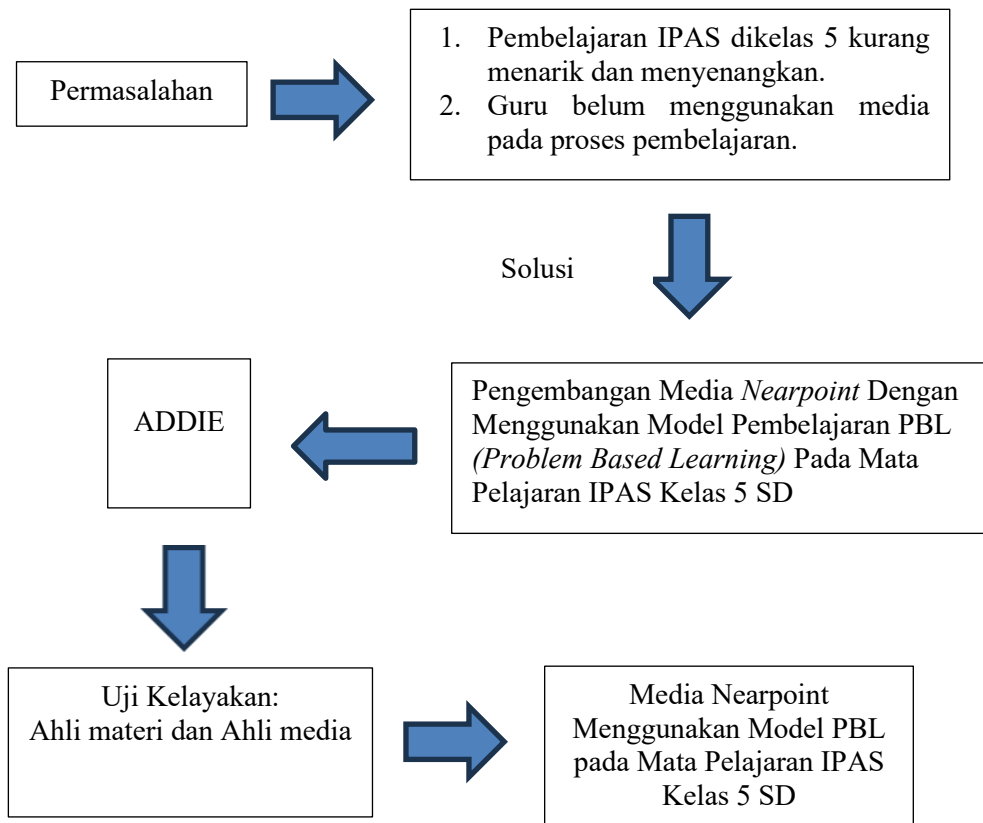
Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar memerlukan inovasi, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Materi yang seringkali abstrak dan kompleks memerlukan pendekatan yang aktif dan menyenangkan. Model yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang fokus pada pemecahan masalah nyata dan

mendorong siswa untuk berpikir kritis serta aktif dalam kegiatan belajar. Mendukung penerapan PBL, media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses sangat diperlukan. *Nearpod* sebuah aplikasi berbasis multimedia, menawarkan potensi besar untuk mengintegrasikan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif di kelas.

Pengembangan media pembelajaran *nearpoint* ini, peneliti akan mengintegrasikan model PBL untuk menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui teks, gambar, video, dan elemen multimedia lainnya, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik. Penerapan model PBL dalam penggunaan *nearpoint* akan mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang sangat diperlukan dalam pendidikan dasar.

Penggunaan pendekatan ini, diharapkan bahwa media *nearpoint* yang dikembangkan akan memberikan manfaat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS. Penelitian ini akan menyebarkan keefektifan penggunaan media *nearpoint* dengan menggunakan model pembelajaran PBL melalui pengujian validitas oleh ahli materi dan ahli media serta pengumpulan data dari respon siswa dan guru. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya

pada mata pelajaran IPAS, dengan memberikan solusi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman materi, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.



**Gambar 2. 1** Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dan diuji kebenarannya adalah:

1. media *nearpoint* dengan menggunakan *problem based learning* materi peristiwa alam praktis saat diimplementasikan dalam pembelajaran;
2. media *nearpoint* dengan menggunakan *problem based learning* materi peristiwa alam pada siswa sekolah dasar kelas 5 dikatakan sangat layak digunakan berdasarkan penelitian dari validator.