

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
NEARPOD PADA MATERI IDE POKOK DI KELAS IV SDN 14
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

**Oleh
Rinda Amallia Wardani
NIM : 06131282126029**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
NEARPOD PADA MATERI IDE POKOK DI KELAS IV SDN 14
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Rinda Amallia Wardani

NIM: 06131282126029

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

NIP. 199406242013211019

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
NEARPOD PADA MATERI IDE POKOK DI KELAS IV SDN 14
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Rinda Amallia Wardani

NIM: 06131282126029

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Mengesahkan:
Pembimbing,**



Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

NIP. 199406242023211019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
NEARPOD PADA MATERI IDE POKOK DI KELAS IV SDN 14
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Rinda Amallia Wardani

NIM: 06131282126029

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

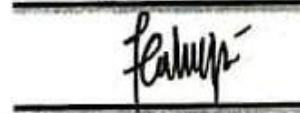
Tanggal : 17 Juli 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Fahmi Surya Adikara, M.Pd.



2. Anggota : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.



Palembang, Juli 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rinda Amallia Wardani

NIM : 06131282126029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada Materi Ide Pokok Di Kelas IV SDN 14 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional republik indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan Pelanggaran Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Rinda Amallia Wardani

NIM.0613128212629

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya masih dapat berdiri teguh menjalani setiap proses yang telah dilalui. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Ayah dan Ibu tercinta, Asep Usman dan Wardayati, terima kasih atas cinta, doa, dan segala pengorbanan tanpa batas yang tak akan pernah terbalas oleh kata atau perbuatan.
2. Saudara-saudaraku tersayang, Raka Seftya Wardana, Rizka Manzilatusifa, dan Naufal Abqari kalian adalah semangatku untuk terus melangkah dan berjuang.
3. Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd., dosen pembimbing, atas segala arahan, motivasi, dan bimbingan yang begitu berharga dalam proses penyusunan karya ini.
4. Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. selaku anggota penguji, terima kasih atas ilmu dan masukan yang sangat berarti untuk pengembangan diri dan karya ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen PGSD, yang telah membekali saya dengan ilmu, semangat, dan nilai-nilai pendidikan sepanjang perkuliahan.
6. Keluarga besar SDN 14 Indralaya Utara, terima kasih atas kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang luar biasa selama proses penelitian ini.
7. Wahyu Febrian, terima kasih telah menjadi sosok yang selalu hadir mendukung dalam senyap, dan percaya disaat aku mulai ragu. Kebersamaan dan doa darimu adalah bagian dari langkahku hingga sampai di titik ini.
8. Puput, Septi, Ajeng, Qismila, dan Eka, sahabat terbaik yang hadir dalam suka dan duka, terima kasih atas tawa, pelukan, dan kebersamaan yang tak tergantikan.
9. Untuk diriku sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, meskipun sering merasa ingin menyerah, kamu memilih untuk tetap berjalan.
10. Seluruh teman-teman PGSD angkatan 2021, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penuh warna ini. Semoga kita semua sukses dengan jalan masing-masing

MOTTO

"Melangkah dengan hati, berjuang dengan niat, dan percaya bahwa setiap proses akan menemukan hasilnya."

PRAKATA

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada Materi Ide Pokok di Kelas IV SDN 14 Indralaya Utara". Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd., selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing serta memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, kepada Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Ketua Program Pendidikan, dan Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, atas arahan dan motivasi yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan saran dan evaluasi yang sangat berarti bagi penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa bermanfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni.

Palembang, Juli 2025
Yang membuat pernyataan,

Rinda Amallia Wardani
NIM.0613128212629

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	vi
PERNYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Aplikasi Nearpod.....	8
2.1.1 Definisi Nearpod.....	8
2.2.2 Media Pembelajaran Berbantuan Nearpod.....	9
2.2.3 Cara Pembuatan Media Berbantuan Nearpod.....	10
2.3 Kurikulum Merdeka Dan Keterkaitannya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	14
2.3.1 Pengertian Kurikulum Merdeka	14
2.3.2 Keterkaitan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	10
2.4 Materi Ide Pokok.....	15
2.4.1 Pengertian Ide Pokok.....	15
2.4.2 Ciri-ciri Ide Pokok.....	15
2.4.3 Tujuan Dan Manfaat Memahami Ide Pokok.....	16
2.5 Karakteristik Siswa Kelas IV	20
2.5.1 Perkembangan Kognitif.....	17
2.5.2 Perkembangan Bahasa Dan Kemampuan Literasi.....	17
2.5.3 Minat Dan Motivasi Belajar.....	17
2.6 Penelitian Yang Relevan.....	18
2.7 Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	23
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.3.1 Tempat Penelitian.....	23

3.3.2	Waktu Penelitian	23
3.4	Prosedur Penelitian.....	24
3.4.1	Analyze (Analisis)	24
3.4.2	Design (Perancangan).....	24
3.4.3	Development (Pengembangan)	24
3.4.4	Implementation (Implementasi).....	25
3.4.5	Evaluation (Evaluasi).....	25
3.5	Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1	Observasi	26
3.5.2	Wawancara	26
3.6	Angket	27
3.7	Dokumentasi.....	28
3.8	Lembar Validasi	29
3.8.1	Lembar Validasi Ahli Materi	30
3.8.2	Lembar Validasi Ahli Media	30
3.8.3	Lembar Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	31
3.9	Teknik Analisis Data	32
3.9.1	Analisis Data Hasil Wawancara	32
3.9.2	Analisis Data Hasil Validasi Ahli	32
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Hasil Penelitian	34
4.1.1	Tahap Analisis (Analysis)	34
4.1.2	Tahap Perancangan (Design).....	41
4.1.3	Tahap Pengembangan (Development)	52
4.1.4	Tahap Implementasi (Implementation)	68
4.1.5	Tahap Evaluasi (Evaluation)	72
4.2	Pembahasan	72
BAB V	PENUTUP.....	75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN.....		82

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	18
Tabel 3. 1 Indikator pertanyaan wawancara tidak terstruktur	27
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Wawancara	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Ahli (Guru/Ahli Materi atau Media)	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan untuk Peserta Didik	29
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran.....	31
Tabel 3. 8 Kartegori Validasi	33
Tabel 3. 9 Kategori Kepraktisan.....	33
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.....	35
Tabel 4. 2 Hasil Observasi di SDN 14 Indralaya Utara	36
Tabel 4. 3 Pertanyaan Wawancara	39
Tabel 4. 4 Storyboard Layout.....	43
Tabel 4. 5 Storyboard Prototype	57
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4. 7 Revisi validasi ahli media	64
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4. 9 Revisi validasi ahli materi.....	66
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Validasi Ahli Praktisi.....	67
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Validasi	67
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba Individu.....	69
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil.....	70
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Respon.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman utama.....	10
Gambar 2. 2 login atau buat akun.....	11
Gambar 2. 3 Laman beranda	11
Gambar 2. 4 Laman Game dan kuis	11
Gambar 2. 5 Laman kreatifitas	12
Gambar 2. 6 Laman Interaktif	12
Gambar 2. 7 Laman hasil Materi.....	13
Gambar 2. 8 Akses melalui link	13
Gambar 2. 9 akses melalui kode.....	13
Gambar 2. 10 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3. 1 Bagan model EDDIE	23
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Guru Kelas IV.A.....	38
Gambar 4. 2 Flowchart Media	42
Gambar 4. 3 Tampilan awal canva.....	54
Gambar 4. 4 tampilan kreasi	54
Gambar 4. 5 tampilan bahan ajar	54
Gambar 4. 6 tampilan awal website	55
Gambar 4. 7 tampilan daftar website	55
Gambar 4. 8 tampilan beranda	55
Gambar 4. 9 tampilan create	56
Gambar 4. 10 tampilan soal	56
Gambar 4. 11 penyelesaian media	56
Gambar 4. 12 tampilan fitur bagikan	57
Gambar 4. 13 Uji Coba Perorangan	69
Gambar 4. 14 Uji Coba Kelompok Kecil.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Judul Skripsi.....	83
Lampiran 2. Lembar Pengesahan Proposal.....	84
Lampiran 3. SK Pembimbing Skripsi	85
Lampiran 4. SK Izin Penelitian Dari FKIP	87
Lampiran 5. SK Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	88
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	89
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Skripsi	90
Lampiran 8. Surat Tugas Validator.....	93
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	94
Lampiran 10. Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	97
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Materi.....	98
Lampiran 12. Surat Keterangan Ahli Materi.....	101
Lampiran 13. Lembar Validasi Praktisi	102
Lampiran 14. Surat Keterangan Validasi Praktisi.....	105
Lampiran 15. Lembar Wawancara Guru Kelas	106
Lampiran 16. Angket Uji Respon Individu.....	107
Lampiran 17. Angket Uji Respon Kelompok Kecil.....	108
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan	110
Lampiran 19. Kartu Bimbingan	112
Lampiran 20. Surat Pengecekan Similarity.....	115
Lampiran 21. Hasil Pengecekan Similarity.....	116
Lampiran 22. Instrumen Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 23. Instrumen Validasi ahli Media.....	117
Lampiran 24. Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	118
Lampiran 25. Instrumen Respon Siswa.....	119

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBANTUAN NEARPOD PADA MATERI IDE
POKOK DI KELAS IV SDN 14 INDRALAYA
UTARA**

Oleh :

Rinda Amallia Wardani (06131282126029)

rindaamallia092@gmail.com

Pembimbing :

Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Nearpod pada materi ide pokok untuk peserta didik kelas IV SDN 14 Indralaya Utara. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa Nearpod mampu menciptakan pembelajaran interaktif yang meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ide pokok. Validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid. Uji coba terhadap peserta didik juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dan peningkatan hasil belajar. Nearpod terbukti menjadi media yang efektif dan menarik dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Nearpod, Ide Pokok, Bahasa Indonesia

**DEVELOPMENT OF NEARPOD-ASSISTED
LEARNING MEDIA ON MAIN IDEA MATERIAL FOR
GRADE IV STUDENTS AT SDN 14 INDRALAYA
UTARA**

Rinda Amallia Wardani (06131282126029)

rindaamallia092@gmail.com

Supervisor :Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

***Elementary School Teacher Education Study
Program***

ABSTRACT

This study aims to develop a Nearpod-based learning media for teaching main ideas to fourth-grade students at SDN 14 Indralaya Utara. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of the media development showed that Nearpod effectively facilitated interactive learning and improved students' understanding of main idea concepts. Expert validation indicated a high level of validity, and student trials revealed high practicality and improved learning outcomes. Nearpod proved to be an effective and engaging medium to support Indonesian language learning at the elementary level.

Keywords : *Learning Media, Nearpod, Main Idea, Indonesian Language*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kurikulum merupakan salah satu faktor penentu penting kinerja suatu lembaga pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, bahan ajar, dan metodologi yang menjadi pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Kurikulum merupakan komponen penting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai kerangka kerja proses pembelajaran di sekolah. Kurikulum dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Juliaha dkk. (2021) menyatakan bahwa kurikulum merupakan unsur utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memegang peranan penting dan mendasar dalam dunia pendidikan. Kurikulum adalah “ruh” pendidikan yang perlu dievaluasi secara berkala untuk mengikuti perkembangan zaman dan IPTEK (Suryaman, 2020). Kurikulum pendidikan dasar yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek atau integrasi teknologi, sangat penting untuk meningkatkan relevansi pendidikan. Kurikulum dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi tetapi juga untuk memenuhi kompetensi siswa dalam tiga ranah: kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Kurikulum pendidikan dasar sangat penting dalam membangun dasar pengetahuan, kemampuan, dan karakter pada siswa. Mengingat transformasi global yang semakin cepat, kurikulum harus beradaptasi dengan tuntutan kontemporer dan mencakup inovasi. Pendidikan kini dituntut untuk meningkatkan penggunaan teknologi, sehingga menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan kemajuan kontemporer dan tuntutan teknologi digital. Pendidikan tidak diragukan lagi terkait erat dengan teknologi. Teknologi merupakan komponen utama Pendidikan di sekolah (Ana Widyastuti, dkk 2020)

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Guru juga memiliki keleluasan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan tepat untuk peserta didiknya yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik masing-masing individu. Di kurikulum merdeka ini juga menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila yang dikembangkan sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh pemerintah (Kemendikbudristek, 2022)

Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan sebagai upaya untuk menciptakan pendidikan yang lebih relevan, inklusif, dan adaptif. Konsep Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan diri siswa, partisipasi aktif, dan peningkatan kualitas Pendidikan (Sari, 2023). Implementasi Kurikulum Merdeka memerlukan dukungan penuh dari para pendidik, terutama guru (Hilmin, 2022). Guru adalah agen perubahan dalam pendidikan. Mereka berperan tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, pembimbing, dan inspirator bagi siswa. Peran guru tidak terbatas pada sekadar penyampai materi, melainkan membentang ke dimensi yang lebih luas sebagai agen perubahan dalam

dunia pendidikan. Guru tidak hanya menjadi sumber pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu membimbing siswa melalui proses pemahaman yang mendalam, dengan kemampuan memotivasi dan menginspirasi guru menciptakan lingkungan kelas yang merangsang pertumbuhan intelektual dan emosional siswa (Naibaho, 2020). Berdasarkan hal itu peran guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka sangatlah krusial.

Kemajuan teknologi, yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, telah menjadi bagian integral dari kehidupan, terutama di era globalisasi saat ini, sehingga dampak teknologi yang berkembang pesat terhadap pendidikan semakin tidak dapat dihindari (Mulyani dan Haliza, 2021). Pengaruh teknologi terhadap evolusi pendidikan bahasa Indonesia di era digital terlihat dari pencapaian yang dicapai, kendala yang dihadapi, dan tujuan yang ingin dicapai melalui penggabungan teknologi dalam proses pendidikan (Endrawati Subroto dkk, 2023). Konsensus di antara para ahli ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memengaruhi lanskap pendidikan secara mendalam, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah. Teknologi telah menciptakan potensi baru untuk menghasilkan media pendidikan yang lebih interaktif dan menarik, khususnya melalui penggunaan berbagai platform berbasis teknologi yang dirancang untuk tujuan pembelajaran.

Pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengolah informasi, menggunakan media yang relevan, memilih pendekatan pedagogis yang tepat, dan menggunakan infrastruktur yang selaras dengan kebutuhan proses pendidikan untuk menumbuhkan generasi yang kreatif, inventif, dan kompetitif (Maharuli dan Zulherman, 2021). Media juga dikatakan sebagai komponen sumber belajar, yaitu suatu bangunan fisik nyata yang menampung materi pendidikan dalam lingkungan yang dirancang untuk memotivasi siswa untuk belajar (Ashar, 2024). Kehadiran media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi belajar siswa (Miarso, 2024). Masalah utama yang berkontribusi terhadap rendahnya prestasi belajar siswa adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan kurangnya kemampuan pendidik dalam mengelola media tersebut (Maharuli dan Zulherman, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa guru memegang peranan penting dalam mengatur proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pendidikan, karena dapat meningkatkan penyampaian pesan, menumbuhkan motivasi siswa, dan memfasilitasi hubungan langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Kapasitas guru untuk mengembangkan dan mengelola media pembelajaran tetap menjadi elemen penting yang memengaruhi kinerja akademik siswa. Pendidik harus memiliki kompetensi yang memadai dalam pengembangan dan pengelolaan media pendidikan, dan harus terus meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mereka dalam domain ini.

Fakta dilapangan memperlihatkan bahwa banyak siswa yang kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru menurut Masroza (2024), kesulitan belajar ini merupakan gangguan yang secara nyata ada pada anak yang terkait dengan tugas umum maupun khusus, yang diduga disebabkan karena faktor

disfungsi neurologis, proses psikologis maupun sebab-sebab lainnya sehingga anak yang berkesulitan belajar dalam suatu kelas menunjukkan prestasi belajar rendah. Pembelajaran yang monoton tanpa adanya interaksi sering kali membuat siswa bosan dan menghambat kemampuan mereka untuk berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. Skenario ini menggaris bawahi perlunya menciptakan media pendidikan yang menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Lingkungan pendidikan, pendidik dan peserta didik harus mengikuti perkembangan teknologi. Tujuannya adalah untuk memperluas perspektif, menumbuhkan sikap, dan mendorong inovasi untuk meningkatkan kemampuan (Sadriani., 2024).

Masalah belajar didefinisikan sebagai faktor yang menghambat optimalisasi hasil belajar dalam kegiatan pendidikan. Kesulitan belajar seorang siswa biasanya terwujud dalam penurunan belajar atau efisiensi belajar, yang tercermin dari tidak tercapainya hasil belajar sesuai kaidah yang telah ditetapkan. Kesulitan belajar juga dapat dirasakan dengan munculnya masalah perilaku pada siswa, misalnya, Kebisingan di kelas, teman yang mengganggu, pertengkaran, sering absen dan kemandirian. Kesulitan belajar pada hakekatnya merupakan masalah yang membuat siswa tidak dapat mengikuti proses pembelajaran seperti siswa lain pada umumnya, sehingga siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Siti dan Fahrurrozi 2023)

Siswa yang mengalami kesulitan belajar baik dalam aspek kognitif, pemahaman konseptual, maupun metakognisi rentan menghadapi dampak serius baik secara akademik maupun psikososial. Misalnya, penelitian oleh Fauziah dkk. (2023) menunjukkan bahwa kesulitan memahami konsep matematika dan menyelesaikan soal cerita menyebabkan rendahnya pencapaian akademik di kelas IV, di mana lebih dari 78 % siswa menghadapi hambatan konsep, dan sekitar 90 % kesulitan soal cerita . Dalam konteks pembelajaran tematik, Sirait & Gultom (2024) menemukan bahwa siswa yang lamban memproses informasi, memiliki pemahaman yang terbatas, dan kurang fokus secara signifikan menunjukkan prestasi akademik yang rendah serta kelemahan dalam membentuk pemahaman baru. Faktor-faktor penyebab seperti motivasi rendah, metode pembelajaran yang kurang variatif, dukungan orang tua tidak memadai, maupun sarana-prasarana yang terbatas juga turut memperparah kondisi ini . Dampak lanjutan tidak hanya terbatas pada prestasi akademik, tetapi juga perkembangan sosial-emosi; misalnya, kesulitan dalam menulis pada siswa ditemukan memengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal, interaksi sosial, serta stabilitas emosional anak . Secara keseluruhan, kesulitan belajar pada siswa kelas IV dapat menurunkan minat dan motivasi belajar, memengaruhi prestasi akademik, bahkan mengganggu perkembangan sikap sosial dan emosi, jika tidak ditangani secara sistematis melalui identifikasi dini dan metode pembelajaran yang inklusif serta pendampingan terpadu oleh guru dan orang tua.

Pendapat di atas menekankan bahwa beberapa instansi pendidikan saat ini yang terlalu monoton tanpa memanfaatkan teknologi untuk membuat inovasi baru sangat berpengaruh pada minat dan pemahaman siswa dalam menerima materi yang disampaikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan kontemporer sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar baik

bagi pendidik maupun siswa.

Melihat permasalahan yang terjadi pada siswa peneliti memanfaatkan media teknologi bernama *Nearpod* dalam pembelajaran yang juga sejalan dengan kebijakan pemerintah yang mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan. Akuisisi bahasa dalam konteks akademis secara konsisten terbukti sulit. Pendidikan yang diberikan harus disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang telah muncul. Guru dapat menggunakan sumber daya instruksional berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Menurut Nurhamidah (2021), *Nearpod* berfungsi sebagai lingkungan belajar interaktif dan sangat relevan dengan pendidikan berbasis digital. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan Feri & Zulherman (2021), yang menjelaskan bahwa *Nearpod* adalah alat pendidikan berbasis web yang meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Ami (2021) menjelaskan bahwa *Nearpod* menawarkan beberapa kemampuan dukungan pembelajaran, yang memungkinkan instruktur untuk memilih konten atau komponen aktivitas yang selaras dengan topik dan tujuan pendidikan. Akuisisi bahasa membutuhkan waktu, energi, fokus, gairah, dan keterlibatan berkelanjutan. Kapasitas untuk menggunakan bahasa untuk komunikasi dan interaksi sosial merupakan bakat penting yang dibutuhkan oleh semua individu di abad ke-21.

Nearpod adalah alat berbasis web yang dapat diakses tanpa biaya untuk pembelajaran daring dan luring, yang memfasilitasi interaksi langsung atau tidak langsung antara instruktur dan siswa. Aplikasi *Nearpod* memiliki kualitas menarik yang memfasilitasi pembelajaran interaktif dan efektif, karena melampaui batasan spasial dan temporal. Program *Nearpod* memiliki beberapa opsi untuk mengintegrasikan materi presentasi, tampilan *Realitas Virtual (VR)*, PDF, dan banyak lagi (Ami, 2021). Komponen aktivitas *Nearpod* mencakup kuis interaktif, pertanyaan jawaban panjang, tes memori isian, dan respons pertanyaan berbasis gambar (Minalti dan Erita, 2021). *Nearpod* adalah platform pendidikan yang memfasilitasi pembelajaran interaktif antara pendidik dan siswa melalui fitur-fitur unik. Dengan memanfaatkan *Nearpod*, siswa memperoleh kepuasan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran (Rahayu dkk. 2022).

Hasil pengamatan dan percakapan dengan pendidik di SDN 14 Indralaya mengungkapkan beberapa aspek penting mengenai pengajaran bahasa Indonesia, khususnya pada konten gagasan utama. Wawancara dengan instruktur kelas IV di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa siswa memiliki banyak tantangan dalam memahami konten konsep utama. Tantangan utama adalah terbatasnya ketersediaan siswa terhadap materi pembelajaran yang menarik dan relevan, sehingga informasi yang diberikan kurang menarik bagi pendidikan mereka. Kendala kedua adalah kurangnya fasilitas dan infrastruktur di sekolah, termasuk kurangnya sumber daya visual atau digital yang memfasilitasi proses pembelajaran, sehingga menghambat pemahaman siswa terhadap esensi materi. Kendala ketiga adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan teknologi oleh pendidik, yang mengakibatkan berkurangnya tingkat keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami ide-ide penting, termasuk ide inti teks. Penelitian ini dilakukan untuk membangun media pembelajaran berbasis *Nearpod* untuk konten konsep utama di kelas IV di SDN 14 Indralaya Utara, berdasarkan temuan pengamatan yang dikumpulkan.

Peneliti berencana untuk melakukan studi pengembangan yang difokuskan pada pembuatan materi edukasi menggunakan aplikasi daring *Nearpod*. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi kemandirian *Nearpod* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ide pokok, sekaligus menilai reaksi siswa dan instruktur terhadap penggunaannya dalam proses pendidikan.

Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Tantangan masih ditemukan, seperti kurangnya penggunaan media interaktif berbasis teknologi, keterbatasan fasilitas, dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Nearpod* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan interaksi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya ide pokok. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* di SDN 14 Indralaya Utara dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti menetapkan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* pada materi ide pokok di kelas 4 SDN 14 Indralaya Utara?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbantuan *Nearpod* pada materi ide pokok di kelas 4 SDN 14 Indralaya Utara?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* pada materi ide pokok di kelas 4 SDN 14 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Seperti pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, sehingga tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ide pokok.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran berbantuan *Nearpod* yang telah dikembangkan, dengan melibatkan pendidik dan ahli materi.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* yang telah dikembangkan, dengan melibatkan pendidik dan ahli materi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Temuan penelitian ini membantu meningkatkan pengetahuan tentang kemandirian alat pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Nearpod*, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ide pokok. Penelitian ini dapat meningkatkan studi dalam

teknologi pendidikan, khususnya dengan kemandirian media interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang inovasi dalam media pembelajaran digital dan memberikan dasar untuk menciptakan kurikulum yang lebih responsif terhadap kemajuan teknologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa dalam memahami konsep ide pokok paragraf dengan lebih mudah dan menyenangkan melalui media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif.
 - b. Meningkatkan keterampilan literasi siswa, terutama dalam membaca pemahaman, sehingga mereka lebih mampu mengidentifikasi informasi utama dalam suatu teks dengan lebih baik.
 - c. Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan tidak monoton, sehingga siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi ide pokok paragraf.
 - b. Membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, dengan berbagai fitur *Nearpod* yang memungkinkan guru mengukur pemahaman siswa secara real-time melalui kuis dan polling.
 - c. Mengurangi tingkat kejenuhan dalam pembelajaran konvensional dengan memperkenalkan variasi metode yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
 - d. Meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong digitalisasi pendidikan.
3. Bagi Peneliti Lanjutan
 - a. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan atau mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.
 - b. Membuka peluang penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan media berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa.
 - c. Menjadi bahan kajian dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggraeni, D. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Nearpod untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi struktur bumi kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59831>
- Aini, N., & Pratiwi, Y. (2020). Analisis perkembangan kognitif anak sekolah dasar dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–53.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Ana Widyastuti. (2020). *Pengantar teknologi pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Andini, N. M. (2025). *Penggunaan aplikasi Nearpod dalam keterampilan menulis puisi di MTs Jam'iyatul Khair Ciputat* (Bachelor's thesis, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Arifin Hasbullah, H., & Masrin, M. (2021). Pengaruh minat baca dan penguasaan kalimat terhadap kemampuan menulis narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 169–184.
- Ashar, Rahmatillah, F., & Gani, R. A. (2024). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dongeng. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 97–106.
- Astuti, A., & Nugroho, B. (2022). Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 4(2), 97–105.
- Astuti, P. (2022). Pengembangan desain pembelajaran model ADDIE mata pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 14(2), 89–102.
- Ayu, P. R., & Ramdani, I. M. (2021). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/JPBS.011.1.05>
- Banjarnahor, Y. D. M., & Tarigan, D. (2023). Nearpod-based interactive learning media in improving learning outcomes of class V elementary school

- students. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)*, 2(6).
<https://journal.formosapublisher.org/index.php/ijar/article/view/4554>
- Endrawati, S. (2023). Relevansi kebebasan belajar dalam konteks pendidikan non formal. *Nuansa Pembelajaran Sosiologi, Social Science dan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 99.
- Fadillah, N., & Fauzi, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 23–31.
<https://doi.org/10.24036/jip.v15i1.2023>
- Fareza, H. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod dalam materi perkembangbiakan pada tumbuhan siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1).
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426.
- Fitria, L., & Aisyah, N. (2020). Peningkatan kemampuan menentukan ide pokok melalui metode membaca intensif. *Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra*, 9(1), 45–52.
- Fitriani, E. S. I. (2024). *Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA kelas VI di MIN 3 Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safi, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hilmin, D. N., & Navisah, A. (2022). Kebijakan pemerintah daerah dalam penerapan kurikulum merdeka. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 148–162.
- Julaeha, S., Muslimin, E., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen inovasi kurikulum: Karakteristik dan prosedur pengembangan beberapa inovasi kurikulum. *MUNTAZAM*, 2(1).
- Kartal, R. (2025). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam instruksi. *Jurnal Desain dan Digital Instruction*.

- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di SDN 01 Jaya Mulya. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258–267.
- Lange, J., & Costley, R. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada hasil belajar siswa kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *SIN [Unisri]*.
- Maulidina, M. N. (2020). Kesulitan belajar menulis pada siswa kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 5(3), 112–120. <https://journal.student.uny.ac.id/plb/article/view/9739>
- Masroza., Misykah, Z., & Nasution, M. D. (2024). Identifikasi kesulitan belajar anak pada pelajaran matematika kelas rendah. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(1), 7–12.
- Miarso, Fahmy, A. F. R., Sari, N. H. M., Nugroho, D. A., & Prabowo, D. S. (2024). Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2).
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan aplikasi Nearpod untuk bahan ajar pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 kelas IV sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Naibaho, D. (2020). Peran guru sebagai fasilitator dalam perkembangan peserta didik. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 77–86.
- Nainggolan, M. G., Simbolon, N., & Gandamana, A. (2025). Pengembangan e-media interaktif Nearpod dengan model problem based learning pada hasil belajar IPAS kelas IV SDS Pelangi. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 3(1). <https://ifrelresearch.org/index.php/jmpb-widyakarya/article/view/4810>
- Naz, & Akbar, E. S. N. (2023). *Le-Media: Ragam media pembelajaran matematika*.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Nurhamidah, D., & Oktaviani, R. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Nearpod pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726.
- Nurhayati, D., & Utami, S. (2022). Penguatan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 76–84. <https://doi.org/10.26740/jbsi.v10n2.2022>

- Pawartani, T., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan kompetensi guru untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2182–2191.
- Putra, R. Y., & Hidayati, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam meningkatkan literasi Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 12–23. <https://doi.org/10.31227/jpdn.v9i1.2023>
- Putri, I. F., & Hidayanto, E. (2025). Pemanfaatan Nearpod sebagai media pembelajaran matematika berbasis gamifikasi pada materi segitiga dan segi empat kelas VIII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 511–518.
- Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, S., Santoso, S., & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SDN 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 50–60.
- Rahmawati, H. A., Anwar, W. S., & Mirawati, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod tema Sungguh Kayanya Negeriku subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *Jurnal PGSD*, 16(1), 15–20. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/26892>
- Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas media Nearpod terhadap minat belajar siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 341–346.
- Rahmadhani, R., & Supriadi, D. (2021). The development of English textbook by using ADDIE-model to improve speaking skill for non-English department students. *Anglo-Saxon: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris*, 12(1), 65–79.
- Rusmiyati, A. (2024). *Pemanfaatan aplikasi Nearpod dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran Sosiologi kelas XI-5 SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo tahun pelajaran 2023/2024* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun).
- Sadriani. (2024). *Peran guru dalam mengkonstruksi literasi digital Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sekampung Udik Lampung Timur* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Salahuddin. (2023). *Pengaruh penggunaan model pembelajaran index card match dengan berbantuan media kartu terhadap hasil belajar IPS kelas V SD*

Negeri 106143 Sukamaju Kec. Sunggal tahun pembelajaran 2022/2023
(Doctoral dissertation, Universitas Quality).

- Sari, D. F., & Prasetya, A. (2020). Strategi meningkatkan kemampuan menentukan ide pokok pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Sekolah Dasar*, 5(1), 30–38.
- Sari, D. M., & Wahyuni, R. (2022). Analisis kemampuan siswa menemukan ide pokok dalam teks bacaan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(3), 211–219.
- Sari, H. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah dasar. *ElIbtiday Jurnal Of Primari Education*, 1–11.
- Simorangkir, et al. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2020). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education Limited.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, T., & Lestari, R. (2021). Pengaruh pembelajaran membaca terhadap kemampuan menemukan ide pokok. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 67–75.
- Suryaman, M. (2020). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 13–28.
- Tarigan, H. G. (2020). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- WIHANDOKO, A. (2023). *Pola asuh orang tua peserta didik SMK Kartikatama Metro tahun pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Wibowo, E., & Asmendri. (2022). Kurikulum Merdeka: Paradigma baru dalam dunia pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 27(2), 105–113. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v27i2.2022>
- Wulandari, T., & Yuliana, R. (2021). Penerapan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 120–128.