

PENGEMBANGAN MATERI AJAR BERBANTUAN APLIKASI NEARPOD PADA MATERI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS VIII SMP

Muethia Arifah¹, Salmah Naelofaria²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

[¹arifahmuethia@gmail.com](mailto:arifahmuethia@gmail.com), [²snaelofaria@gmail.com](mailto:snaelofaria@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to describe the development process, product format, and feasibility of the observation report (LHO) text teaching material, supported by the Nearpod application, for eighth-grade students at SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. The background of this study is the limited teaching material in textbooks and the lack of use of interactive learning media, which leads to low student interest and motivation in learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, limited to three stages: analysis, design, and development. Data collection techniques were carried out through interviews with teachers and the distribution of needs questionnaires to students. The resulting product is an interactive digital link containing comprehensive material ranging from definitions, structures, and linguistic characteristics of the LHO text. Validation results by material experts showed a feasibility level of 90.24%, categorized as "Very Feasible." Meanwhile, validation by media experts obtained a score of 92%, also categorized as "Very Feasible." Thus, the LHO text teaching material supported by the Nearpod application is declared feasible and effective as a learning innovation to increase active student engagement in the digital era.

Keywords: *Teaching Materials, Observation Report Text, Nearpod*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, bentuk produk, serta tingkat kelayakan materi ajar teks laporan hasil observasi (LHO) berbantuan aplikasi *Nearpod* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan materi ajar pada buku teks serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru serta penyebaran angket kebutuhan kepada peserta didik. Produk yang dihasilkan berupa tautan digital interaktif yang memuat materi komprehensif mulai dari definisi, struktur, hingga ciri kebahasaan teks LHO. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90,24% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara itu, validasi oleh ahli media memperoleh skor 92% yang juga dikategorikan "Sangat Layak". Dengan demikian, materi ajar teks LHO berbantuan aplikasi *Nearpod* ini dinyatakan layak dan efektif sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif di era digital.

Kata Kunci: Materi Ajar, Teks Laporan Hasil Observasi, *Nearpod*

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai fondasi strategis dalam memacu pertumbuhan serta kemajuan suatu bangsa di tengah persaingan global. Salah satu pilar utama yang menentukan arah pendidikan tersebut adalah kurikulum, yang saat ini bertransformasi menjadi Kurikulum Merdeka dengan penekanan pada fleksibilitas serta kebebasan bagi peserta didik dan pendidik. Istilah "Merdeka" dalam konteks ini merujuk pada kemandirian peserta didik dalam menjalani proses belajar, serta kebebasan lembaga pendidikan untuk menetapkan arah dan strategi terbaik dalam pelaksanaannya (Windiastini, 2023). Transformasi ini menuntut kesiapan semua pihak agar konsep "Merdeka Belajar" dapat terwujud secara optimal di lingkungan sekolah.

Secara historis, kurikulum di Indonesia selalu bersifat dinamis dan terus mengalami pengembangan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman. Perjalanan panjang ini dimulai dari Rencana Pelajaran 1947, berlanjut ke tahun 1952, 1964, 1968, 1975, hingga Kurikulum 1984. Dinamika tersebut diteruskan melalui Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, Kurikulum

Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, Kurikulum 2013, hingga akhirnya mencapai tahap Kurikulum Merdeka. Saat ini, Kemendikbud memperkenalkan Kurikulum Merdeka secara bertahap kepada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA/SMK, hingga perguruan tinggi, dengan menyesuaikan tingkat kesiapan masing-masing satuan pendidikan.

Pada jenjang SMP kelas VIII, salah satu materi esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Menurut Sulistomo, dkk (dalam Laia, 2023:16), teks laporan hasil observasi adalah teks yang berupa penjabaran umum untuk melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan atau observasi, yang juga dikenal sebagai teks klasifikasi. Materi ini dipelajari pada semester satu Fase D dengan fokus pada elemen menulis. Tujuannya adalah melatih kemampuan peserta didik mengungkapkan gagasan melalui teks laporan hasil observasi yang ditulis sesuai kaidah.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara idealisme kurikulum dengan realitas pembelajaran. Berdasarkan

hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan pada 19 Desember 2025, ditemukan bahwa materi ajar yang tersedia belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik. Dari segi prinsip kecukupan, buku teks yang digunakan belum memaparkan definisi dan ciri kebahasaan teks LHO secara mendetail. Selain itu, dari aspek relevansi, contoh teks yang disajikan seperti "Bendi di Kota Padang" dirasa kurang kontekstual bagi siswa, sehingga diperlukan pembaruan materi yang lebih dekat dengan dunia mereka, seperti tema teknologi digital atau kebersihan sekolah.

Masalah lain yang muncul adalah aspek konsistensi dalam penyajian istilah struktur teks. Terdapat ambiguitas pada buku teks di mana halaman 21 menggunakan istilah "definisi umum", namun halaman 39 menggunakan istilah "pembuka" tanpa penjelasan bahwa keduanya merujuk pada hal yang sama. Ketidakkonsistenan ini diperparah dengan kurang optimalnya penggunaan media interaktif, sehingga pembelajaran cenderung monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, pengembangan materi ajar

harus dilakukan dengan prinsip yang menarik, bermakna, esensial, dan menantang agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih mudah menguasai tujuan pembelajaran.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Nearpod* menjadi sangat relevan. Menurut Sadiman (dalam Irwandy, 2019:95), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Benni (dalam Irwandy, 2019:95) menambahkan bahwa media berfungsi memudahkan proses belajar, memberikan pengalaman nyata, dan mengaktifkan seluruh indra siswa. *Nearpod* sendiri adalah platform pembelajaran daring maupun luring yang mampu melibatkan siswa secara aktif (Oktafiani, dkk., 2022), sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih kreatif, inovatif, dan tidak membosankan.

Efektivitas penggunaan *Nearpod* telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu. Rochman, dkk (2023) menemukan bahwa motivasi

belajar siswa meningkat sebesar 70,9% setelah memanfaatkan aplikasi ini. Sejalan dengan itu, penelitian Pazah, dkk (2024) menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan *Nearpod* masuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 85% dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Oktafiani & Mujazi (2022) juga menegaskan adanya pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan *Nearpod* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran yang membutuhkan tingkat pemahaman tinggi.

Berdasarkan urgensi pengembangan materi yang kontekstual dan kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif di era digital ini, maka peneliti memandang perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan ini diharapkan dapat menutup celah kekurangan pada buku teks serta meningkatkan minat baca dan memirsa siswa melalui tayangan yang lebih variatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Materi Ajar Berbantuan Aplikasi *Nearpod* pada Materi Teks Laporan Hasil

Observasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Developmen*). *Research and Development* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2017:297). Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu membantu proses pengembangan ilmu serta teknologi. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini juga memiliki tujuan meningkatkan produk terbaru dari perbaikan terhadap produk sebelumnya sesuai dengan bidangnya. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan produk materi ajar yang berisi tentang teks laporan hasil observasi dengan berbantuan media *Nearpod* agar lebih menarik untuk kegiatan pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Salah satu model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

Menurut pendapat Branch (2009) model ADDIE terdiri dari

beberapa tahapan, antara lain: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Menurut Branch (2009), model pengembangan ADDIE adalah salah satu alat yang paling efektif untuk dapat menghasilkan suatu hasil, karena pada model pengembangan ADDIE ini terdapat pedoman kerangka kerja untuk situasi yang sangat kompleks, sehingga sangat tepat untuk dapat mengembangkan produk pendidikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran teks laporan hasil observasi (LHO) yang bersifat interaktif untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pengembangan materi ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi menjadi tiga tahapan saja, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Pembatasan ini dilakukan karena adanya keterbatasan waktu implementasi serta keterbatasan peneliti, namun tetap mampu menjawab rumusan masalah yang ada.

Tahap pertama, yaitu analisis kebutuhan, dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Ibu Marni, S.Pd., dan penyebaran angket kepada siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa materi ajar yang digunakan selama ini hanya mengandalkan buku teks dari sekolah yang materinya dianggap belum lengkap. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan media digital seperti *PowerPoint* atau *Canva* karena keterbatasan pemahaman terhadap teknologi digital.

Data dari analisis kebutuhan siswa mengungkapkan bahwa 57% siswa merasa setuju mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari teks laporan hasil observasi. Selain itu, sebanyak 49% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka antusias mengikuti pembelajaran materi LHO, dan 57% siswa menyatakan tidak setuju bahwa mereka merasa termotivasi belajar dengan materi yang ada saat ini. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan inovasi dalam penyampaian materi.

Analisis terhadap buku teks Bahasa Indonesia kelas VIII menunjukkan ketidaksesuaian

dengan prinsip penyusunan materi ajar. Dari segi prinsip kecukupan, buku tersebut belum menjelaskan definisi dan ciri kebahasaan teks LHO secara rinci. Dari segi relevansi, contoh teks yang digunakan seperti "Bendi di Kota Padang" dianggap kurang sesuai dengan konteks kehidupan siswa SMP saat ini. Ditemukan pula ketidakkonsistenan istilah struktur teks antara halaman 21 dan halaman 39 pada buku tersebut.

Pada tahap desain (*design*), peneliti mulai mengumpulkan referensi seperti buku guru, buku siswa Kurikulum Merdeka, dan jurnal terkait pembuatan materi menggunakan perangkat lunak *Nearpod*. Rancangan materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang mencakup struktur lengkap teks LHO. Materi yang dirancang terdiri dari sampul, CP, pendahuluan, materi inti (pengertian, struktur, ciri kebahasaan), hingga latihan soal interaktif.

Tahap pengembangan (*development*) merealisasikan rancangan tersebut ke dalam platform *Nearpod*. Peneliti menyiapkan gambar pendukung secara eksternal karena keterbatasan aset visual di dalam

aplikasi. Langkah penyusunan dilakukan mulai dari membuat akun guru, membuat *lesson* baru, mengunggah materi ke dalam *salindia* (*slide*), hingga menghasilkan tautan (*link*) yang dapat dibagikan kepada siswa dan guru.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan tahap validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk memastikan kelayakan produk. Validasi ini menggunakan instrumen skala Likert dengan rentang 1 sampai 5 untuk mengevaluasi berbagai aspek. Proses validasi dilakukan secara berulang untuk mengakomodasi saran perbaikan dari para validator agar produk memenuhi standar kualitas pendidikan.

Validator ahli materi adalah Ibu Lili Tansliova, M.Pd., yang melakukan validasi sebanyak empat kali. Pada validasi pertama, skor yang diperoleh adalah 57,56% (cukup layak), kemudian meningkat menjadi 87,31% pada tahap kedua, 89,75% pada tahap ketiga, dan mencapai 90,24% pada tahap akhir. Peningkatan ini terjadi setelah peneliti melakukan revisi terkait pencantuman daftar pustaka dan perbaikan tata kalimat agar lebih efektif.

Hasil akhir penilaian ahli materi sebesar 90,24% menempatkan produk ini pada kategori "Sangat Layak". Penilaian ini mencakup aspek isi, penyajian, bahasa, dan kontekstual. Ahli materi menyarankan agar contoh teks LHO dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih menarik dan mudah dimengerti, serta memperkuat teori dengan mencantumkan pendapat para ahli.

Sementara itu, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Syukri Hidayat, M. Kom., untuk mengevaluasi desain dan tampilan platform. Aspek yang dinilai meliputi grafik, penyajian, dan pemrograman. Validasi media dilakukan melalui dua kali revisi, di mana skor awal sebesar 75% meningkat menjadi 92% pada tahap akhir, yang juga dikategorikan sebagai "Sangat Layak".

Secara keseluruhan, pengembangan materi ini menjadi solusi atas rendahnya minat belajar siswa yang hanya mengandalkan buku cetak. Materi ajar elektronik ini dapat diakses melalui laptop, komputer, maupun android, sehingga memberikan fleksibilitas tinggi bagi pengguna. Hal ini sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman yang

mewajibkan integrasi teknologi dalam dunia pendidikan.

Peranan media dalam proses pembelajaran sangat krusial, sebagaimana dinyatakan oleh Sadiman (dalam Irwandy, 2019:95) bahwa media adalah segala sesuatu yang menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Benni (dalam Irwandy, 2019:95) juga menambahkan bahwa media berfungsi memberikan pengalaman nyata dan mengaktifkan seluruh indra peserta didik. Penggunaan *Nearpod* mengakomodasi fungsi-fungsi tersebut melalui fitur-fitur interaktifnya.



Gambar 1 Tampilan Nearpod

Menurut Oktafiani, dkk. (2022), *Nearpod* adalah platform pembelajaran daring maupun luring yang melibatkan siswa secara aktif di kelas. Biassari (2021) juga menyatakan bahwa *Nearpod* memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa melalui gambar, video, dan kuis. Keunggulan platform ini adalah tidak memiliki

batas pemakaian, sehingga dapat diakses berulang kali oleh siswa untuk pendalaman materi.

Penelitian ini memperkuat temuan terdahulu, seperti penelitian Rochman, dkk. (2023) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 70,9% dengan penggunaan *Nearpod*. Begitu pula dengan penelitian Pazah, dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa media interaktif berbantuan *Nearpod* sangat efektif meningkatkan hasil belajar dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa teknologi media interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan dalam pembelajaran.

Terakhir, penelitian ini menyatakan bahwa materi ajar teks LHO berbantuan *Nearpod* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria "Sangat Layak" dengan skor rata-rata dari ahli materi 90,24% dan ahli media 92%. Produk akhir berupa tautan digital ini memuat materi yang komprehensif, mulai dari pengenalan hingga evaluasi, yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Kesimpulan

Dari temuan penelitian pengembangan materi ajar berbantuan aplikasi *Nearpod*, dapat disimpulkan yaitu:

1. Pengembangan materi ajar berbantuan teks laporan hasil observasi dilakukan penerapan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan pendekatan ADDIE yang disederhanakan menjadi tiga tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), dan pengembangan (*development*).
2. Bentuk dari pengembangan materi ajar berbantuan aplikasi *Naerpod* adalah berupa tautan yang dikembangkan berisi materi mengenal, menemukan informasi dalam teks laporan hasil observasi, mengenal topik dan gagasan utama dalam teks laporan hasil observasi, ciri-ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi, menemukan data dalam teks laporan hasil observasi, mengenal struktur teks laporan hasil observasi, mengidentifikasi teks deskripsi dan eksposisi dalam teks

laporan hasil observasi, mengenal tanda baca dan penulisan kata berbahasa asing dan daerah, menulis teks laporan hasil observasi, serta latihan soal.

3. Materi ajar teks laporan hasil observasi berbantuan aplikasi *Nearpod* sudah layak untuk digunakan dilihat dari hasil validasi ahli materi dengan tingkat kelayakan 90,24%, dan validasi ahli media dengan tingkat kelayakan 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar. *Prosiding Semdikjar*, 4, 62-74.
- Branch, R. M. 2009. *Instruction Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Irwandy & Eviyanti, E. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Medan: FBS Unimed Press.
- Laia, E., (2023). Analisis Struktur Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Susua Tahun Ajaran 2021/2022. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 13-23.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124-134.
- Oktavian, I. S. (2021). Pengenalan Media Pembelajaran Daring Berbasis Sistem Untuk Guru IPA di SMAN 9 Bandar Lampung. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 77-88.
- Pazah, G. A., Risdianto, E., & Purwanto, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 55-66
- Rochmah, M., Umalihayati, U., & Dayurni, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan Earpod Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Tik di SMA Al-Mubarak Kota Serang. *Innovative. Journal Of Social Science Research*, (3), 4925-4932.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Windiastini, N. K., dkk. 2023. Penerapan Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1).