

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah wawasan yang mempunyai peran sangat esensial dalam memajukan bangsa karena tanpa wawasan kecerdasan itu tidak mungkin ada, dengan demikian akan sangat menjadi tantangan bagi negara untuk berkembang dan maju jika tidak ada pendidikan. Seorang guru sangat berperan penting dalam proses berkembangnya wawasan peserta didik. Pasal 1 UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Pasal tersebut mendefinisikan guru sebagai pendidik profesional dengan berbagai tugas utama dalam proses pendidikan, seperti mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal dari anak usia dini hingga pendidikan menengah. Pendidikan memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan kurikulum, metode pengajaran, dan evaluasi Pembelajaran. Tujuan utama pendidikan adalah pembelajaran, di mana siswa mencapai pemahaman dan keterampilan yang diinginkan.

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan atau hubungan antara pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi di ruang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekolah merupakan tempat belajar peserta didik yang mencakup beberapa faktor, seperti pelajar , guru , materi atau perlengkapan , fasilitas , dan lingkungan. Kurikulum Merdeka muncul untuk melengkapi implementasi kurikulum 2013. Kurikulum merdeka sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya pada bentuk pembelajaran.

Pengembangan Kurikulum Merdeka menekankan pada integrasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks pendidikan yang memiliki tujuan yaitu membentuk peserta didik agar beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia bisa memahami ajaran agamanya masing - masing serta menjalankan ajarannya dalam kehidupan sehari - hari.

Bahan ajar adalah materi yang terdapat dalam kurikulum yang harus diajarkan kepada peserta didik.¹ LKPD merupakan salah satu bahan ajar. LKPD merupakan Sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik mencakup aktivitas pembelajaran dengan materi, panduan soal, dan tugas yang dikerjakan oleh peserta didik.² Dalam penerapan Kurikulum 2013, terjadi transformasi dari Lembar Kerja Siswa (LKS) menjadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD seharusnya disiapkan dan dikembangkan oleh guru sendiri. Ini adalah salah satu sumber belajar yang berisi lembaran dengan tugas, petunjuk, dan langkah-langkah penyelesaian yang harus dilakukan oleh peserta didik. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa. Dalam era teknologi yang terus berkembang, penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat membangun pola pikir, mengembangkan potensi, dan memperluas wawasan manusia,

¹ E Istiqomah, "Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Sebagai Bahan Ajar Biologi.," *pendidikan biologi*, 2021.

² Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, and I Made Citra Wibawa, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 2 (2021): 301–11, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476.

sesuai dengan yang dijelaskan dalam Surah Ali Imran ayat 190 sebagai berikut :

انَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ (١٩٠)

Artinya : “ Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda – tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal”.³

Ayat tersebut menerangkan bahwa manusia diberi kemampuan untuk berfikir jernih dalam segala hal sehingga mampu memilih kebaikan dari segala yang telah ditetapkan oleh Allah SWT . Ilmu pengetahuan baru yang diberikan kepada manusia adalah kemampuan untuk mengimbangi kemampuan teknologi yang semakin maju. Pendidik dan peserta didik sangat penting menurut QS Ali Imran ayat 190. Hal ini disebabkan oleh penjelasan dalam ayat tersebut yang menyatakan adanya tanda-tanda kekuasaan Allah SWT, dan manusia diperintahkan untuk menggunakan akal mereka untuk memahami tanda-tanda tersebut.

LKPD interaktif merupakan metode yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar. LKPD ini tidak hanya mengandalkan gambar berwarna dan video untuk menjelaskan materi, tetapi juga berbentuk aplikasi dengan berbagai fitur tambahan. Hal ini bertujuan untuk mencegah kebosanan siswa selama pembelajaran. LKPD interaktif membantu dalam

³ Khambali Reynaldi Mahendra Putra and Sobar Al-Ghazal, “Implikasi Q.S Ali Imran Ayat 190-191 Tentang Konsep Ulul Albab Terhadap Pendidikan Karakter,” *Prosiding Pendidikan Agama Islam*, 6 (2020): 93–97.

pengembangan sikap ilmiah dan keterampilan siswa, serta meningkatkan motivasi belajar mereka karena dengan fitur-fitur menarik yang disediakan.

LKPD interaktif hadir seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini, khususnya melalui penggunaan Aplikasi Nearpod. Nearpod adalah perangkat lunak aplikasi yang mendukung pembelajaran dengan berbagai fitur menarik. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara gratis oleh siswa dan guru, tanpa terbatas oleh batasan ruang dan waktu. Meskipun demikian, Nearpod masih belum banyak dikenal dan digunakan secara luas, terutama di bidang pendidikan.⁴ Aplikasi Nearpod memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses gratis oleh para siswa dan guru dan tidak terbatas ruang dan waktu. Aplikasi Nearpod belum banyak diketahui dan digunakan banyak orang, khususnya dibidang pendidikan.

Banyak penelitian saat ini memanfaatkan aplikasi pendukung pembelajaran seperti Google Classroom, Lectora, Edmodo, dan aplikasi lainnya. Namun, penggunaan Nearpod dalam penelitian masih cukup terbatas.⁵ Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan LKPD interaktif untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan pancasila

⁴ Raudhatul Aslami Ami, "Optimalisasi pembelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod," *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6.2 (2021), 135–48.

⁵ Ayu Rifqi Faradisa et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs," *Proceeding of Integrative Science Education Seminar 1* (2021): 106–16, <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.

dengan menggunakan aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran. Selain itu, aplikasi Nearpod juga memungkinkan pendidik untuk memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik, sehingga membantu dalam memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.⁶

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Muhammad Arifin (2022) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta membahas tentang pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheet berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran materi Minyak Bumi. Berdasarkan hasil validasi ahli pendidikan untuk angket respon pendidik. Dari aspek yang dinilai yakni komponen isi dan tampilan dengan 15 indikator diperoleh rata-rata nilai 100%, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan. Berikutnya pada aspek komponen CTL dengan 7 indikator diperoleh hasil rata-rata nilai 100%, sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Instrumen telah dinyatakan valid dan tidak memerlukan revisi, dengan demikian instrumen dapat langsung digunakan oleh peneliti.⁷

Penelitian relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Badriyah (2021) dari UIN Sunan Ampel Surabaya, yang

⁶ Jurnal Pendidikan, Guru Madrasah, and Ibtidaiyah Volume, "Optimizing Religious Moderation Through Nearpod-Based Interactive Media in Islamic Elementary School" 8 (2024).

⁷ Muhammad Arifin, *Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Minyak Bumi*, Repository.Uinjkt.Ac.Id, 2022, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61778>[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61778/1/1117016200017_Muhammad Arifin %28WATERMARK%29.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/61778/1/1117016200017_Muhammad%20Arifin%28WATERMARK%29.pdf).

mengusung judul tesis tentang "Pengembangan Model Online Learning Berbasis Nearpod dalam Melatih Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Alquran Hadis di MI Nurul Huda Kota Mojokerto". Hasil validasi oleh ahli dalam penelitian tersebut menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, yaitu 90,5% untuk validasi media, 96% untuk validasi materi, 82,6% untuk validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan 94,2% untuk validasi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Selain itu, penelitian ini telah menguji coba kepada siswa dengan presentasi nilai pre-test sebesar 81% dan post-test sebesar 82,86%. Hasil signifikansi menunjukkan nilai 0,00 yang kurang dari 0,005, menunjukkan bahwa model pembelajaran online berbasis Nearpod berpengaruh dan sangat layak untuk digunakan.⁸

Penelitian dari jurnal Cakrawala Pendas Universitas Negeri Padang berjudul "Pengembangan LKPD Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Bantuan Aplikasi Nearpod di Kelas 3 Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi mencapai persentase 92% dengan kriteria sangat layak, sementara ahli media memberikan persentase 100% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, bahan ajar diuji coba melalui dua tahap, yaitu uji coba kecil dan uji coba lapangan. Hasil rata-rata yang diperoleh adalah 73% untuk uji coba kelompok kecil dan 89% untuk uji coba lapangan, menunjukkan bahwa LKPD dari ketiga sekolah tersebut memiliki kriteria interpretasi yang sangat baik.⁹

⁸ Lailatul Badriyah, "Pengembangan Model Online Learning," *Jurnal Penelitian* 1 (2021): 1–124.

⁹ Sosramaiton dan Yeni Erita, "Pengembangan Lkpd Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Nearpod Di Kelas 3 Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.4 (2022), 1308–17 <<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3149>>.

Keterbaruan yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan LKPD interaktif menggunakan aplikasi nearpod dengan membuat pembelajaran yang lebih interaktif dengan fitur – fitur yang ada di nearpod. Menerapkan Nearpod sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dan menilai dampaknya terhadap partisipasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini akan menggabungkan aplikasi Nearpod bersama dengan YouTube, Google Meet, dan Zoom Meeting, siswa dapat memanfaatkan alat-alat ini untuk melakukan kegiatan pembelajaran di rumah masing-masing.

Penelitian terdahulu belum secara mendalam mengevaluasi efektivitas aplikasi pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Penelitian terdahulu hanya berfokus pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran tanpa mengevaluasi dampak spesifik dari aplikasi nearpod. Penelitian ini memperbarui pendekatan tersebut dengan mengkaji efektivitas Nearpod dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Nearpod menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan LKPD interaktif dengan nearpod. Pembaharuan ini relevan karena dapat memberikan bukti empiris tentang manfaat spesifik Nearpod dalam pendidikan selain itu penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional.

Pembaruan ini penting karena memberikan wawasan baru bagi pendidik tentang efektivitas teknologi interaktif dalam pendidikan.

Peneliti memilih lokasi penelitian di MINU Unggulan Sukorejo Bojonegoro karena terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para guru, yaitu Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV MINU Unggulan Sukorejo sebagian besar menggunakan media yang konvensional dan monoton sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi. Kemudian evaluasi pembelajaran yang kurang interaktif karena masih menggunakan kertas sehingga siswa merasa cepat bosan dan menimbulkan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

Peneliti menggunakan aplikasi Nearpod karena Fitur-fitur yang ada di Nearpod dapat mendukung pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif.¹⁰ Peserta didik juga dapat dengan mudah memanfaatkan fitur-fitur ini untuk mempelajari materi. Pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah, Guru Pendidikan Pancasila dan siswa kelas IV MINU Unggulan Sukorejo Bojonegoro dapat disimpulkan bahwa ingin dibuatkan media pembelajaran atau alat evaluasi pembelajaran yang berbasis IT dengan

¹⁰ Muthia Karimah et al., "Studi Literatur : Aplikasi Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Berbasis STEM Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik" 7 (2024): 524–28.

harapan agar guru dan siswa lebih kreatif sehingga pembelajaran menjadi efektif dan kondusif. Dari hasil wawancara tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan aplikasi Nearpod yang berbasis cloud dan dapat diakses melalui <https://nearpod.com/> dan merupakan aplikasi atau platform yang relatif mudah digunakan oleh siswa.¹¹

Persamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Arifin dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2022 mengembangkan E-LKPD Interaktif Liveworksheet dengan pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) pada materi Minyak Bumi yaitu sama mengembangkan LKPD interaktif tetapi menggunakan Liveworksheet.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mengerti sesuatu setelah informasi tersebut telah dikenal dan diingat. Pada dasarnya belajar merupakan proses untuk memperoleh pemahaman. Dengan demikian, pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui dan melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu jika mampu menjelaskan atau menguraikan dengan kata-kata sendiri. Pemahaman siswa dapat dilihat dari proses, tindakan, dan cara mereka memahami suatu konsep.

Pembelajaran yang berfokus pada pemahaman, wawasan, hafalan, dan latihan dapat membantu siswa mencapai pemahaman yang bermakna.

¹¹ Pendidikan, Madrasah, and Volume, "Optimizing Religious Moderation Through Nearpod-Based Interactive Media in Islamic Elementary School."

Kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan penting untuk memastikan pemahaman siswa berlangsung lama. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas oleh guru merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran. Pemahaman ini akan bervariasi di antara siswa karena perbedaan kepribadian dan cara mereka memahami informasi dan materi yang diberikan.

Pendidikan Pancasila merupakan Nilai - nilai Pancasila yang melekat pada diri masyarakat dan digunakan untuk mengangkat derajat warga negara secara bermartabat dan berakhlak mulia . Pendidikan pancasila disebut dengan pendidikan multikultural dengan harapan dapat menguatkan dan saling bertoleransi. Ruang lingkup pendidikan pancasila yaitu Pancasila, UUD 1945, NKRI, Bhinneka Tunggal Ika, kewarganegaraan, dan kehidupan sosial masyarakat. Semua ini melibatkan berbagai permasalahan yang terjadi di Indonesia. Pendidikan pancasila sangat penting di ajarkan pada anak mulai dari tingkatan SD karena pada saat itu anak berada di tahapan dan proses dimana mereka harus belajar, mencari dan menerapkan pengalaman- pengalaman yang telah mereka dapatkan dengan seiring berjalannya waktu.

Penelitian ini, yang akan dibahas yaitu pada bab 4 Negaraku Indonesia materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia. Kegiatan pembelajaran pada materi ini merupakan bagian dari elemen keempat dalam Pendidikan Pancasila, yang menekankan pada Negara Kesatuan Republik Indonesia. Materi ini sangat penting karena berkaitan dengan peran

Pendidikan Pancasila sebagai wahana untuk pendidikan politik dan demokrasi. Guru memiliki peran krusial dalam membantu peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara dalam proses pembelajaran. Di era digital ini, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.¹²

Berdasarkan pada latar belakang diatas adanya pengembangan evaluasi atau LKPD interaktif menjadi sangat urgen untuk membantu siswa memahami materi. Sehingga peneliti tertarik ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF DENGAN APLIKASI NEARPOD UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI SIKAP BANGGA SEBAGAI BANGSA INDONESIA KELAS IV MINU UNGGULAN SUKOREJO BOJONEGORO ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan LKPD Interaktif dengan Aplikasi Nearpod untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas IV Minu Unggulan Sukorejo Bojonegoro?

¹² Reynaldi Desta Prammudya dan Agung Wijaya Subiantoro, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis,” *Jurnal Edukasi Biologi*, 8.1 (2022), 46–56.

2. Bagaimana hasil Pengembangan LKPD Interaktif dengan Aplikasi Nearpod untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas IV Minu Unggulan Sukorejo Bojonegoro?
3. Bagaimana keefektifan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas IV Minu Unggulan Sukorejo Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan bahan ajar pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Proses Pengembangan LKPD Interaktif dengan Aplikasi Nearpod untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas IV Minu Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil Pengembangan LKPD Interaktif dengan Aplikasi Nearpod untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas IV Minu Unggulan Sukorejo Bojonegoro.
3. Untuk mengetahui keefektifan LKPD Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas IV Minu Unggulan Sukorejo Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan LKPD interaktif dengan aplikasi nearpod untuk membekalkan pemahaman siswa pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia kelas IV MINU Unggulan Sukorejo.

2. Manfaat praktis

1. Bagi guru

Pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam membekalkan pemahaman siswa pada materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia dan menjadi bahan atau alternatif dalam membuat Lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif

Pengembangan LKPD interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran dan juga untuk membekalkan pemahaman siswa pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia kelas IV MINU Unggulan Sukorejo. Dan juga dapat menjadi referensi dalam mengembangkan bahan ajar pada pelajaran yang lain.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat membekalkan pemahaman siswa pada Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia lebih luas lagi.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi pengalaman tersendiri sebagai bekal untuk meningkatkan pengetahuan khususnya dibidang pendidikan.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Produk yang dikembangkan di harapkan bisa mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. LKPD Interaktif yang di kembangkan dalam penelitian ini mencakup mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia menggunakan aplikasi Nearpod.
2. LKPD Interaktif menggunakan metode tanya jawab
3. Pada tampilan awal terdapat vidio lagu aku anak Indonesia Untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar melalui penggunaan audio visual yang menarik sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
4. kemudian untuk memulai pembelajaran menggunakan web content yang di dalamnya berisi rangkuman materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia. Selanjutnya menyiapkan video yang di ambil dari *youtube* sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu lagu tentang aku bangga menjadi anak Indonesia.Selanjutnya untuk evaluasi pembelajaran siswa melihat video
5. Latihan soal atau evaluasi pembelajaran dibuat menggunakan fitur yang telah tersedia di platform Nearpod, yaitu Time to Climb.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup pada penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Siswa kelas IV MINU Unggulan Sukorejo. Jumlah siswa yang diteliti 29 siswa, dimana terdiri dari putra dan putri.
2. Waktu pelaksanaan penelitian bulan Mei semester 2 tahun ajaran 2023/20224.

Untuk memfokuskan pembahasan, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian pada :

1. Lingkungan sekolah MINU Unggulan Sukorejo Bojonegoro peneliti memanfaatkan sebagai lingkungan dan sumber belajar bagi siswa.
2. Mata pelajaran yang digunakan adalah Pendidikan Pancasila dengan pokok materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahan dan memastikan pemahaman istilah istilah yang terkait dengan judul skripsi, peneliti perlu memberikan klarifikasi dan pembahasan mengenai istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Pengembangan : upaya untuk meningkatkan pemahaman dalam periode waktu tertentu melalui metode pendidikan..
2. LKPD Interaktif : lembar kerja peserta didik yang berisi materi dan latihan soal yang interaktif.
3. Aplikasi Nearpod : Aplikasi nearpod merupakan sebuah media berbasis web yang dapat dimanfaatkan pada dunia pendidikan,

karena didalamnya memuat materi pembelajaran, kuis, video dan evaluasi yang interaktif

4. **Pemahaman Siswa** : Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan menginterpretasikan makna dari materi yang dipelajari, yang dapat dinyatakan dengan merangkum inti dari sebuah teks atau mengubah informasi yang disajikan dari satu bentuk ke bentuk lainnya.
5. **Sikap bangga sebagai bangsa Indonesia** : Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia merupakan cara berpikir, berperilaku, dan bersikap yang menunjukkan kesetiaan terhadap bangsa Indonesia.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Muhammad Arifin, 2022, Pengembangan E-Lkpd Interaktif Liveworkshe	Mengembangkan LKPD interaktif. Model pengembangan	Model pembelajaran yang digunakan berbasis Contextual	Mengembangkan LKPD Interaktif menggunakan

	<p>ets Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Materi Minyak Bumi</p>	<p>R&D yang digunakan ADDIE.</p>	<p>Teaching And Learning (Ctl). Materi yang dipilih yaitu minyak bumi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MA Al-Khairiyah Rancaranji.</p>	<p>aplikasi Nearpod</p>
2	<p>Lailatul Badriyah (2021), Pengembangan Model Online Learning Berbasis Nearpod dalam Melatih</p>	<p>Pengembangan model pembelajaran menggunakan aplikasi nearpod. Model pengembangan R&D yang digunakan ADDIE.</p>	<p>Model yang digunakan untuk melatih berpikir kritis. Materi yang dipilih Qur'an dan hadis. Model pembelajaran yang digunakan</p>	<p>Mengembangkan LKPD Interaktif menggunakan aplikasi nearpod</p>

	<p>Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits MI Nurul Huda 2 Kota Mojokerto.</p>	<p>Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar.</p>	<p>adalah online learning.</p>	
3	<p>Sosramaiton and Yeni Erita,(2022), Pengembangan Lkpd Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Berbantuan Aplikasi Nearpod Di</p>	<p>Mengembangkan LKPD. Model pengembangan R&D yang digunakan ADDIE.</p>	<p>mengembangkan LKPD Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik</p>	<p>Mengembangkan LKPD Interaktif menggunakan aplikasi nearpod untuk meningkatkan pemahaman siswa</p>

	Kelas	3			
	Sekolah				
	Dasar				

I. Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan

Bab ini mencakup penjelasan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk, Ruang Lingkup dan Batasan Pengembangan, Definisi Operasional, Keaslian Penelitian, serta Sistematika Pembahasan.

Bab II : Kajian Teori

Pada bab ini berisi tentang deskripsi kajian teoritis tentang pengembangan media LKPD interaktif, aplikasi nearpod, pemahaman siswa dan mata pelajaran pendidikan pancasila materi bangga sebagai bangsa indonesia.

Bab III : Metode Penelitian dan Pengembangan

Bab ini menguraikan mengenai model penelitian dan pengembangan., Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Teknik dan instrumen Pengumpulan Data, Data dan Sumber data, Uji Coba Produk, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang Hasil Pengembangan, Penyajian Data Penelitian dan Pembahasan mengenai LKPD Interaktif.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang mencakup rangkuman hasil pengembangan media serta rekomendasi untuk penggunaan dan pengembangan lebih lanjut produk tersebut. Daftar pustaka berisi referensi yang digunakan penulis untuk menyusun laporan, mencakup nama penulis, judul buku, kota penerbitan, penerbit, dan tahun terbitnya untuk memudahkan verifikasi karya tulis. Lampiran berisi perangkat pembelajaran, instrumen validasi yang digunakan, dan jika diperlukan, media pembelajaran yang dikembangkan.

