

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS *NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS  
XI IPS DI MAN 2 PAYAKUMBUH**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Srata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi*

*Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



**MUVIDELLATUL HUSNI**

**NIM. 18053075/2018**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

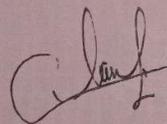
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
*NEARPOD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI  
PESERTA DIDIK KELAS XI IPS DI MAN 2 PAYAKUMBUH

Nama : Muvidellatul Husni  
BP/NIM : 2018/18053075  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, November 2022

Disetujui oleh

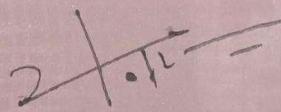
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd

NIP. 19820311 200501 2 005

Pembimbing



Rita Svofyan, S.Pd, M.Pd.E

NIP. 19900121 201504 2 002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi*

*Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi*

*Universitas Negeri Padang*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS**

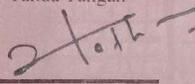
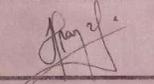
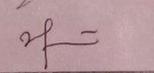
**NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI**

**PESERTA DIDIK KELAS XI IPS DI MAN 2 PAYAKUMBUH**

Nama : Muvidellatul Husni  
BP/NIM : 2018/18053075  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi

Padang, November 2022

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	Ketua	Rita Syofyan, S.Pd, M.Pd.E	
2	Anggota	Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E	
3	Anggota	Dr. Yuhendri Leo Vrista, S.Pd, M.Pd	

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muvidellatul Husni  
NIM/TM : 18053075/2018  
Tempat/Tanggal Lahir : Taram / 09 Februari 2000  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
No. Handphone : 085363707426  
Fakultas : Ekonomi – Universitas Negeri Padang  
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh, adalah asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani asli oleh tim pembimbing, tim penguji, dan Ketua Program Studi.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, November 2022

Yang menyatakan,



Muvidellatul Husni  
NIM. 18053075

## ABSTRAK

**Muvidellatul Husni (2018/18053075) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS Di MAN 2 Payakumbuh**

**Pembimbing: Rita Syofyan, S.Pd, M.Pd.E**

Media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* adalah media yang dikembangkan untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media ini akan menyediakan beberapa fitur pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Media ini nantinya juga dapat memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih optimal. Media ini merupakan media yang mudah diakses oleh peserta didik dan dapat digunakan dengan mudah melalui *smartphone* dimana saja dan kapan saja. Penelitian ini merupakan penelitian *research & development* dengan produk pengembangan dalam aplikasi Media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*. Model pengembangan yang digunakan menggunakan model 4D, terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Dari uji validasi ahli, hasil penilaian menunjukkan media ini layak dari segi materi dengan nilai rata-rata 80 % dan untuk kelayakan media memperoleh nilai rata-rata 83,3% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validasi ahli evaluasi juga menunjukkan soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* ini layak digunakan sebagai tes evaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil praktikalitas media diperoleh nilai rata-rata 88,3% untuk guru dan 89,8 % untuk peserta didik yang menunjukkan media ini sangat praktis untuk digunakan pembelajaran. Media interaktif berbasis *nearpod* juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi pada materi pendapatan nasional.

*Kata kunci: Nearpod, Media Interaktif, Hasil Belajar*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh”**. Sholawat serta salam penulis kirimkan untuk nabi besar Muhammad SAW dan para sahabat, yang telah memberi tauladan yang baik sehingga akal dan fikiran penulis mampu menyelesaikan tulisan ini, semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapat syafa’at dalam menuntut ilmu.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Rita Syofyan, S.Pd, M.Pd.E selaku pembimbing skripsi sekaligus pembimbing akademik yang telah mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga menjadi amal ibadah bagi Ibu hendaknya. Amiin ya robbal alamin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan keberhasilan dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dekan serta Wakil Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan, beserta Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi.

3. Ibu Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E selaku dosen penguji 1 dan Bapak Dr. Yuhendri Leo.Vrista, S.Pd, M.Pd yang telah megarahkan dan memberi masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha dan Perpustakaan Fakultas Ekonomi yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya sehingga sehingga menambah pengetahuan penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Teristimewa, terimakasih kepada Kedua orang tua penulis Apa (Asrul) dan Ibu (Rensi Eka Fitri) tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang serta dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
6. Teristimewa untuk adik Putri Fauziah Azzahra dan Dhia Wani Hazzira serta semua keluarga besar yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Kepala Madrasah, majelis guru, staf tata usaha dan peserta didik kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian.
8. Sahabat terbaik Kak Laras dan Tari yang selalu memberi motivasi, semangat, dukungan moril maupun materil yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat seperjuangan Irma, Nurul dan Santi yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan nasehat kepada penulis. Yang telah menemani perjalanan dan perjuangan perkuliahan penulis dari awal masuk kuliah hingga saat ini.

10. Teman-teman Jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2018, terutama teman-teman Kelas International'18 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan saran, bantuan, dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga silahturrahi kita tetap terjaga dengan baik.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini sangat peneliti harapkan. Harapan penulis, semoga skripsi ini bisa diterima. serta bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan bermamfaat bagi penulis pada khususnya. Semoga Allah meridhoi dan mencatat usaha ini sebagai amal kebaikan bagi kita semua. *Aamiin*

Padang, November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Indentifikasi Masalah .....</b>	<b>12</b>
<b>C. Pembatasan Masalah .....</b>	<b>12</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>13</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>13</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>14</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>16</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
<b>A. Hasil Belajar .....</b>	<b>16</b>
<b>B. Media Pembelajaran.....</b>	<b>21</b>
<b>C. Media Pembelajaran Interaktif .....</b>	<b>29</b>
<b>D. <i>Nearpod</i> .....</b>	<b>31</b>
<b>E. Parameter Kualitas Produk .....</b>	<b>37</b>
<b>F. Penelitian Relevan.....</b>	<b>40</b>
<b>G. Kerangka Berpikir .....</b>	<b>43</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>47</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
<b>A. Jenis Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>C. Subjek Penelitian.....</b>	<b>48</b>
<b>D. Objek Penelitian.....</b>	<b>48</b>
<b>E. Prosedur Penelitian .....</b>	<b>48</b>
<b>F. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>62</b>

<b>G. Instrument Pengumpulan Data .....</b>	<b>63</b>
<b>H. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>65</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>77</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
<b>A. Gambaran umum tempat penelitian .....</b>	<b>77</b>
<b>B. Hasil Penelitian.....</b>	<b>78</b>
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>107</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>121</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>121</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>121</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>122</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>123</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil belajar ekonomi kelas XI .....	3
Gambar 2. Fitur Pembelajaran Nearpod .....	10
Gambar 3. Kerucut Pengalaman Dale .....	26
Gambar 4. <i>Content</i> .....	31
Gambar 5. <i>Activities</i> .....	32
Gambar 6. Kerangka berpikir pengembangan media interaktif nearpod .....	46
Gambar 7. Tampilan cover .....	83
Gambar 8. Tampilan menu .....	84
Gambar 9. Tampilan KD, IPK dan Tujuan Pembelajaran .....	85
Gambar 10. Tampilan Video Pembelajaran .....	85
Gambar 11. Tampilan diskusi .....	86
Gambar 12. Tampilan kuis .....	87
Gambar 13. Tampilan Ringkasan Materi .....	87
Gambar 14. Tampilan Profil .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 2 Payakumbuh T.P 2022/2023 .....	7
Tabel 2. One Group Pre-test dan Post-test Design.....	61
Tabel 3. Kriteria Penilaian .....	66
Tabel 4. Kategori Kepraktisan .....	67
Tabel 5. Kriteria kesimpulan hasil .....	68
Tabel 6. Klasifikasi Tingkat Validitas Item Soal .....	70
Tabel 7. Hasil validitas soal uji coba .....	70
Tabel 8. Klasifikasi Tingkat Reliabilitas Tes.....	71
Tabel 9. Klasifikasi daya Pembeda Soal .....	72
Tabel 10. Hasil uji daya beda soal uji coba.....	73
Tabel 11. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	74
Tabel 12. Hasil uji tingkat kesukaran soal uji coba .....	74
Tabel 13. Kategori N-Gain Ternormalisasi.....	75
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi .....	89
Tabel 15. Saran dan Masukan Validator Materi .....	92
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Media.....	93
Tabel 17. Saran dan Masukan Validator Media.....	96
Tabel 18. Hasil Validasi Ahli Evaluasi .....	97
Tabel 19. Saran dan Masukan Validator Evaluasi .....	98
Tabel 20. Hasil Revisi Media.....	98
Tabel 21. Hasil Praktikalitas Guru .....	102
Tabel 22. Hasil Praktikalitas Peserta Didik.....	104
Tabel 23. Nilai Pretest-Posttest Kelas Sampel.....	106

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

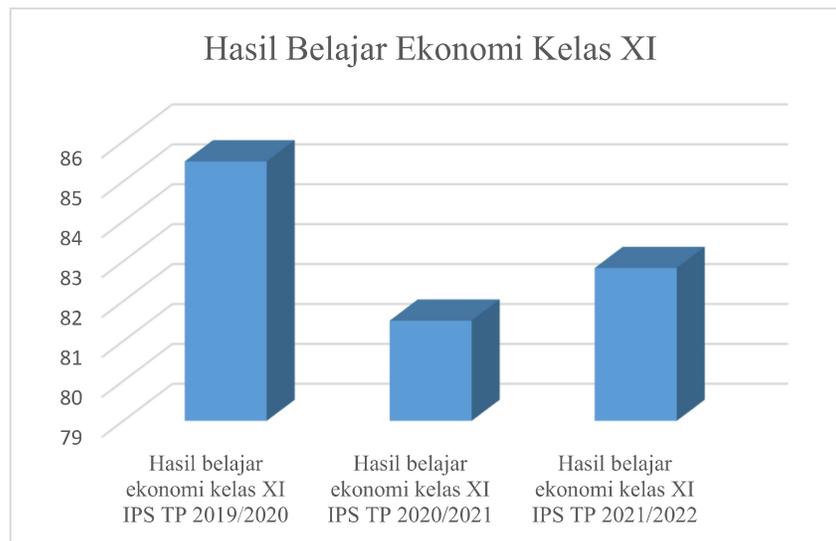
Pendidikan merupakan elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan adalah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk keberlangsungan hidup dan modal untuk menghadapi berbagai masalah kehidupan di masa depan. Pendidikan memungkinkan seseorang menjadi lebih bijak, belajar hal baru dan menjadi lebih berpengetahuan tentang peristiwa dunia serta dipandang sebagai faktor kunci dalam pembangunan di suatu negara. Karena pendidikan memiliki peran penting untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Semakin berkualitas sumber daya manusia yang dimiliki maka negara tersebut akan semakin maju (Kurniawati & Tasman, 2021).

Dunia pendidikan Indonesia memiliki kompleksitas masalah cukup rumit dan harus segera diselesaikan. Munculnya wabah covid-19 juga turut memperburuk kondisi pendidikan Indonesia karena dapat menimbulkan *learning loss* (W. Andriani et al., 2021). Akibat wabah tersebut kegiatan pembelajaran secara mendadak berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring yang menimbulkan berbagai masalah baru yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam dunia pendidikan Indonesia.

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun peserta didik dan guru berada (Assidiqi

& Sumarni, 2020; Isman, 2017). Pembelajaran seperti ini memiliki perbedaan dengan sistem pembelajaran sebelumnya, dimana sebelumnya proses pembelajaran lebih bersifat konvensional dan guru masih menjadi pusat pada proses pembelajaran (Suartama et al., 2020). Keberhasilan pembelajaran daring akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran (Assidiqi & Sumarni, 2020). Namun karena tidak semua guru terampil dalam menggunakan teknologi membuat hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring menjadi rendah.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2016). Sejalan dengan itu Wahyuningsih (2020) menyatakan hasil belajar adalah pernyataan akhir guru tentang kemajuan atau pencapaian peserta didik selama periode studi tertentu. Keberhasilan belajar peserta didik diukur dari perilakunya, baik berbentuk tugas, pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun sikap. Berdasarkan data sekunder yang peneliti dapatkan mengenai hasil belajar ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Kota Payakumbuh, diperoleh data sebagai berikut:



**Gambar 1. Hasil belajar ekonomi kelas XI**

Dari data pada gambar di atas diketahui bahwa hasil belajar ekonomi kelas XI IPS pada pembelajaran daring lebih rendah dari pembelajaran sebelum daring atau pembelajaran tatap muka biasa. Pada awal pembelajaran daring ditetapkan terlihat bahwa hasil pembelajaran mengalami penurunan yaitu dari 85,5 turun menjadi 81,51. Pada tahun berikutnya hasil belajar sudah mulai membaik dengan peningkatan hasil belajar menjadi 82,83. Namun hasil belajar tersebut terhitung masih rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran pada saat sebelum daring.

Rendahnya hasil pembelajaran daring di MAN 2 Payakumbuh pada pembelajaran daring disebabkan oleh berbagai faktor yang salah satunya ketidaksiapan guru dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran daring. Selain itu juga karena kurangnya keterampilan guru dan peserta didik dalam menggunakan fasilitas/media pembelajaran daring. Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan guru-murid, disiplin siswa

dan sekolah, perangkat pembelajaran, jam sekolah, standar kurikulum yang berlebihan, kondisi gedung dan metode pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Slameto, 2015). Oleh karena itu, mengingat rendahnya hasil belajar guru dituntut untuk dapat membuat proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menyediakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk penyampaian materi oleh guru (Febrista & Efrizon, 2021). Media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan dalam lingkungan belajar di kelas (Tafonao, 2018). Adanya media pembelajaran juga dapat menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar (Audia et al., 2021). Media pembelajaran yang kurang menarik disertai dengan penyampaian materi yang membosankan membuat peserta didik malas mengikuti pembelajaran di kelas dan menjadikan hasil belajar siswa kurang optimal (Kamilah, 2022). Dengan demikian penting bagi guru untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, karena meningkatnya kualitas media pembelajaran akan turut meningkatkan hasil belajar peserta didik (Amalina & Inayati, 2021).

Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi di era teknologi modern 4.0 dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang beragam dan menarik sebagai upaya peningkatan dan pengembangan kualitas media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis

teknologi dan informasi menyajikan media yang dikemas dalam bentuk yang berbeda dengan kejelasan isi penyampaian materi yang lebih baik sehingga penguasaan materi siswa akan meningkat. Media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi memiliki tampilan dan fitur yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman materi peserta didik (Meidyanti et al., 2018). Penerapan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran diyakini mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik (Cerya et al., 2021).

*Dale's Cone Experience*, menyatakan dalam sebuah teori kerucut pengalaman yang dikembangkannya bahwa seseorang mendapat pengalaman langsung dengan simulasi nyata, maka peserta didik akan dapat mengingat 90% materi dengan mudah. Sementara itu jika peserta didik belajar hanya dengan metode membaca saja, maka kemampuan teori yang diingat hanya 10%. Dengan pemanfaatan berbagai kemajuan teknologi, guru dapat mendesain media pembelajaran digital untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *hand out* digital dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan mampu meningkatkan hasil belajar (Pratama & Sakti, 2020).

Namun kenyataan di lapangan pemanfaatan media berbasis digital sebagai salah satu *tools* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran masih diabaikan oleh guru di sekolah, seperti permasalahan yang terjadi di MAN 2 Payakumbuh. Berdasarkan hasil wawancara yang

peneliti lakukan pada tanggal 27 Mei 2022 dengan guru ekonomi MAN 2 Payakumbuh, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi masih menggunakan media cetak berupa buku paket dan teknologi sederhana *Microsoft Power Point* untuk membuat presentasi materi pembelajaran. Kedua media ini bersifat tekstual dan kurang interaktif yang terkesan membosankan bagi peserta didik sehingga mereka kurang tertarik dan merasa terbebani untuk mempelajari pelajaran ekonomi. Media tersebut juga relatif monoton sehingga membuat peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan satu media baru yang dapat memberikan interaksi antar guru dan peserta didik dalam pembelajaran yang akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna.

MAN 2 Payakumbuh merupakan madrasah terfavorit di Payakumbuh, yang telah banyak meraih prestasi di tingkat propinsi maupun nasional. Sekolah ini memiliki sarana dan fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai untuk membantu pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Kelengkapan fasilitas ini dapat dimanfaatkan guru sebagai pendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif yang memberikan pengalaman belajar lebih nyata dan menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar ekonomi. Akan tetapi tidak semua materi pembelajaran ekonomi harus menggunakan bantuan media pembelajaran berbasis digital.

Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi karena tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Materi pendapatan nasional merupakan materi yang cukup kompleks dan memiliki sub bab yang memuat konsep penghitungan yang memiliki banyak rumus. Materi ini menuntut peserta didik untuk dapat memahami konsep teori dan hitungan secara bersamaan. Pada materi ini masih banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Berdasarkan data sekunder yang peneliti dapatkan dari guru ekonomi kelas XI di MAN 2 Payakumbuh, dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 77 diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 2 Payakumbuh T.P 2022/2023**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI IPS 1	36	77	16	44,44%	20	55,56%
XI IPS 2	34	77	13	38,24%	21	61,76%
XI IPS 3	35	77	17	48,47%	18	51,43%
XI IPS 4	34	77	14	41,18%	20	58,82%

*Sumber: Guru ekonomi MAN 2 Payakumbuh*

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil nilai ulangan harian peserta didik kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh. Terlihat pada tabel 1 di atas persentase hasil ulangan harian peserta didik yang tidak tuntas lebih besar dari persentase hasil nilai ulangan harian yang tuntas. Hal diatas membuktikan masih banyak peserta didik MAN 2 Payakumbuh yang belum memahami materi pelajaran ekonomi. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat. Untuk itu perlu dikembangkan

media yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi dan interaktif sehingga nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengembangan media interaktif berbasis android terbukti valid dan praktis untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi pada pelajaran ekonomi (Wahid & Cerya, 2022).

Selain media interaktif berbasis teknologi, pada materi pendapatan nasional juga dibutuhkan suatu media pembelajaran baru yang menawarkan konsep belajar sambil bermain agar peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran untuk pembelajaran yang syarat dengan konsep, prinsip, fakta, dan prosedur menjadi pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) dan mampu untuk menggugah kemampuan afektif seperti menumbuhkan semangat berkompetisi (Cerya, 2018). Adanya *games* dalam kegiatan pembelajaran akan membuat peserta didik lebih banyak beraktivitas sehingga pembelajaran akan menjadi aktif, interaktif dan menyenangkan (Andriani & Dewi, 2021). Dengan demikian dengan menambahkan *games* pada materi pendapatan nasional akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara untuk menganalisis kebutuhan peserta didik didapatkan hasil bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mendukung untuk meringankan memahami isi materi dan juga berbasis teknologi yang memiliki berbagai fitur yang membuat

pembelajaran lebih menyenangkan, lebih nyata dan lebih bermakna. Penggunaan media berbasis teknologi ini juga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri melalui *smartphone* masing-masing peserta didik tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang mengharapkan peserta didik terampil dalam menggunakan media, teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang dibutuhkan pada abad ke-21. Untuk itu diperlukan satu media interaktif yang berbasis teknologi agar mampu meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar peserta didik dalam pelajaran ekonomi seperti *nearpod*.

*Nearpod* merupakan *platform* pembelajaran berbasis *web* untuk meningkatkan kolaborasi dan interaksi dalam proses belajar mengajar (Zhao, 2021). *Nearpod* memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran dan dapat memberikan *feedback* langsung kepada peserta didik. *Feedback* tersebut berupa nilai dari jawaban peserta didik ketika pengerjaan soal latihan dan kuis selama kegiatan pembelajaran. *Nearpod* bisa digunakan untuk pembelajaran *online* dan *offline* yang memungkinkan guru dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung. Dengan kata lain *nearpod* bisa digunakan guru di kelas dan juga dapat digunakan lagi oleh peserta didik di rumah dengan menggunakan komputer (PC), laptop maupun perangkat *android*.

Dengan *nearpod* guru akan lebih berkreasi dalam membuat media pembelajaran karena guru dapat menambah materi, kegiatan *brainstorming*, tanya jawab, tes dan *game* edukasi dalam satu *platform* (Dewi, 2021). Media

pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* menyediakan fasilitas belajar yang lebih lengkap dan bisa diakses dengan mudah oleh guru seperti: *slide*, *video*, *Nearpod 3D*, dan lainnya. Dan dapat juga mengkombinasikannya dengan aktivitas pembelajaran seperti *games Time to Climb*, *Open-Ended Question*, *Quiz* dan *Collaborative Board*. Aktivitas tersebut dapat membuat kuis interaktif, diskusi pelajaran dengan jawaban panjang, dan menjawab pertanyaan dengan gambar sehingga akan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran (Feri, 2021). Fitur-fitur pembelajaran *nearpod* yang lebih lengkap terlihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2. Fitur Pembelajaran Nearpod**

Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna guru dapat menggunakan fitur *open ended question* yang akan membimbing peserta didik menemukan konsep dengan pertanyaan-pertanyaan yang menuntun. Agar pembelajaran lebih menyenangkan guru dapat menggunakan fitur *games time to climb* sebagai alat evaluasi menyenangkan bagi peserta didik.

Peserta didik akan tertantang untuk meningkatkan pemahamannya agar bisa memenangkan kompetisi dan mendapatkan nilai yang tinggi pada setiap permainan.

Pemanfaatan *nearpod* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Raudhatul Aslami menunjukkan hasil bahwa penggunaan *nearpod* dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian Haitian Peng, menunjukkan penggunaan *nearpod* dalam pembelajaran sejarah sangat membantu untuk meningkatkan interaksi pembelajaran *online* dan mengurangi terjadinya *misunderstanding*. Penggunaan *nearpod* dalam pembelajaran sudah banyak digunakan oleh guru-guru di luar negeri. Namun di Indonesia penggunaan *nearpod* dalam pembelajaran masih sedikit padahal penggunaan *nearpod* sangat membantu dalam pembelajaran baik *online* maupun *offline*. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif berbasis *nearpod* untuk pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional yang lebih lanjut dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS.
2. Kurang interaktifnya pembelajaran yang membuat bosan peserta didik pada pembelajaran ekonomi.
3. Belum tersedianya media interaktif berbasis *nearpod* pada kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Pembatasan masalah digunakan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar terhindar dari penyimpangan pokok masalah. Adapun pembatasan masalah yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.
2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran ekonomi yang memiliki hasil belajar yang paling rendah yaitu pada materi pendapatan nasional.
3. Hasil belajar yang diteliti yaitu pada ranah kognitif atau pengetahuan tingkat C3 (penerapan/ application) dan C4 (analisis/analysis).

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* yang valid dan praktis pada pembelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh?
2. Bagaimana hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh setelah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* yang valid dan praktis pada pembelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh.
2. Untuk mengetahui hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS MAN 2 Payakumbuh setelah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam mengembangkan pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi.

### 2. Manfaat Secara Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi kelas XI di MAN 2 Payakumbuh.

#### b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* untuk memahami materi pendapatan nasional pada pembelajaran ekonomi. Peserta didik juga mendapatkan pengalaman belajar baru yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* sehingga tercapai hasil belajar yang diinginkan.

c. Bagi Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* sebagai media alternatif untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional.

d. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan kajian dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.