

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

Rinda Amalia Wardani¹, Fahmi Surya Adikara²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya

¹rindaamallia92@gmail.com, ²fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id ,

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

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

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU

No 20 tahun 2003). Di tengah perkembangan teknologi, pendidikan dituntut untuk beradaptasi, terutama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar lebih relevan, interaktif, dan efektif. Kemajuan teknologi, yang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan terlebih di era globalisasi seperti saat ini yang menjadikan pengaruh teknologi yang berkembang pesat terhadap dunia pendidikan menjadi semakin tidak dapat dihindari (Mulyani dan Haliza, 2021).

Salah satu elemen penting dalam pendidikan adalah kurikulum, yang harus mampu menjawab kebutuhan zaman dan mengakomodasi pembelajaran berbasis digital. Menurut (Julaeha dkk., 2021) mengatakan kurikulum adalah komponen utama untuk mencapai keberhasilan tujuan yang akan dicapai dalam pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa kurikulum pendidikan dasar memegang peranan besar dalam membentuk fondasi pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar,

kemampuan peserta didik dalam memahami materi, khususnya ide pokok paragraf, masih menjadi tantangan. Peserta didik yang mendapat kesulitan belajar, dapat dilihat dari beberapa karakteristik, (Watson dalam Triani, dkk, 2023) yaitu kesulitan dalam mengenali (*perception*), kesulitan dalam memperhatikan (*attention*), kesulitan dalam mengelola informasi (*memory*), kesulitan dalam memproses informasi (*processing*), kesulitan dalam membangun pemahaman baru (*metacognition*), kesulitan dalam bahasa (*language*), penurunan hasil belajar (*academic*), dan kemampuan sosial menurun (*social*). Peserta didik mengalami kesulitan belajar Bahasa Indonesia seringkali ditemukan pada materi yang menentukan ide pokok paragraf. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi di SDN 14 Indralaya Utara, yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi ide pokok karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

Melihat permasalahan yang terjadi pada peserta didik, peneliti memanfaatkan media teknologi bernama *Nearpod* dalam

pembelajaran yang juga sejalan dengan kebijakan pemerintah yang mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan. Pembelajaran bahasa dalam sebuah riset, ditemukan selalu menantang. Nurhamidah (2021), menyatakan *Nearpod* merupakan ruang belajar yang interaktif dan sangat relevan dengan pembelajaran berbasis digital. Hal ini didukung oleh pendapat Feri & Zulherman, (2021) yang menjelaskan bahwa *Nearpod* adalah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memfasilitasi interaktivitas selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah di dapatkan penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi ide pokok di kelas 4 SDN 14 Indralaya Utara.

Penelitian tentang media pembelajaran *Nearpod* bukan pertama kali dilakukan, dalam penelitian yang dilakukan oleh Mayang Putri Minalti dan Yeni Erita (2021) mengembangkan aplikasi *Nearpod* sebagai media pembelajaran dengan model 4-D, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), Pengembangan (develop) dan Penyebaran (disseminate). Penggunaan aplikasi *Nearpod* dalam

pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan kategori baik-sangat baik dan praktis.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti bermaksud melakukan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi website *Nearpod*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui efektivitas penggunaan *Nearpod* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ide pokok, serta bagaimana tanggapan peserta didik dan guru terhadap penggunaan *Nearpod* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari kondisi nyata di lapangan, didukung teori dan data pendukung, serta merespons kebutuhan pembelajaran yang inovatif di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi Ide Pokok di SD Negeri 14 Indralaya Utara. Menurut Sugiyono (2020), metode R&D

digunakan untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian ini, tahapan R&D meliputi analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan, uji coba, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun dalam pengembangannya peneliti akan memakai model pengembangan ADDIE, model ini dikembangkan oleh Dick & Cary, dimana dalam proses tahapannya terdapat 5 hal yakni: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*.

Penelitian kali ini subjek uji coba yang digunakan peneliti adalah peserta didik kelas IV SDN 14 Indralaya Utara. Peneliti memilih subjek penelitian peserta didik kelas IV karena materi yang dipilih dalam pengembangan media nearpod ini sesuai dengan tingkatannya, yaitu materi Ide pokok di kelas IV sekolah dasar, saat melakukan uji coba peneliti melakukan pengamatan dan juga penyebaran angket kuisisioner untuk menguji kelayakan produk pengembangan, peneliti juga melakukan pretest, dan posttest yang akan dilakukan sebelum dan sesudah

media di uji coba kan kepada peserta didik. Berdasarkan penelitian kali ini kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media dapat diketathui melalui instrumen yang disusun. Adapun dalam penyusunannya, kisi-kisi yang digunakan berdasar pada variable yang terdapat pada judul penelitian, instrumen yang disusun selanjutnya diberikan kepada validator, dan peserta didik sebagai subjek penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi Ide Pokok di Kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara. Prosedur pengembangan media di deskripsikan melalui tahap model pengembangan ADDIE. Kevalidan media di deskripsikan melalui hasil validasi ahli media, ahli materi dan praktisi guru. Kepraktisan media di deskripsikan melalui hasil uji coba respon peserta didik perorangan dan kelompok kecil.

Bersesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Henny Annisa Rahmawati, dkk (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Tema

Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia diperoleh berhasil karena Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena disajikan dengan dengan teks, gambar, video pembelajaran, simulasi pembelajaran, latihan soal, game edukasi dan kuis. Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Ulvi Aulia dan Muhammad Assegaf Baalwi (2022) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Nearpod* pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudhotul Mustashlihin Sukodono, Penelitian ini di katakana berhasil karena media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berupa aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran tematik terpadu tema 6 subtema perubahan energi kelas III SD/MI termasuk dalam ketagori “Sangat baik” untuk dipergunakan oleh peserta didik khususnya kelas III Sekolah Dasar. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2020).

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*analysis*), peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap

guru dan proses pembelajaran di kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara. Tahap ini dilakukan terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama pembelajaran. Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Susi Yulia, S.Pd. yang merupakan wali kelas IV.A, untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang kendala dalam proses pembelajaran. Selain analisis kebutuhan, aspek lain yang dianalisis yaitu analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik kelas IV.A. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, menyimpulkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV.A menggunakan media poster dan memanfaatkan buku yang disediakan di perpustakaan sedangkan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan.

Melalui observasi ini juga terlihat bahwa karakteristik peserta didik di kelas IV.A dapat lebih termotivasi jika media pembelajaran melibatkan visual atau media yang berbasis teknologi digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta mampu mengilustrasikan materi pembelajaran

secara konkret. Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*). Tahap ini melibatkan beberapa aspek, yakni mulai dari perancangan pemilihan aplikasi, perancangan materi, perancangan kerangka tampilan media interaktif, dan perancangan instrumen pengumpulan data. Langkah awalnya, peneliti memilih aplikasi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif selanjutnya, peneliti mulai merancang konten materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran yang akan digunakan.

Langkah selanjutnya, peneliti merancang kerangka tampilan media pembelajaran interaktif melalui *storyboard layout* kemudian, peneliti merancang instrumen pengumpulan data melalui instrumen validasi oleh ahli, angket respon uji coba oleh peserta didik. Penilaian ini akan dilakukan pada materi ide pokok kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara. Pengembangan media ini ditampilkan melalui *storyboard prototype*. Berikut merupakan cuplikannya.

Tabel 1. Cuplikan Storyboard Prototype

Slide	Storyboard prototype	Keterangan
1.		Slide pertama menampilkan judul materi yang akan di pelajari oleh siswa
2.		Slide kedua menampilkan menu yang akan di tampilkan pada slide berikutnya yang berisi CP dan TP, Petunjuk Penggunaan, Materi, Latihan soal, Evaluasi, rangkuman
3.		Pada slide ketiga menampilkan petunjuk penggunaan yang berisi navigasi kanan dan kiri

etelah media yang dikembangkan telah selesai, langkah selanjutnya dilakukan validasi terhadap media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada materi ide pokok kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara. Proses validasi digunakan untuk menilai kesesuaian produk yang sedang dalam tahap pengembangan sebelum di ujicobakan kepada peserta didik, sesuai dengan pandangan Chan & Budiono (2019;173) yang menjelaskan bahwa tujuan dari validasi adalah untuk menilai kecukupan produk yang dihasilkan dan menentukan apakah produk tersebut layak untuk di ujicobakan atau tidak.

Validasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh validator yang berbeda. Pertama, validasi media dilakukan oleh Ibu Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd. yang merupakan Dosen Prodi Pendidikan

Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya. Hasil dari validasi media menunjukkan bahwa rata-rata persentasenya mencapai 88,63% yang masuk dalam kategori "Sangat Valid." Kedua, validasi materi dilakukan oleh Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., yang juga merupakan Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata persentasenya mencapai 88,63%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid." Ketiga, validasi praktisi guru VF dilakukan oleh ibu Susi Yulia, S.Pd., yang merupakan guru kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara.

Hasil validasi praktisi menunjukan bahwa rata-rata persentasenya mencapai 92,64% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Disimpulkan rata-rata keseluruhan validasi ahli media, ahli materi dan praktisi guru sebesar 92,64%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Valid" sesuai dengan kriteria skor kevalidan yang digunakan dalam penilaian ini, maka skor 92,64% termasuk kategori "sangat valid" oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Nearpod di kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara ini layak untuk diuji

cobakan pada peserta didik dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan kritik, saran, dan masukan yang diberikan.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (*implementation*). Memasuki tahap ini, media yang dikembangkan diuji cobakan kepada peserta didik di kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara yang berjumlah 31 orang peserta didik. Uji coba respon peserta didik akan dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap uji coba Perorangan dengan 3 peserta didik dan tahap uji coba kelompok Kecil dengan 5 peserta didik. Hasil angket respon yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil, rata-rata respon mencapai 100% dengan kategori "sangat praktis" sedangkan, pada tahap uji coba kelompok besar, rata-rata respon mencapai 100% dengan kategori "sangat praktis". Berikut tabel rekapitulasi hasil uji coba peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Nearpod:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Angket Respon

Hasil Angket Respon	Jumlah Skor	Skor Max	Nilai	Kategori
Perorangan	51	51	100 %	Sangat Praktis
Kelompok Kecil	85	85	100 %	Sangat Praktis
Total	136	136	100 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, media yang dikembangkan mendapatkan presentase sebesar 100% sesuai dengan kriteria skor kepraktisan media yang digunakan dalam penilaian ini, maka skor 100% termasuk kategori "sangat praktis" oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Nearpod pada materi Ide Pokok di kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara ini dapat dikatakan sangat praktis dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Nearpod Pada Materi materi Ide Pokok di kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat valid dan sangat praktis dalam penggunaannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi rantai makanan menggunakan

metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE.

Penelitian ini dinyatakan sangat valid, berdasarkan penilaian dari para ahli media, materi, dan praktisi guru. Hasil dari validasi media menunjukkan bahwa rata-rata persentasenya mencapai 88,63% yang masuk dalam kategori "Sangat Valid." Kedua, Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata persentasenya mencapai 88,63%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid." Ketiga, hasil validasi praktisi menunjukkan bahwa rata-rata persentasenya mencapai 92,64% yang masuk dalam kategori "sangat valid".

Kesimpulan keseluruhan validasi ahli media, ahli materi dan praktisi guru sebesar 92,64%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Valid" sesuai dengan kriteria skor kevalidan yang digunakan dalam penilaian ini, maka skor 92,64% termasuk kategori "sangat valid" oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Nearpod di kelas IV.A SDN 14 Indralaya Utara ini layak untuk diuji cobakan pada peserta didik dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan kritik, saran, dan masukan yang diberikan. Dengan

demikian, media pembelajaran berbasis Nearpod pada materi ide pokok layak digunakan di kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod Pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas Iii Mi Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54-68.
- Chan, F., & Budiono, H. (2019). Pengembangan buku petunjuk praktikum IPA berbasis learning cycle bagi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 166-175.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.
- Julaeha, S. (2021). *Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Bagi Peserta Didik Tunarungu di SLB Negeri 02 Jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- 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., & Oktaviani, R. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Nearpod pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726.
- Rahmawati, H. A., Anwar, W. S., & Mirawati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod pada Tema Sungguh Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16(1), 15-20.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Triani, A., Zahra, A. N., Lestari, D., & Marini, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 757-766.