

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *NEARPOD* PADA TEMA 6 SUBTEMA PERUBAHAN ENERGI KELAS III MI ROUDLOTUL MUSTASHLIHIN SUKODONO

Ulvi Aulia¹, Muhammad Assegaf Baalwi² ✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: ulvi.aulia1504@gmail.com¹, assegaf.baalwi.psd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi Nearpod pada tema 6 energi dan perubahannya subtema perubahan energi pembelajaran 1 untuk kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Pada pengembangan yang dilakukan, peneliti melakukan tiga tahapan yakni (1) Analysis (analisis) (2) Design (desain) dan (3) Development (pengembangan). Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Nearpod untuk peserta didik kelas III SD/MI. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh dua orang validator dengan hasil: (1) validasi ahli materi memperoleh skor 45 dengan persentase nilai 93,5% yang dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan. (2) validasi ahli media dengan persentase nilai 89,5% yang dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi *nearpod*, media pembelajaran interaktif, pengembangan ADDIE

DEVELOPMENT OF NEARPOD-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON THEME 6 SUB-THEME ENERGY CHANGE CLASS III MI ROUDLOTUL MUSTASHLIHIN SUKODONO

ABSTRACT

This study aims to explain the development process and feasibility of interactive multimedia-based learning media using the Nearpod application on energy theme 6 and its changes in the energy change subtheme 1 for class III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. The method used in this study is a development research method with the ADDIE development model developed by Dick and Carry. In the development carried out, researchers carried out three stages, namely (1) Analysis (analysis) (2) Design (design) and (3) Development (development). The development of this learning media produces interactive learning media using the Nearpod application for class III SD/MI students. The developed media has been validated by two validators with the results: (1) material expert validation obtained a score of 45 with a percentage value of 93.5% which is categorized as "very feasible" to use. (2) validation of media experts with a percentage value of 89.5% which is categorized as "very feasible" to be used. Based on the results of the validation that has been carried out, the developed learning media is declared suitable for use in learning

Keywords: interactive learning media, ADDIE development, nearpod application

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
26 Desember 2021	18 Januari	22 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang artinya perubahan tingkah laku. Subini (2012:6) mengungkapkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan keadaan atau proses belajar. Dalam pembelajaran, ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat dan berbagai permasalahan yang ada dapat dipecahkan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perubahan ini juga membawa masyarakat kedalam persaingan global yang semakin ketat, sehingga memaksa suatu bangsa untuk berusaha mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar mampu berperan dalam persaingan global. Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar.

Guru harus bisa menerapkan model pembelajaran, strategi atau metode hingga pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Abdullah (2016:1) bahwa guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Penggunaan media yang tepat akan menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Begitu juga halnya dalam proses pembelajaran tematik, baik dalam menjelaskan materi pelajaran, penanaman pengalaman serta upaya membantu peserta didik untuk mengingat lebih lama pengalaman belajar yang telah diperoleh. Penggunaan media dalam proses pembelajaran hendaknya bervariasi dan tetap sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Melalui media pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan sehingga tujuan dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Menurut Majid (2014:28) orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill) dan pengetahuan (knowledge).

Berdasarkan kurikulum 2013, sekolah dasar menggunakan pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas VI. Dengan tema pada pembelajaran tematik terpadu ini akan memberikan banyak keuntungan diantaranya, peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema, peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama serta pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam. Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik yang pada umumnya masih suka bermain, sehingga pada masa tersebut seorang anak belum memiliki konsentrasi yang tinggi untuk menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, tugas guru untuk memilih serta memfasilitasi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Sehingga membuat pembelajaran tematik menjadi mata pelajaran yang menarik minat peserta didik dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif.

Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak peserta didik yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut. Pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas III di MI Roudlotul

Mustashlihin pada tanggal 15 Februari 2021, beliau mengatakan: “dalam proses pembelajaran tematik, masih menggunakan media pembelajaran yang sudah sering digunakan oleh guru pada umumnya yaitu menggunakan buku cetak dan benda konkret yang ada disekitar kelas. Kreativitas guru dalam memanfaatkan IT masih belum maksimal sehingga kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif masih kurang. Dalam posisi pandemi saat ini guru-guru di MI Roudlotul Mustashlihin lebih banyak memberi tugas kepada peserta didik tanpa diberi teori maupun penjelasan, sehingga peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang dijelaskan”.

Selama masa pandemi Covid-19 ini, guru di MI Roudlotul Mustashlihin masih menggunakan bahan ajar media cetak yang berupa buku paket. Jadi guru hanya memerintah peserta didik lewat whatsapp group untuk membaca materi pada halaman ini sampai halaman sekian, setelah itu di suruh mengerjakan soal-soal yang ada di buku itu tanpa diberi penjelasan, sehingga kurang menarik minat peserta didik dalam belajar. Dengan permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu penugasan yang dilakukan oleh guru tidak maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dan permasalahan yang ada yaitu seorang guru sangat terkendala oleh media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah media pembelajaran yang bisa ditampilkan kepada peserta didik melalui aplikasi Nearpod pada saat pembelajaran daring.

Media pembelajaran yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik, peserta didik lebih semangat dalam belajar. Salah satu media yang bisa di tampilkan pada saat pembelajaran daring adalah aplikasi Nearpod. Menurut Dyer & Hunt (2015:3) Nearpod merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis web yang dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung.

Peneliti akan membuat media pembelajaran interaktif yang berupa aplikasi Nearpod untuk subtema perubahan energi yang didalamnya memuat materi, video dan latihan soal-soal atau kuis. Dengan menggunakan aplikasi Nearpod memudahkan guru dalam mengolah dan menyajikan materi ajar yang menarik dan interaktif. Sehingga target kurikulum ajar tetap dapat tercapai melalui pengolahan dan penyajian materi ajar yang baik. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono; dan 2) untuk mendeskripsikan hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Hal serupa juga disampaikan Sadiman (2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012:28).

Selain itu, menurut Hamdani (2011: 244) bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik

sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Lebih spesifik lagi menurut Rohmawati dan Wibowo (2018:149-150) media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pengertian para ahli tentang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu dalam pembelajaran yang menjadi sarana untuk mempermudah penyampaian materi atau informasi kepada peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media yang tepat dapat mengefektifkan pembelajaran.

Aplikasi Nearpod

Menurut Dyer & Hunt (2015:3) *Nearpod* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis *web* yang dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung. Pertemuan dalam ruang virtual, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama. Terhubung dengan *platform*, peserta didik dapat bergabung menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru.

Aplikasi *Nearpod* sepenuhnya gratis saat digunakan. Namun, jika ingin fitur tambahan bisa didapatkan dengan keanggotaan emas (berbayar). Peserta didik tidak harus membuat akun untuk bergabung, guru bisa memberikan kode atau link kepada peserta didik. Selain itu, aplikasi ini sangat mendorong pembelajaran aktif di kelas. Peserta didik sangat puas dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod*, dan pembelajarannya lebih terintegrasi dan terarah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Perez (2017:1) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat membantu guru membuat presentasi materi dengan menarik, cepat dan mudah dipahami.

Peserta didik dapat mengakses aplikasi *Nearpod* dengan perangkat apapun, dan berinteraksi selama pembelajaran melalui aplikasi ini. Dengan menggunakan *Nearpod* peserta didik dapat menjawab pertanyaan, mengambil polling, menggambar, bereksperimen dengan gambar 3D, dan masih banyak lagi. Setiap data atau aktivitas dari peserta didik disimpan secara langsung dan dapat diunduh oleh guru selama pembelajaran berlangsung atau di lain waktu.

Multimedia Interaktif

Menurut Arrosyida (2012:3) multimedia interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* maupun *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna media tersebut. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi satu komponen untuk menyampaikan pesan kepada publik (Ariani dan Haryanto, 2010:11).

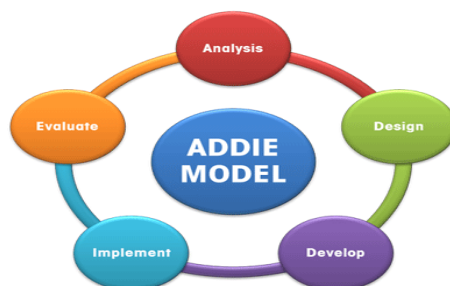
Multimedia pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yaitu: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misal menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) bersifat mandiri, memberi kemudahan kelengkapan isi sehingga peserta didik dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Ariani dan Haryanto, 2010:27).

METODE PENELITIAN

Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2010:194). Dalam penelitian pengembangan ini yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan

aplikasi *Nearpod*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yakni dengan aplikasi *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi pembelajaran 1 kelas III sekolah dasar.

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran mengacu pada langkah-langkah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*).



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Penelitian ini hanya menggunakan sampai tiga tahap saja yaitu tahapan analisis, desain dan pengembangan media. Tahap analisis adalah tahap dimana peneliti melakukan analisis perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan 3 tahapan analisis yaitu (1) Analisis kebutuhan; (2) Analisis kurikulum; (3) Analisis karakteristik siswa.

Tahap selanjutnya pada model ADDIE adalah perencanaan. Pada tahap ini dirancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Tahap perancangan dilakukan untuk menentukan poin-poin yang diperlukan dalam media pembelajaran. Peneliti juga menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan

Tahap pengembangan merupakan realisasi produk. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya media pembelajaran akan divalidasi oleh dosen ahli. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Validator diminta memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta memberikan saran dan komentar yang nantinya akan menjadi patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran.

Teknik pengumpulan menggunakan angket. Angket atau kuesioner ini digunakan oleh peneliti saat melakukan uji validitas produk yang dikembangkan, Hasil angket validasi dianalisis secara kuantitatif berdasarkan penilaian validasi ahli, yaitu ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat baik
2	Skor 3	Baik
3	Skor 2	Cukup baik
4	Skor 1	Kurang baik

(Sugiyono, 2016:166 dengan modifikasi peneliti)

Uji angket ahli materi dan media pembelajaran dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N). Adapun rumus menurut Sugiyono (2016:280) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Setelah menentukan hasil presentase kelayakan (*P* (%)) dari setiap validator. Maka hasil presentasenya dicocokkan dengan kriteria validasi yang digunakan dalam validitas materi dan media yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Data Angket

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup baik
4	21-40%	Kurang baik

(Budiarti 2017:48 dengan modifikasi peneliti)

Berdasarkan tabel tersebut suatu produk media yang dikembangkan dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila minimal memperoleh hasil validasi dalam kategori baik atau persentase skor minimal 61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang bertujuan untuk membuat produk baru atau media pembelajaran dalam sistem pembelajaran interaktif kelas III materi tema 6 subtema perubahan energi pembelajaran melalui aplikasi *Nearpod*. Adapun tahapan pengembangan yang terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Berikut hasil tahap pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* pada tema 6 subtema perubahan energi pembelajaran 1 kelas 3 SD/MI.

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas III untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam tahapan pengembangan media pembelajaran. Wawancara dilakukan di MI Roudlotul Mustashlihin pada tanggal 15 Februari 2021. Adapun analisis yang diperoleh meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik. Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara di MI Roudlotul Mustashlihin. Hasil analisis menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas III tema 6 subtema perubahan energi ini. Oleh karena itu, peneliti berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif agar menarik, dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan serta membuat peserta didik tidak merasa bosan meskipun melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Berikutnya peneliti melakukan analisis kurikulum. Apalagi sekarang pembelajaran secara daring, peneliti harus memahami kondisi pembelajaran saat ini. Proses analisis kurikulum diawali dengan pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum 2013. Selanjutnya dilakukan pengkajian lebih lanjut tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan yang akan dicapai pada mata pelajaran dan

penerapannya yang mengacu pada permendikbud nomor 37 tahun 2018.

Analisis selanjutnya yaitu analisis karakteristik peserta didik, dimana dilihat dari karakteristik peserta didik kelas III SD. Menurut piaget, pada tahapan perkembangan kognitif anak masih berada pada tahap operasional konkret yakni usia 7 – 11 tahun. Menurut Amstrong (dalam Isrok'atun, 2018:7-8), pada usia 7 – 11 anak mulai me ninggalkan dunia ajaib masa kanak – kanak. Pada saat itu anak mulai tak lagi mengalami persepsi wajah, sinestasia, gambaran sosok, ataupun animisme sebagai cara memahami dunia. Anak mulai bertindak dan berpikir mengenai fenomema konkret yang terjadi dikehidupan sehari-hari. Mulai mempelajari topik seputar yang terjadi pada kehidupan nyata sehingga anak bisa berpikir secara rasio dan mempelajari dengan baik.

Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun desain pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Nearpod* dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Penentuan indikator hasil belajar yang sesuai dengan Kompetensi Dasar; 2) Membuat materi dan cerita; 3) Pembuatan soal latihan dan kuis; 4) Pembuatan video pembelajaran; 5) Penentuan *background* gambar



Gambar 2. *Background* profil peneliti

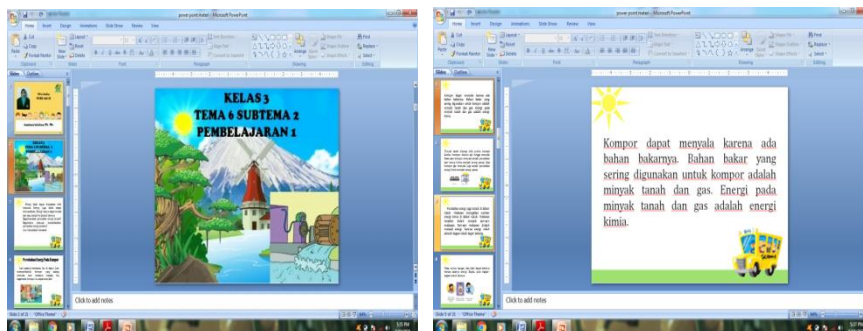


Gambar 3. Ilustrasi *cover* judul materi

Gambar 4. *Background* isi materi dan cerita

Pengembangan (*Development*)
Proses Produksi

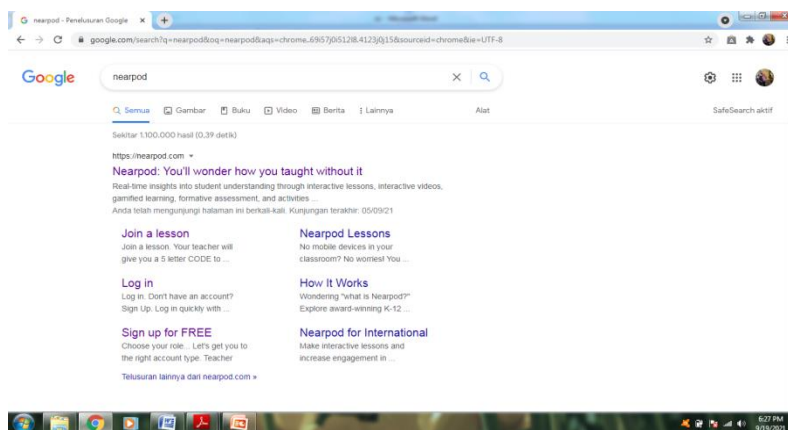
Langkah pertama dalam tahap ini adalah proses produksi dengan pembuatan materi dan cerita menggunakan *Microsoft Power Point* yang terbagi dalam 19 *slide*. Dalam proses produksi ini, peneliti menyusun *layout* atau tata letak materi dan cerita dengan *background* gambar yang telah ditentukan. Berikut adalah gambar saat proses pembuatan materi dan cerita:



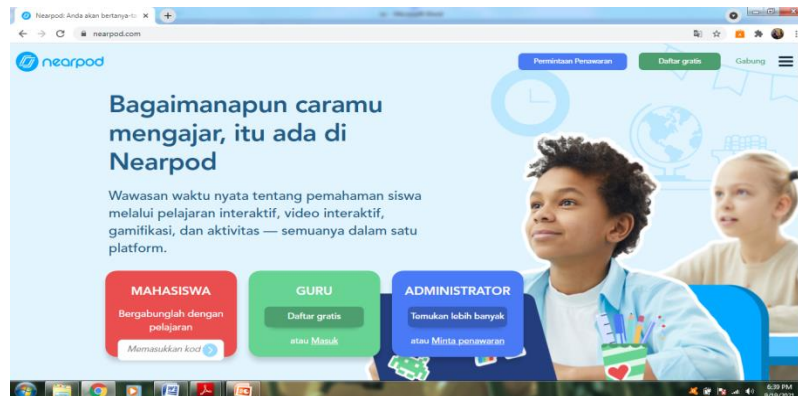
Gambar 5. Pembuatan materi dan cerita di *Microsoft Power Point*

Setelah menyusun *layout* atau tata letak materi dan cerita dengan *background* gambar yang telah ditentukan menggunakan *Microsoft Power Point*, kemudian *file Power Point* disimpan. Setelah *file Power Point* tersimpan, selanjutnya *file* materi, latihan soal, kuis dan video pembelajaran diunggah kedalam aplikasi *Nearpod*. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Nearpod* adalah sebagai berikut:

- a) Sebelumnya siapkan data-data yang akan di unggah ke dalam aplikasi *Nearpod*.
- b) Pastikan perangkat laptop, atau *smartphone* terhubung dengan jaringan internet.
- c) Kemudian masuk pada *Chrome* dan ketik *Nearpod*. Maka akan muncul tampilan seperti gambar berikut:

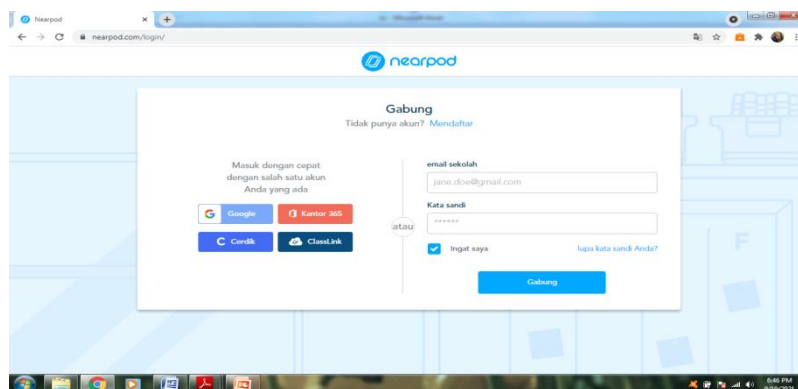


Gambar 6. Tampilan *Nearpod* pada *Browser* atau *Google*



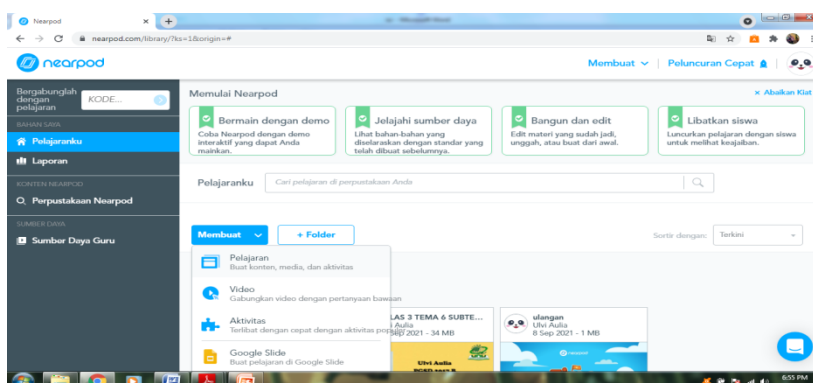
Gambar 7. Tampilan awal pada aplikasi *Nearpod*

d) Pada tampilan awal *Nearpod*, klik sebagai guru dan masuk dengan menggunakan akun *google*.



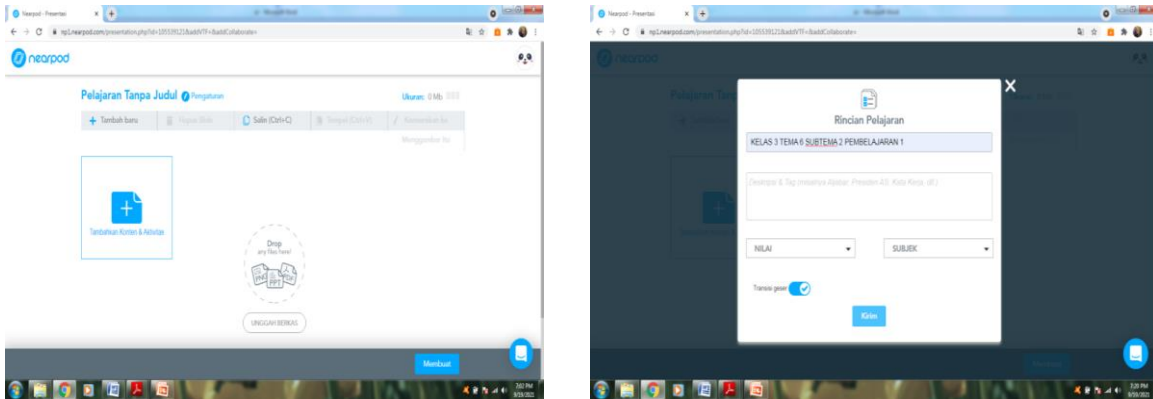
Gambar 8. Tampilan *Sign Up* pada aplikasi *Nearpod*

e) Setelah masuk pada Aplikasi *Nearpod*, maka mulai membuat materi dengan klik “Membuat” dan pilih “Pelajaran” seperti pada tampilan berikut:



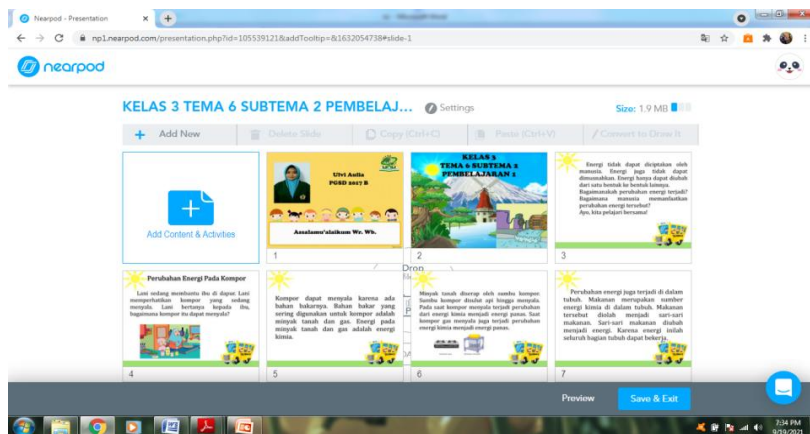
Gambar 9. Tampilan awal saat membuat materi

f) Setelah klik “Pelajaran” akan keluar tampilan seperti berikut. Kemudian klik pengaturan, ganti judul pelajaran sesuai materi pelajaran yang akan di sajikan dan kirim.



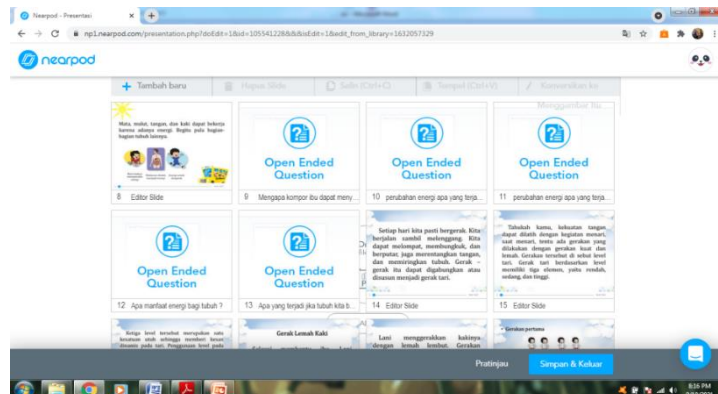
Gambar 10. Tampilan saat mengganti judul pelajaran

g) Kemudian klik “Unggah Berkas” dan mulai unggah file yang sudah disiapkan. Jika sudah masuk ke dalam aplikasi *Nearpod* akan muncul seperti pada tampilan berikut.



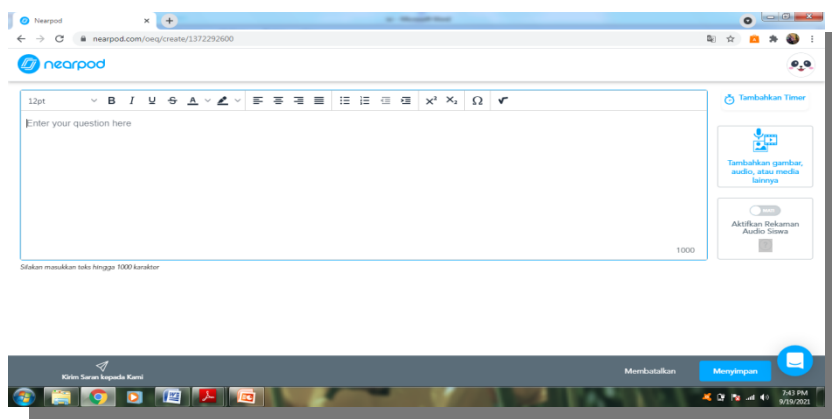
Gambar 11. Tampilan setelah mengunggah file

h) Setelah materi di masukkan, mulai buat aktifitas yang ingin di lakukan peserta didik dengan klik “Add Content & Activities”. Terdapat banyak pilihan aktifitas yang dapat dilakukan peserta didik seperti tampilan berikut.



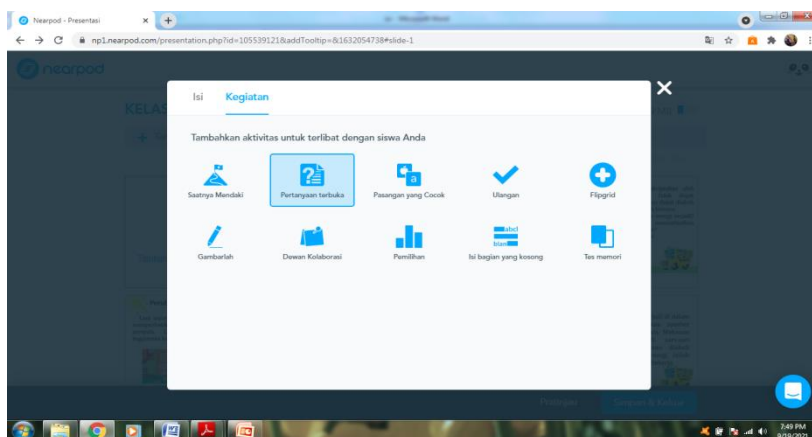
Gambar 12. Tampilan kegiatan di aplikasi Nearpod

i) Pada saat kita pilih pertanyaan terbuka maka akan muncul seperti tampilan berikut.



Gambar 13. Tampilan pada saat membuat pertanyaan *essay*

- j) Setelah itu mulai buat pertanyaan dan atur waktu lama pengerjaannya dan klik menyimpan pada bagian bawah sebelah kiri.
- k) jika sudah selesai membuat aktifitas yang akan di lakukan peserta didik, kita tinggal mengurutkan slide mana yang akan di letakkan pada awal tampilan sampai akhir tampilan. Cara mengurutkannya klik dan tekan slide yang akan di pindah ke nomor urut yang di inginkan. Contohnya seperti tampilan berikut ada kegiatan yang dilakukan peserta didik di tengah- tengah materi.



Gambar 14. Tampilan setelah slide di urutkan

l) Jika sudah selesai membuat media pembelajaran, langkah terakhir adalah klik simpan dan keluar pada tulisan bagian kanan bawah.

Validasi kelayakan produk

Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli materi dan validator ahli media.

1. Validasi ahli materi

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berdasarkan data kuantitatif memperoleh jumlah skor 45, dengan persentase nilai 93,7% dan dinyatakan layak digunakan sesuai dengan revisi dan komentar yang ada pada saran perbaikan. Hasil validasi ahli materi dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diperoleh
1	Pembelajaran	Relevansi materi dengan KD	4
		Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil dan kelas	3
2	Kurikulum	Media pembelajaran relevan dengan materi yang harus dipelajari	4
		Tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4
		Media pembelajaran memuat indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar	4
3	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
		Isi materi mudah dipahami	3
		Isi materi disajikan secara urut	4
		Kejelasan penggunaan bahasa	4
		Cakupan materi yang berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4
		Contoh soal sesuai dengan materi	3
		Soal evaluasi mengacu pada materi yang disajikan	4
		Jumlah skor	45
		Persentase nilai	93,7 %
		Kategori	Sangat Baik

Adapun analisis data kualitatif berdasarkan pada komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi terhadap media pembelajaran *Nearpod* adalah sebagai berikut: a) Memastikan kelayakan dengan uji coba skala media dalam kelompok kecil maupun besar; b) Mengganti kata lamanya dengan “lama waktu”; c) Memberikan soal untuk KD 4.3.1 dalam materi gerakan tari.

2. Validasi ahli media

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media berdasarkan data kuantitatif memperoleh jumlah skor 43, dengan persentase nilai 89,5% dan dinyatakan layak digunakan sesuai dengan revisi dan komentar yang ada pada saran perbaikan. Hasil validasi ahli media dapat diuraikan dalam tabel berikut

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor yang diperoleh
1	Tampilan	Kombinasi warna menarik	4
		Warna tidak mengganggu materi	4
		Sajian video	4
		Suara terdengar jelas	3
		Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	4
		Kesesuaian warna tampilan dan <i>background</i>	4

		Urutan penyajian media	3
2	Pemakaian kata dan bahasa	Menggunakan bahasa indonesia yang sesuai dengan EYD	3
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Kata yang digunakan konsisten	3
3	Pemograman	Penempatan dan penggunaan <i>button</i>	3
		Program dapat dibuka dan ditutup dengan mudah	4
		Jumlah	43
		Persentase nilai	89,5%
		Kategori	Sangat Baik

Adapun analisis data kualitatif berdasarkan pada komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media terhadap media pembelajaran *Nearpod* adalah sebagai berikut: a) Fungsi tombol lebih dijelaskan lagi; b) Bahasa Indonesia dijaga konsistensinya.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Nearpod* ini dapat diakses melalui *website* ataupun *download* aplikasinya di *play store* yang kemudian peserta didik tinggal memasukkan kode yang telah diberikan guru untuk masuk ke pembelajaran. Media pembelajaran aplikasi *Nearpod* berbasis multimedia interaktif ini berisi beberapa materi dalam pembelajaran tematik terpadu yang ditujukan untuk peserta didik kelas III SD/MI. Media pembelajaran ini sebelumnya telah divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi yang di dalamnya telah memenuhi tahapan dari pengembangan.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi telah memenuhi standar sangat baik yakni sebesar 93,7%. Sedangkan dari validasi ahli media pembelajaran ini mendapatkan nilai sebesar 89,5% yang telah memenuhi standar sangat baik juga. Menurut Gerlach & Ely (dalam Sukiman, 2012:35), media pembelajaran ini juga tergolong dalam kriteria yang di dalamnya termasuk ciri distributif di mana media dapat memungkinkan suatu kegiatan atau objek ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah peserta didik secara bersamaan pada waktu yang bersamaan.

Dari akhir produk pengembangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan menggunakan aplikasi ini antara lain: 1) Penerapan aplikasi yang menarik, dapat menarik perhatian mahasiswa/peserta didik; 2) Tidak Perlu memerlukan LCD Proyektor, karena peserta didik bisa melihat persentasi menggunakan laptop atau *smartphone*; 3) Penerapan *Teaching Technology*; 4) Pada aplikasi ini dapat dicek mahasiswa/ peserta didik yang mengikuti kelas.; 5) Dapat digunakan secara *Gratis* atau gratis; 6) Peserta didik dapat bergabung menggunakan kode; 7) Dapat membuat pembelajaran seperti PPT, kuis, *sway*, modul dll.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Alangkah baiknya apabila guru dapat menjelaskan materi demi meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Penelitian pengembangan ini juga akan bermanfaat dan dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan baru tentang materi yang ada di tematik terpadu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 subtema perubahan energi kelas III SD/MI menggunakan model pengembangan ADDIE dimulai dari menganalisis, merancang, dan mengembangkan. Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III di MI Roudlotul Mustashlihin. Selanjutnya tahap perencanaan, peneliti mulai merancang media

pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil wawancara tersebut dan membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Nearpod*. Tahap terakhir yakni pengembangan, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang telah dirancang dan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi.

Hasil validasi dari ahli materi dengan rata-rata 93,7% pada kategori sangat baik dengan presentase pencapaian sekitar 81% - 100% dengan skala nilai “4” dan hasil validasi dari ahli media dengan rata-rata 89,5% pada kategori sangat baik dengan presentase pencapaian sekitar 81% - 100% dengan skala nilai “4”. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 subtema perubahan energi kelas III SD/MI termasuk dalam kategori “Sangat baik” untuk dipergunakan oleh peserta didik khususnya kelas III Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal: Chemistry Education Department*, 4(1), 35-49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Ariani, Niken., & Haryanto, Dany. (2010). *Pembelejaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Budiarti, Ariyani. (2017). *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. Retrived from <https://eprints.umm.ac.id/35515/>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Delacruz, S. (2014). Using Nearpod in Elementary Guided Reading Groups. *Techtrends Tech Trends* 58(5), 62–69. <https://doi.org/10.1007/s11528-014-0787-9>.
- Dyer, P., & Hunt, A. (2015). *Using mobile technology for active learning in lectures-comparing interactive tools*.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Halloran, Matthew. (2018). *The Development and Integration of Nearpod Materials into a High School Biology Curriculum*. Education and Human Development Master’s Theses, 1–62, https://digitalcommons.brockport.edu/ehd_theses/1206.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Buku Tematik Terpadu Energi dan Perubahannya: buku guru dan buku siswa*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Paidi. (2011). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Masalah. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 41(2), 185–201. <https://doi.org/10.21831/jk.v41i2.1932>.
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Jurnal of the Medical Library Association*. 105(I). 108-110. <https://doi.org/10.5195/jmla.2017.121>.

- Rohmawati, E., & Wibowo, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Administrasi dan Transaksi di SMK Pembangunan Kota Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 146-161. <http://dx.doi.org/10.32832/educate.v3i2.1209>
- Rusman., Riyana, C., & Kurniawan, D. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subini, Nini. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Sudjana, Nana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Utami, K., & Julianto. (2013). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-10