



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
NEARPOD PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN
KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN**

**DEVELOPMENT OF NEARPOD-BASED LEARNING MEDIA ON
PLANT PARTS MATERIAL FOR CLASS IV STATE PRIMARY
SCHOOL 065013 MEDAN**

Leni Aprianti Saragih¹⁾, Hasni Suciawati²⁾, Nurhanifa Tamba³⁾

¹⁾Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

^{2,3)}Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan. Kode Pos 12345.

saragihleniaprianti@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Nearpod dengan materi bagian – bagian tumbuhan di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan modifikasi model pengembangan Richey and Klein yaitu PPE. Model pengembangan ini terdiri dari perancangan, produksi dan evaluasi. Lembar validasi ahli materi dan media, serta angket respon peserta didik dan guru merupakan instrumen penelitian yang digunakan. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase 100% dengan kategori “Valid”, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 93,33% dengan kategori “Valid”. Media nearpod tersebut kemudian diujikan kepada siswa kelas IV untuk dilihat tanggapan guru dan peserta didik. Hasil respon guru diperoleh persentase sebesar 98,33% dan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 89,03% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis nearpod dengan materi bagian – bagian tumbuhan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas IV.

Kata Kunci: *pengembangan, media pembelajaran, nearpod*

Abstract

The purpose of this study was to develop and determine the feasibility of learning media using the Nearpod application with plant parts in elementary schools. This research is development research with a modification of the Richey and Klein development model, namely PPE. This development model consists of planning, production and evaluation. Material and media expert validation sheets, as well as student and teacher response questionnaires were the research instruments used. Media expert validation results show a percentage of 100% in the "Valid" category, material expert validation results show a percentage of 93.33% in the "Valid" category. The nearpod media was then tested on class IV students to see the responses of teachers and students. The teacher response results obtained a percentage of 98.33% and the student response results obtained a percentage of 89.03% with the "Very Practical" criterion. It was concluded that the



development of nearpod-based learning media with material on plant parts is suitable for use for learning in class IV.

Keywords: *development, learning media, nearpod*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, hal ini menyebabkan segala perubahan khususnya dalam bidang pendidikan. Segala sesuatu pada era globalisasi membutuhkan hal yang serba cepat, praktis dan tepat, maka berbagai aspek terkait teknologi harus dapat memenuhi dan melayani kebutuhan manusia dengan sarana dan prasarana yang mudah. Tuntutan global menjadikan dunia pendidikan selalu mengikuti perkembangan teknologi khususnya dalam proses belajar mengajar (Budiman, 2017 : 32). Hal ini sejalan dengan bahwa teknologi informasi telah menjembatani sebuah proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran saat ini erat kaitannya dengan peserta didik sebagai generasi masa kini yaitu generasi milenial. Generasi milenial merupakan generasi muda tepat pada usia 15-34 tahun. Generasi milenial merupakan generasi melek teknologi. Generasi milenial telah dihadapkan pada situasi dimana semua hal dapat diakses dengan mudah.

Dengan adanya teknologi tentu dapat mengubah cara berpikir, mengubah cara kerja, dan mengubah gaya hidup (Yang dalam Roza, 2021:419). Bidang teknologi berkembang pesat sehingga mengakibatkan perubahan dalam dunia pendidikan salah satunya perkembangan teknologi komputer. Pemanfaatan komputer tidak hanya dalam keadministrasian kantor, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam menyusun media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang sering dimanfaatkan dan dikembangkan adalah powerpoint, lkpd, dan modul elektronik. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan sebagai acuan yang baik bagi guru untuk mengembangkan sistem pembelajaran di kelas. Hal ini membuat lembaga-lembaga pendidikan merancang sistem pendidikan yang bersifat digital sehingga pelaku pendidikan mampu memanfaatkan teknologi. Penggunaan kemajuan teknologi dapat juga dimanfaatkan guna mengembangkan media pembelajaran yang ada saat ini.

Media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik lebih tertarik untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Peran guru dalam menyampaikan materi



dengan cara yang lebih inovatif juga sangat berpengaruh dalam hal ini sehingga guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dalam melaksanakan proses belajar. Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran serta rendahnya keterampilan guru dalam media pembelajaran digital. Pelaksanaan pembelajaran yang monoton dengan masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) juga akan membuat siswa sangat malas dan mengantuk saat belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 27 september 2023 dengan guru kelas IV SD NEGERI 065013 MEDAN, yang menjadi permasalahan nya adalah guru kelas IV belum menerapkan media pembelajaran berbasis nearpod. Dalam pembelajaran guru kelas IV sudah menggunakan media yang disediakan sekolah, hanya saja media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih berupa bahan ajar seperti buku paket, kertas bergambar dan papan tulis.

Salah satu media pembelajaran yang memenuhi fasilitas pendukung pembelajaran dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang inovatif di era revolusi sekarang yaitu media pembelajaran berbasis Nearpod yang dapat digunakan oleh peserta didik kapan saja secara mandiri. Nearpod merupakan salah satu aplikasi pendukung dalam pembelajaran. Nearpod memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara gratis oleh siswa dan guru tak terbatas ruang dan waktu. Aplikasi nearpod masih belum banyak diketahui dalam dunia pendidikan. Pada penelitian Susanto menghasilkan bahwa media nearpod dapat meningkatkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa, media nearpod sangat tepat digunakan dalam pembelajaran (Susanto, 2021: 17). Nearpod merupakan aplikasi berbasis website yang membutuhkan jaringan internet sehingga siswa tidak perlu menginstal aplikasi nearpod di ponsel yang memungkinkan menyita ruang penyimpanan. Keunggulan nearpod juga sangat fleksibel, dapat dioperasikan di handphone maupun laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Nearpod mampu memaksimalkan pembelajaran dengan menampilkan teks, audio, gambar, video, serta evaluasi berbentuk kuis yang menarik. Penilaian hasil kuis berbasis nearpod memiliki fitur agar setiap soal tes dapat diatur berbatasan waktu. Hal tersebut menjadikan siswa



lebih fokus terhadap soal dan tidak ada kesempatan untuk menyontek, diharapkan melalui sistem tersebut, penilai dapat meminimalisir kecurangan selama evaluasi berlangsung. Sesudah tes selesai dikerjakan maka skor tes akan diumumkan dengan cepat. Rumusan masalah serta tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis nearpod.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model Richey dan Klein. Model Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono (2015:39) menyatakan “*The focus of Design and Development Research can be on front-end analysis, Planning, Production, and Evaluation (PPE)*”. Fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi & Evaluasi. Subyek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media dan ahli materi oleh dua ahli dosen FKIP Universitas Quality. Pengumpulan data menggunakan teknik data uji kevalidan dan data uji kepraktisan.

Penilaian instrumen angket validasi ahli dan respon pengguna menggunakan skala likert. Rumus untuk mengolah data persentase validasi ahli adalah sebagai berikut (Sa’adah dan Wahyu 2022:97)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan kriteria interpretasi kelayakan sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Penkategorian Validasi

Presentasi %	Kriteria Validasi
80 % -100%	Sangat Valid
60% - 80%	Valid
40% - 60%	Cukup Valid
20% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sumber: Sa’adah dan Wahyu 2022:97)



Untuk mengetahui skor rata – rata dan persentase jawaban respon guru dan peserta didik, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik

Presentasi %	Kriteria Kepraktisan
80 % -100%	Sangat Praktis
60% - 80 %	Praktis
40% - 60%	Cukup Praktis
20% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sumber: Sa'adah dan Wahyu 2022:97)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan wawancara ketika observasi kesekolah dengan Bapak Pendi Sinaga, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 065013 Medan. Wawancara bertujuan sebagai sumber informasi yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan kali ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi nearpod melalui tahapan PPE. Tahapan yang pertama yang dilakukan adalah Perancangan. Tahap perancangan ini diawali dengan rancangan kebutuhan yang dilakukan melalui observasi di sekolah. Dimana kegiatan ini merancang kebutuhan yang mencakup empat hal yaitu Karakteristik Siswa, Materi Pembelajaran, Fasilitas Sekolah, dan Pemilihan media. Tahap kedua peneliti melakukan produksi, Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menghasilkan suatu produk Media Pembelajaran berbasis nearpod. Tahap ketiga yaitu evaluasi, pada tahap ini peneliti menganalisis hasil uji ahli media dan materi serta respon guru dan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan. Sebelum produk diterapkan sebagai solusi media dalam pembelajaran di kelas, dilaksakan uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan dengan mengkonsultasikan produk kepada ahli yang telah memiliki pengalaman untuk menilai,



sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatan produk yang dikembangkan, untuk selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan cara memperbaiki produk sesuai penilaian dan pemikiran ahli. Pelaksanaan validasi pengembangan media pembelajaran berbasis nearpod oleh ahli diawali dengan validator diminta untuk memberi masukan, komentar dan saran bagi media, sebagai bahan revisi dari media yang sudah dirancang sampai media dikatakan layak dan tidak revisi, selanjutnya validator mengisi lembar instrument. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Aspek teks, audio dan visual	40	40
Aspek media	24	24
Jumlah	64	64

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Aspek Pembelajaran	36	33
Aspek materi	24	23
Jumlah	60	56

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan materi dapat dihitung persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Hasil validasi ahli media oleh Bapak Juniko Esra Tarigan S.Pd., M.Pd, menunjukkan persentase sebesar 100%, hasil validasi ahli materi oleh Bapak Dr.Frikson Jony Purba S.Si.,M.Pd, menunjukkan persentase sebesar 93,33%.

Berdasarkan tabel kelayakan, maka produk berada pada kategori “Sangat Valid” dengan nilai antara 80%-100%, yang memiliki arti produk pengembangan ini layak digunakan untuk peserta didik kelas IV. Produk kemudian diujicobakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 065013 Medan guna mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengaplikasian media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut data yang dihasilkan.



Tabel 5. Hasil Respon Guru

Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Penilaian
Materi Pembelajaran	28	28
Standar Penyajian	8	7
Standar Bahasa	16	16
Tampilan Media	8	8
Jumlah	60	59

Hasil respon guru oleh walikelas IV diperoleh persentase sebesar 98,33%. Hasil respon peserta didik oleh 20 responden mendapat persentase sebesar 89,03%. Berdasarkan analisis respon guru dan peserta didik produk dikatakan berhasil dirancang, hal ini dapat dilihat dari persentase yang menunjukkan nilai antara 80%-100% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Produk pengembangan dikatakan berhasil dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan nilai 80%-100% dengan interpretasi “Sangat Valid”. Hal ini sesuai dengan pendapat Inanta et al., (2022: 420) bahwa pembelajaran dengan nearpod akan memberikan suasana yang berbeda dari yang lainnya dan lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan media yang dikembangkan dikatakan berhasil dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena disajikan dengan dengan teks, gambar, video pembelajaran, dan kuis. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dengan perolehan presentase 100% dari ahli media, dan 93,33% dari ahli materi. Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis nearpod yang dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh presentase sebesar 89,03% dan respon guru sebesar 98,33% yang mencapai kriteria “Sangat Praktis”. Peran media pembelajaran berbasis nearpod pada pembelajaran disambut positif oleh guru dan peserta didik, peserta didik antusias dan terlibat aktif selama pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran berbasis nearpod dapat dijadikan sebagai sebuah solusi media pembelajaran pada materi bagian-bagian tumbuhan.



DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education In Indonesia And Abroad: Advantages And Lacks. *Cermin: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113–122.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Aslami, R. 2021. Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 137–147.
- Damara, A. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif plant flash pada materi bagianbagian tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 160–171.
- Faradisa, Ayu Rifqi., dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*. Vol. 1. 2021.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418.
- Inanta, R., Zulhaji, & Indrayani. (2022). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media nearpod pada peserta didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- 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.
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 80–90.
- Suciati. 2018. Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan, Volume 19, Nomor 2, September 2018*, 146-155.
- Sugiyono. (2018:8). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuanitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(5), 2–3.
- Syarifuddin., & Eka, D. U. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening media publishing.
- Syofyan, R., Sofya, R., & Hakim, L. (2021). Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 602–613.