

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Criticos berpendapat bahwa media merupakan salah satu unsur penting dalam proses komunikasi, yaitu sebagai perantara untuk menyalurkan informasi dari pihak pengirim pesan menuju penerima pesan (Telussa et al., 2023). National Education Association memaknai media sebagai bentuk komunikasi yang bisa berupa teks, suara, gambar, maupun perangkat penunjangnya. Sedangkan AECT (Association for Education and Communication Technology) mendefinisikan media sebagai sarana atau instrumen yang berperan dalam menunjang kegiatan belajar, yakni sebagai fasilitas penyampai pesan atau informasi.

Dalam konteks proses belajar mengajar pesan yang dimaksud dalam pengertian media yaitu berupa materi atau bahan ajar yang ada dalam kurikulum. Pada dasarnya, proses pendidikan adalah aktivitas penyampaian pesan, sehingga media yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dinamakan sebagai media pembelajaran (Permana et al., 2024).

Gagne dan Briggs mendefinisikan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan dapat merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran (Ani Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan dapat membuat belajar menyenangkan (Dini & Ekohariadi, 2024). Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menarik serta memudahkan peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media melalui kuis,

navigasi, dan feedback langsung (Igirisa et al., 2021) mengatakan media pembelajaran interaktif adalah bahan ajar yang menggabungkan berbagai media pembelajaran, seperti audio, video, teks, grafik, dan animasi.

Geografi adalah ilmu yang menjelaskan bagaimana gambaran atau lukisan permukaan bumi yang terdiri dari manusia, tumbuhan, hewan, atau ekosistem alam. Secara sederhana, media pembelajaran geografi adalah alat yang digunakan oleh pendidik dalam mata pelajaran geografi untuk menyajikan materi geografi dengan lebih mudah sehingga peserta didik dapat lebih memahami gambaran permukaan bumi.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Suwarna, dkk dikutip dari penelitian (Fadilah et al., 2023). Mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran dapat diseragamkan. Guru mungkin memiliki pemahaman yang berbeda tentang suatu hal. Dengan menggunakan media, pemahaman yang berbeda-beda ini dapat dikurangi, sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang konsisten.
- 2) Pembelajaran semakin menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual). Hal ini memungkinkan deskripsi konsep, prinsip, proses, dan prosedur yang abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media dapat membantu komunikasi dua arah aktif antara pendidik dan peserta didik jika dipilih dan dirancang dengan benar. Tanpa alat, guru cenderung menyampaikan pelajaran secara "satu arah" kepada peserta didik.
- 4) Waktu kelas dapat dikurangi. Guru sering menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi terbuka, meskipun waktu mereka sangat terbatas. Namun, jika mereka menggunakan media pembelajaran, mereka akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efektif.

- 5) Peserta didik mempunyai kesempatan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi lebih dalam.
- 6) Pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Media pendidikan memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan pikiran, ruang, dan waktu. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dirancang sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja mereka mau tanpa bergantung pada instruktur.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.

Sedangkan Menurut Nasution, dalam (Husna & Supriyadi, 2023) keunggulan atau manfaat media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut:

- 1) Mendidik lebih banyak menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar.
- 2) Materi pelajaran akan lebih jelas sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan lebih baik dan memberdayakan peserta didik untuk menguasai tujuan pendidikan dengan baik.
- 3) Mengubah strategi pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan latihan-latihan belajar, karena tidak seperti mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga latihan-latihan lain yang dilakukan seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan dan sebagainya.

3) Macam-Macam Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi atau pembelajaran yang akan diterapkan untuk tujuan pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran. Menurut Ashyar dikutip dalam penelitian (Karomah et al., 2024) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni :

Tabel 2. 1 Macam-Macam Media Pembelajaran

No.	Jenis Media	Deskripsi
1.	Media Visual	media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojector mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Namun, media visual projected termasuk kamera, OHP, slide, gambar digital (seperti foto CD, ruang CD, DVD-Rom, dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang dirancang untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi LCD yang ke komputer.
2.	Media Audio	Media audio digunakan dalam proses pembelajaran hanya untuk memanfaatkan pendengaran indera peserta didik. Indera memproses transmisi data dengan sangat baik. Keunggulan umum media audio adalah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Relatif murah. ▪ Mudah untuk diperoleh dan digunakan. ▪ Fleksibel untuk digunakan baik secara kelompok maupun bagi individu itu sendiri. ▪ Bentuknya mudah dibawa ke mana-mana
3.	Media Audio-visual	Media audio-visual, juga dikenal sebagai media video, adalah semua format media elektronik yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan pesan. Video adalah gambar

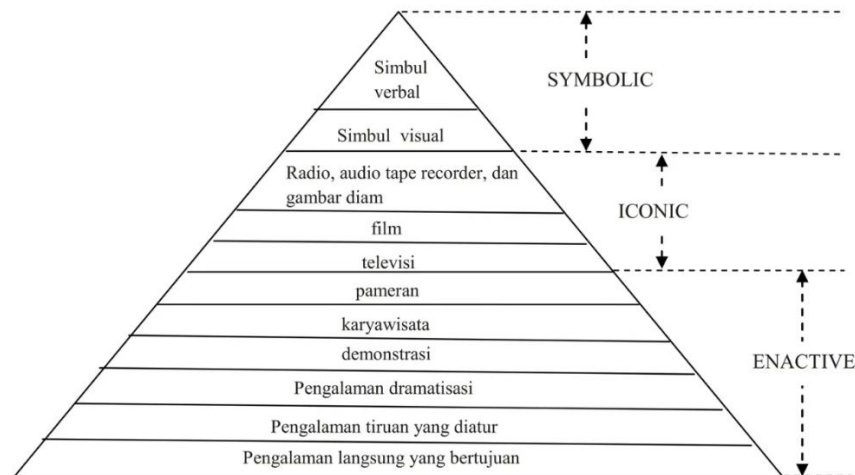
		<p>bergerak yang direkam pada tape atau CD, dan setiap format memiliki ukuran, bentuk, kecepatan, metode perekaman, dan mekanisme kerja yang berbeda. Beberapa format video yang paling umum adalah videotape, DVD, Videodisc, dan Internet Video. Media video mempunyai banyak kelebihan, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dapat menayangkan gambar bergerak seperti dalam film Dapat menayangkan proses kejadian secara bertahap, gerak lambat, dan gerak cepat. ▪ Dapat dipergunakan sebagai medium observasi yang aman ▪ Dapat menggugah memori dari penonton ▪ Dapat dipergunakan untuk tujuan penghayatan terhadap objek atau pesan-pesan tertentu. ▪ Dapat memberikan pengalaman yang sama kepada kelompok pemirsa atau penonton yang berada pada lokasi yang berbeda. ▪ Dapat memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata.
4.	Multimedia	<p>Multimedia adalah kombinasi teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara yang digunakan untuk menyajikan informasi. Multimedia adalah produk teknologi modern yang digital. Media ini memiliki kemampuan untuk melengkapi pengalaman belajar dengan berbagai kreativitas. Dengan sarana dan kemampuan yang memadai, penggunaan multimedia dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan guru. Ada banyak cara untuk menggunakan media secara efektif dan interaktif.</p>

Sumber : Karomah (2024)

4) Teori Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* sebagian besar mengacu pada landasan teori penggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale yakni Dale's Cone of Experience (Dale, 1969), dimana ia membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut

dinamakan kerucut pengalaman (cone of experience) menurut (Nizwardi Jalinus & Ambiyar, n.d.).



Sumber : (Nizwardi Jalinus & Ambiyar, n.d.)

Gambar 2. 1 Dale's Cone of Experience

Berikut merupakan 11 tingkatan pengalaman belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman tiruan, pengalaman melalui drama, pengalaman demonstrasi, pengalaman wisata, pengalaman pameran, pengalaman televisi, pengalaman film, pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti radio, gambar, atau bagan, pengalaman simbol visual, dan pengalaman simbol verbal.

1. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Peserta didik mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan.
2. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
3. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondidi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

4. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Pengalaman melalui demonstrasi peserta didiknya melihat peragaan orang lain.
5. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan peserta didik ke suatu objek yang ingin dipelajari.
6. Pengalaman melalui pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran peserta didik dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni baik seni tulis, seni pahat, atau benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya
7. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung sebab televisi merupakan perantara.
8. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu.
9. Pengalaman melalui radio, tape recorder dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran.
10. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar, atau bagan. Peserta didik dapat lebih memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
11. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, peserta didik memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan kesimpulan bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan peserta didik. Jadi, teori kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam

pembelajaran menurut tingkatannya dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, penggunaan media ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan hasil belajarnya.

2.1.2 Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk melihat suatu masalah secara keseluruhan, kemudian menafsirkan dan menganalisis informasi tersebut menggunakan pengetahuan mereka sebelumnya untuk membuat kesimpulan yang tepat dan menggunakan kesimpulan ini sebagai dasar untuk tindakan berikutnya (Khasanah & Ayu, 2018).

Berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam seluruh sistem pembelajaran saat ini. Tujuan menanamkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di kelas adalah untuk memposisikan peserta didik bukan sebagai penerima informasi saja melainkan informasi yang diterima tersebut dapat menggunakannya menurut Peter 2012 dalam (Hendi et al., n.d.).

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan berfokus kepada proses dan langkah-langkah yang diambil secara teliti yang dapat dipertanggung jawabkan. Berpikir kritis mengarah pada kegiatan menganalisa suatu gagasan secara sistematis dan spesifik, membedakan sesuatu hal secara cermat dan teliti, mengidentifikasi, mengkaji, dan mengembangkan proses berpikir tersebut dengan menggunakan logika dan bukti ke arah yang lebih sempurna (Hendi et al., n.d.)

Robert Ennis menyatakan dalam Alec Fisher berpikir kritis merupakan “Critical thinking is thinking that makes sense and focused reflection to decide what should be believed or done” artinya pemikiran yang masuk akal dan refleksi yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Menurut pendapat ini, ketika manusia

belajar menggunakan kemampuan intelektualnya, mereka melihat alternatif dan solusi untuk masalah yang dihadapi. Saat itulah mereka dapat membuat keputusan, karena pengambilan keputusan adalah bagian dari kritis. Facione berpendapat bahwa self-regulation kritis dalam pengambilan keputusan (evaluasi) adalah sesuatu yang mengarah pada interpretasi, analisis, evaluasi dan kesimpulan dan eksposisi menggunakan bukti, konsep, metodologi, kriteria atau pertimbangan kontekstual di mana keputusan dibuat sangat penting sebagai alat penelitian (Reza Rachmadtullah, 2015).

Kemampuan berpikir kritis memiliki beberapa indikator, menurut Robert Ennis (1985:46) dalam (Yoseffin Dhian Crismasanti and Tri Nova Hasti Yuniarta, 2017) kemampuan berpikir kritis terdiri dari lima indikator dengan masing-masing memiliki sub indikator, antara lain: (1) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); (2) Membangun kemampuan dasar (*basic support*); (3) Menyimpulkan (*inference*); (4) Membuat penjelasan lanjut (*advanced clarification*); (5) Mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*). Indikator kemampuan berpikir kritis selanjutnya menurut Facione yaitu interpretasi, analisis, inferensi, eksplanasi dan pengaturan diri. Sedangkan indikator menurut Wade yaitu bertanya, mengidentifikasi masalah, menguji fakta, menganalisis asumsi dan bias, menahan diri dari penalaran emosional, menghindari penyederhanaan berlebihan, mempertimbangkan interpretasi, dan toleransi multitafsir.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai indikator kemampuan berpikir kritis di atas, peneliti menggunakan indikator menurut Ennis yaitu :

Tabel 2. 2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

No.	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Indikator Yang Diukur
1.	Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	1. Memfokuskan pertanyaan 2. Menganalisis argument 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi

2.	Membangun kemampuan dasar (<i>basic support</i>)	4. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak 5. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3.	Menyimpulkan (<i>inference</i>)	6. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi 7. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi 8. Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan
4.	Membuat penjelasan lanjut (<i>advanced clarification</i>)	9. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi 10. Mengidentifikasi asumsi
5.	Mengatur strategi dan taktik (<i>strategy and tactics</i>)	11. Menentukan suatu tindakan 12. Berinteraksi dengan orang lain

Sumber: (Yoseffin Dhian Crismasanti and Tri Nova Hasti Yunianta, 2017)

Menurut Robert Ennis (1985:46) dalam (Yoseffin Dhian Crismasanti and Tri Nova Hasti Yunianta, 2017) mengidentifikasi 12 indikator berpikir kritis, yang dikelompokkannya dalam lima besar aktivitas sebagai berikut :

1. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), yang berisi memfokuskan pertanyaan ini mengacu pada kemampuan untuk mengidentifikasi atau merumuskan suatu pertanyaan dengan jelas dan tepat, kemampuan untuk mengidentifikasi kriteria yang digunakan dalam mempertimbangkan kemungkinan jawaban dan menjaga kondisi berpikir agar tetap fokus dan terarah. Menganalisis pertanyaan dan bertanya yaitu kemampuan mengenali kesimpulan dalam sebuah argumen, mengidentifikasi kalimat yang berupa pertanyaan maupun yang bukan pertanyaan, serta menangani ketidaktepatan dalam argumen. Menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan ini mencakup kemampuan untuk memberikan penjelasan yang sederhana dan jelas terkait suatu masalah, serta menyebutkan contoh konkret untuk memperjelas penjelasan tersebut.
2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*), yang terdiri atas mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak ini mencakup mempertimbangkan keahlian, kesesuaian sumber, reputasi,

penggunaan prosedur yang tepat, risiko terhadap reputasi, kemampuan memberikan alasan yang kuat, dan kebiasaan berhati-hati dalam penilaian sumber. Dan mengamati serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi yaitu melibatkan penggunaan dugaan yang minimal, pengamatan cepat antara observasi dan laporan, pelaporan hasil observasi, perekaman data observasi dengan benar, penggunaan bukti yang valid, akses yang baik ke sumber data, penggunaan teknologi, dan pertanggungjawaban hasil observasi.

3. Menyimpulkan (*inference*), yang terdiri atas kegiatan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil deduksi dengan mengkondisikan logika, serta menyatakan tafsiran secara jelas dan tepat. Meninduksi atau mempertimbangkan hasil induksi ini meliputi pengemukaan hal-hal umum dari data khusus, pengemukaan kesimpulan dan hipotesis, merancang eksperimen, menarik kesimpulan berdasarkan fakta, serta menarik kesimpulan dari hasil penyelidikan yang dilakukan. Serta membuat dan menentukan nilai pertimbangan yaitu membuat keputusan berdasarkan latar belakang fakta, akibat, penerapan fakta, serta keseimbangan dan masalah yang dihadapi.
4. Memberikan penjelasan lanjut (*advanced clarification*), yang terdiri atas mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan yaitu membuat definisi, memilih strategi untuk mendefinisikan, bertindak dengan memberikan penjelasan lanjutan, mengidentifikasi dan menangani ketidaktepatan atau kesalahan dalam definisi, serta mengisi isi definisi dengan tepat. Serta mengidentifikasi asumsi dengan memberikan penjelasan yang bukan hanya pernyataan, menyusun argumen, dan mengenali asumsi yang ada dalam suatu argumen atau pernyataan.
5. Mengatur strategi dan teknik (*strategy and tactics*), yang terdiri atas menentukan tindakan ini mengungkapkan masalah secara jelas, memilih kriteria untuk mempertimbangkan solusi, merumuskan alternatif solusi, menentukan tindakan sementara, mengulang tinjauan kembali, serta mengamati penerapan tindakan tersebut. Dan berinteraksi dengan orang

lain dengan menggunakan argumen, strategi logika, dan menunjukkan posisi secara jelas agar komunikasi dan interaksi berjalan efektif dalam konteks berpikir kritis. Indikator-indikator tersebut dalam prakteknya dapat bersatu padu membentuk sebuah kegiatan atau terpisah-pisah hanya beberapa indikator saja.

2.1.3 *Nearpod*

1) Definisi *Nearpod*

Nearpod adalah aplikasi yang dapat digunakan baik secara online maupun offline dan memungkinkan interaksi langsung maupun tidak langsung antara guru dan peserta didik. Aplikasi ini menawarkan berbagai fasilitas belajar, seperti papan interaktif, dinding diskusi, soal evaluasi, simulasi materi interaktif, dan berbagai jenis media, seperti virtual reality 3D, VR, dan video (Minalti & Erita, 2021). *Nearpod* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran online dan offline yang memungkinkan peserta didik dan guru dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dan terdapat banyak fitur menarik didalamnya dengan begitu guru dan peserta didik mendapatkan pembelajaran inovatif, interaktif dan efektif. Pada *Nearpod* ini guru menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan berisikan gambar, games, fitur teks, audio, video dan dinding diskusi yang sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian guru dapat memberikan soal yang langsung dapat dijawab oleh peserta didik saat itu, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam penyampaian materi pembelajaran dan mengerjakan tugas tersebut karena menikmati gambar, games, audio, video yang ada. Selanjutnya pada akhir materi peserta didik melaksanakan evaluasi dari materi yang sudah di tampilkan (Manajemen dan Ilmu Pendidikan et al., 2022).

2) Kegunaan *Nearpod* bagi Guru dan Peserta Didik

a. Untuk Guru

Guru yang kekurangan waktu mungkin akan suka dengan ide bahwa aplikasi *Nearpod* bisa menjadi alat yang mudah digunakan untuk berbagai pelajaran.

b. Pelajaran Gratis

Nearpod memiliki banyak pelajaran yang harus dibayar, tetapi kita juga bisa mencari konten yang gratis. Keuntungan utama menggunakan *Nearpod* adalah kita bisa merencanakan pelajaran kita sendiri. Ada banyak cara menyenangkan untuk menambahkan sedikit kreativitas atau informasi ke dalam aktivitas yang kita lakukan. Contohnya, kita bisa menambahkan GIF ke slide dengan cara cukup memasukkan kata yang kita inginkan dalam kotak pencarian yang didukung google.

c. Reports

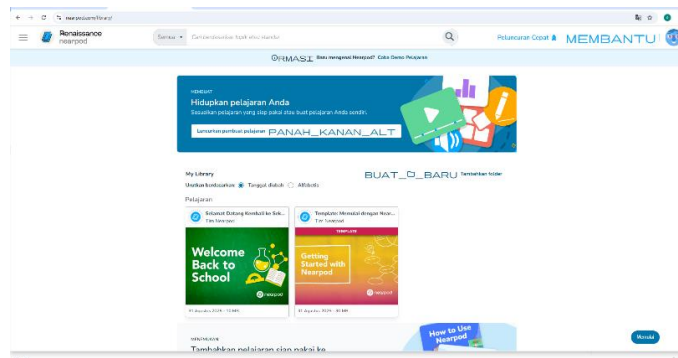
Seluruh kelas bisa ikut dalam sesi secara bersamaan dan *Nearpod* memberikan laporan tentang seberapa aktif dan terlibatnya mereka, yang kemudian akan dinilai saat evaluasi.

d. Untuk Pelajar

Berbagai kegiatan yang menarik. Selama pelajaran, biasanya peserta didik bisa ikut kuis, mengambil bagian dalam polling, dan menggambar jawaban mereka. Mereka juga bisa melakukan kunjungan lapangan virtual, di mana mereka dapat melihat video 360 derajat melalui alat realitas virtual.

3) Fitur-Fitur *Nearpod*

Sebagai media pembelajaran, *Nearpod* hadir dalam bentuk web dan aplikasi. Selain hemat biaya dan praktis digunakan, *Nearpod* juga menawarkan fitur-fitur interaktif yang dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif. Dashboard *Nearpod* menampilkan berapa menu sebagai berikut:

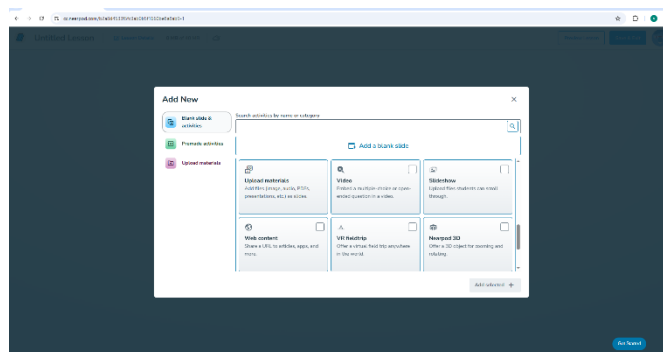


Sumber : Nearpod (2025)

Gambar 2. 2 Dashboard Nearpod

a. Bahan Saya

Fitur yang berisi Pelajaranku, Profil Saya, Laporan, dan Sub Rencana (berbayar). Pada fitur ini, guru dapat mengembangkan media pada pilihan pelajaranku dan menyesuaikan materi dengan tampilan untuk kegiatan pembelajaran.



Sumber : Nearpod (2025)

Gambar 2. 3 Fitur Kegiatan Pembelajaran Nearpod

Ada berbagai macam konten yang dapat disisipkan oleh guru untuk mengisi materi pembelajaran yang disediakan melalui *Nearpod*. Konten tersebut berupa konten materi serta konten aktifitas sebagai berikut: 1) Slide; 2) Slideshow; 3) Sway; 4) PDF; 5) Powerpoint; 6) Gambar; 7) Audio; 8) Video; 9) Web konten; 10) BBC video; 11) *Nearpod* 3D, 12) Simulasi praktikum dengan Phet; 13) VR fieldtrip; 14) Kuis; 15) Menggambar; 16) Mengisi bagian rumpang; 17) Tes memori; 18) Game kejuaraan; 19) Papan kolaborasi, dan 20) Poling. Setelah

membuat konten untuk pembelajaran, guru juga bisa langsung melihat laporan hasil pembelajaran.

b. Perpustakaan Bersama

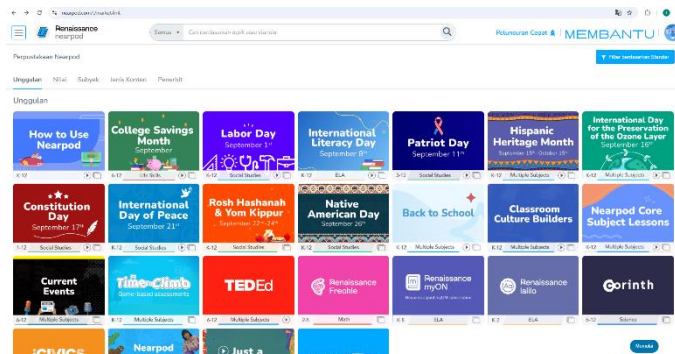
Fitur yang berisi pilihan Perpustakaan Sekolah (berbayar). Fitur ini digunakan untuk menghubungkan sistem sekolah dengan kegiatan pembelajaran secara langsung.

c. Program *Nearpod*

Fitur yang berisi pilihan Program *Nearpod* (berbayar). Fitur ini digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui program-program yang sudah disediakan oleh *Nearpod* seperti kurikulum, proyek pembelajaran, dll.

d. Konten *Nearpod*

Fitur yang berisi pilihan Perpustakaan *Nearpod*. Fitur ini sangat berguna untuk guru menambahkan materi pembelajaran. Fitur ini berisi beberapa konten pembelajaran seperti modul, video, praktikum, dll.



Sumber : *Nearpod* (2025)

Gambar 2. 4 Fitur Perpustakaan *Nearpod*

e. Sumber Daya

Fitur yang berisi materi dan video pembelajaran untuk guru mengembangkan diri. baik dalam hal mengembangkan pengetahuan materi, penguasaan kelas, bahkan keterampilan dalam mengoperasikan *Nearpod*. Berdasarkan begitu banyak fitur yang dihadirkan *Nearpod*, guru memiliki banyak pilihan untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih inovatif.



Sumber : Nearpod (2025)

Gambar 2. 5 Fitur Sumber Daya Nearpod

4) Manfaat *Nearpod*

Nearpod memiliki manfaat antara lain untuk menyediakan, mengembangkan, dan menyampaikan materi pelajaran melalui media pembelajaran dengan berbagai pilihan seperti slide, video, kuis, dll untuk mengetahui serta mengevaluasi hasil belajar peserta didik (Thompson, 2024). *Nearpod* sebagai media pembelajaran mampu memberikan kemudahan bagi guru untuk menampilkan materi serta mengevaluasi hasil pembelajaran. Tidak hanya bermanfaat bagi guru kegiatan pembelajaran di sekolah, *Nearpod* juga untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam mengajar dan melatih diri dalam memanfaatkan teknologi yang sudah sangat berkembang saat ini. Berdasarkan berbagai manfaat *Nearpod*, guru dapat menggunakannya sesuai kebutuhan. Guru dapat memanfaatkan *Nearpod* sebagai media pembelajaran yang inovatif, memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dan membantu peserta didik lebih mandiri di kelas (Minalti & Erita, 2021).

5) Kelebihan dan Kekurangan *Nearpod*

Nearpod tentu memiliki kelebihan dan kekurangan (Ami, 2021), yaitu:

a. Kelebihan

- Menyediakan berbagai fitur gratis yang dapat dimanfaatkan pengguna.
- Memiliki fasilitas yang inovatif, interaktif, sekaligus edukatif.

- Menyediakan fitur laporan untuk merekap serta mengevaluasi hasil belajar.
 - Mendukung terlaksananya pembelajaran daring atau jarak jauh.
 - Menawarkan sistem pengecekan otomatis pada latihan soal.
- b. Kekurangan
- Beberapa fitur hanya bisa diakses melalui layanan berbayar.
 - Membutuhkan kuota internet yang cukup untuk mengoperasikan seluruh fiturnya.
 - Ketergantungan pada jaringan internet yang stabil.
 - Bahasa utama pada sistem menggunakan bahasa Inggris.
 - Adanya keterbatasan jumlah peserta dan durasi akses materi.

Berdasarkan uraian di atas, keunggulan yang dimiliki *Nearpod* dapat menjadi potensi besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru maupun peserta didik. Sementara itu, keterbatasannya tidak terlalu menjadi hambatan yang berarti, mengingat kemudahan teknologi saat ini serta adanya kecenderungan media pembelajaran untuk terus berkembang dan memperbaiki kelemahannya seiring waktu.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian yang dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperkuat landasan penelitian. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* telah banyak dilakukan, terutama yang menyoroti efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, maupun keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut memanfaatkan *Nearpod* dengan dukungan fitur interaktif seperti materi, video, kuis dan diskusi yang terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. 3 Penelitian yang Relevan

No.	Aspek	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan	Penelitian yang Relevan
1.	Peneliti	Tri Adi Susanto (Skripsi)	Hesti Gustini (Jurnal)	Regina Putri Podu, Fitryane Lihawa, Nurfaika (Jurnal)

2.	Judul	Pengembangan E-Media (<i>Nearpod</i>) Pada Pembelajaran Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Melalui Model Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Dan Kemandirian Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Nearpod</i> Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Nearpod</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X IPS SMA Negeri 9 Gorontalo Utara
3.	Tahun	2021	2023	2024
4.	Instansi	Universitas Muria Kudus	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Universitas Negeri Gorontalo
5.	Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah pengembangan E-Media (<i>Nearpod</i>) pada Pembelajaran IPA Tema Peristiwa dalam Kehidupan melalui Model Discovery untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian dalam belajar pada siswa sekolah dasar di Desa Jatiharjo Kabupaten Grobogan? 2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan E-Media (<i>Nearpod</i>) pada Pembelajaran IPA Tema Peristiwa dalam Kehidupan melalui Model Discovery untuk meningkatkan kemampuan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis <i>nearpod</i> pada materi pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>nearpod</i> pada materi pencemaran lingkungan untuk melatih keterampilan berpikir kritis? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis <i>nearpod</i> pada mata pelajaran geografi materi dinamika hidrosfer kelas X IPS SMA Negeri 9 Gorontalo Utara? 2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis <i>nearpod</i> pada mata pelajaran geografi materi dinamika hidrosfer Kelas X IPS SMA Negeri 9 Gorontalo Utara?

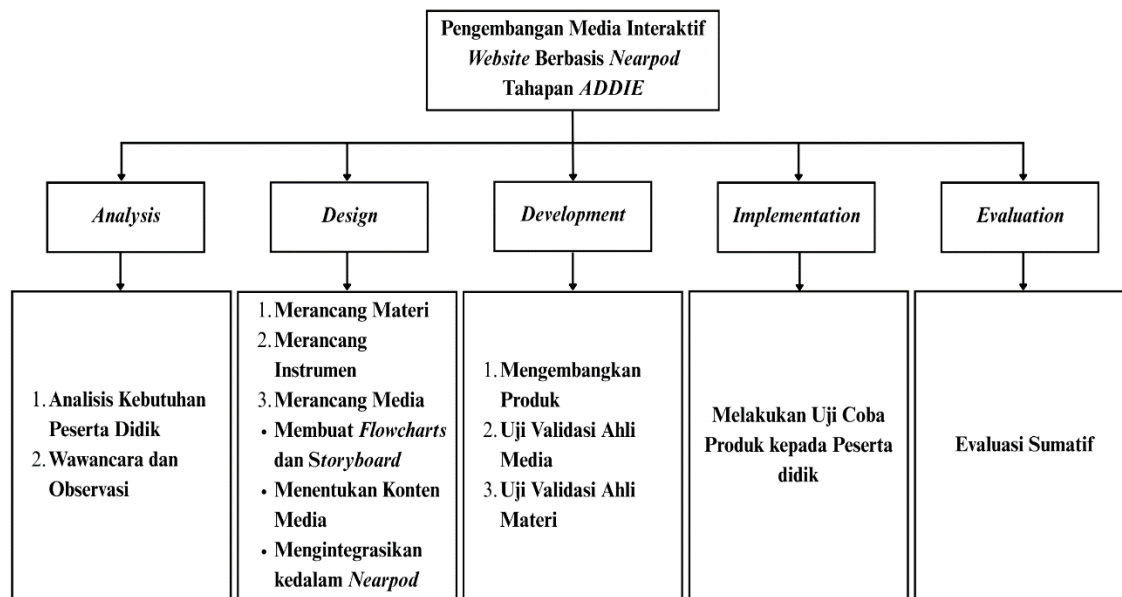
		berpikir kritis dan kemandirian dalam belajar pada siswa sekolah dasar di Desa Jatiharjo Kabupaten Grobogan?		
6.	Metode Penelitian	Menggunakan model <i>Research and Development</i> (R&D) penelitian ini menggunakan tahap validasi, sedangkan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dilakukan tahap praktikalitas dengan mengimplementasikan dalam pembelajaran melalui model <i>Discovery</i>	Metode <i>research and Development</i> (R&D) diukur dari hasil <i>pre-test</i> dan <i>posttest</i>	Model pengembangan <i>ADDIE</i> . <i>ADDIE</i> (<i>Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate</i>)

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2025)

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Kerangka Konseptual I

Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.



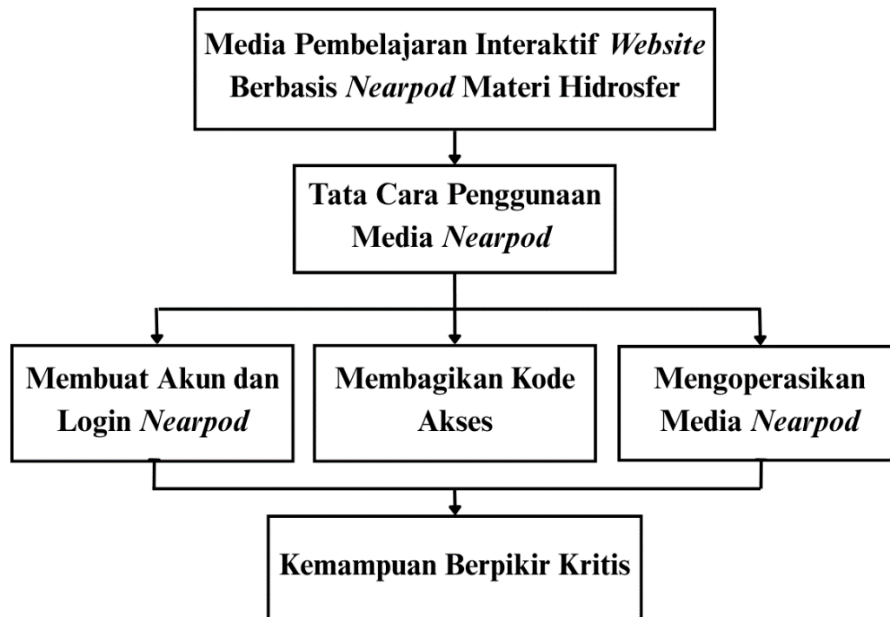
Sumber : Hasil Analisis Peneliti (2025)

Gambar 2. 6 Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual yang pertama merupakan sebuah proses tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* menggunakan tahapan *ADDIE* yaitu diawali dengan melakukan analisis terkait kebutuhan peserta didik dengan melalui observasi dan wawancara, lalu dilakukan proses perancangan media dan instrumen, setelah itu dilakukan pengembangan produk, setelah berhasil dikembangkan lalu diimplementasikan atau di uji cobakan kepada peserta didik, dan terakhir dilakukan evaluasi sumatif.

2.3.2 Kerangka Konseptual II

Penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.



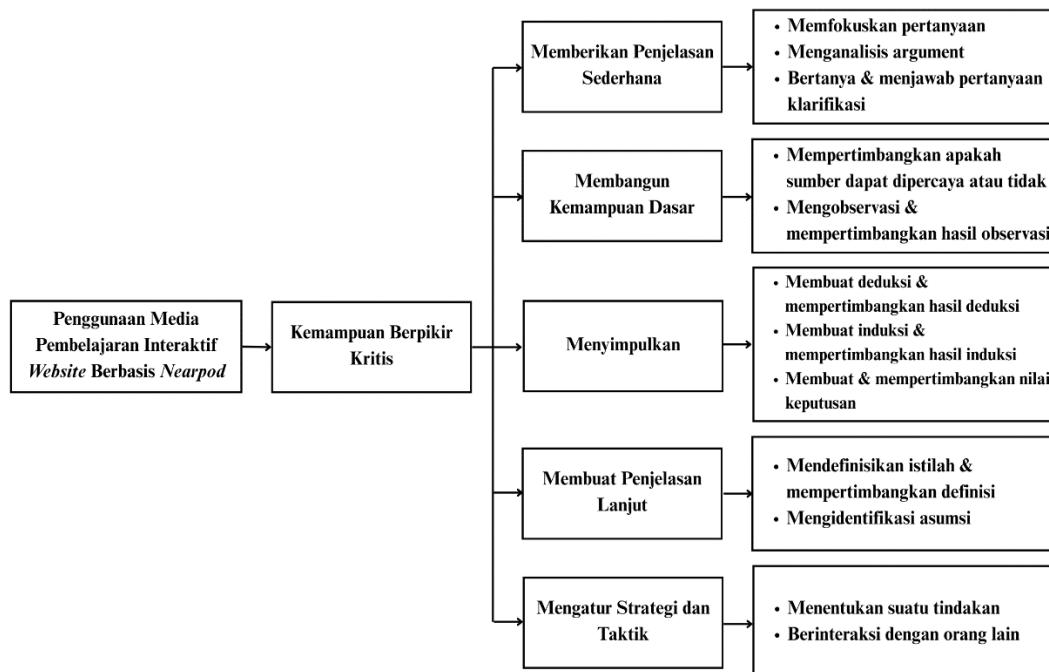
Sumber : Hasil Analisis Peneliti (2025)

Gambar 2. 7 Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual yang kedua merupakan sebuah penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yaitu, tata cara penggunaan media *Nearpod* dengan membuat akun dan login, membagikan kode akses kepada peserta didik, mengoperasikan media pembelajaran *Nearpod*.

2.3.3 Kerangka Konseptual III

Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya.



Sumber : Hasil Analisis Peneliti (2025)

Gambar 2. 8 Kerangka Konseptual III

Kerangka konseptual yang ketiga ini menggambarkan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis ini yang menjadi fokus penelitian ini mencakup lima indikator yaitu : memberikan penjelasan sederhana, membangun kemampuan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lanjut, mengatur strategi dan taktik. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan *website* berbasis *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan tersebut maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis yang berkenaan dengan permasalahan di atas adalah sebagai berikut:

- Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya yaitu analisis, desain

pembelajaran, pengembangan media website berbasis *Nearpod*, implementasi media dan evaluasi.

- b. Penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya yaitu menyampaikan tata cara penggunaan media *Nearpod*, membuat akun dan login, membagikan kode akses, mengoperasikan media pembelajaran *Nearpod*.
- c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis studi pada materi hidrosfer kelas X SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya yaitu :

Ha : Penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran geografi di SMAN 10 Kota Tasikmalaya berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Ho : Penggunaan media pembelajaran interaktif *website* berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran geografi di SMAN 10 Kota Tasikmalaya tidak berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.