



Nearpod-Based Interactive Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class V Elementary School Students

Yosefh Daniel Marcelino Banjarnahor^{1*}, Daitin Tarigan²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Yosefh Daniel Marcelino Banjarnahor
yosefhdaniel22@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Interactive Learning Media, Nearpod, Learning Outcomes

Received : 20 April
Revised : 22 May
Accepted: 24 June

©2023 Banjarnahor, Tarigan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This research is motivated by a learning process that rarely uses learning media in delivering material, so that students are less interested in following learning so that it affects student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the richness, practicality, and effectiveness of using nearpod-based learning media. The type of research used is development research (Research and Development) which uses the ADDIE development model with 5 stages of research, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subject of this study was a grade V student of SDN 101775 Sampali. The instruments used in data collection are teacher interviews, material and media validation questionnaires, education practitioner questionnaires, and tests. The results of the development of nearpod-based learning media on fractional material, showed that the results of material validation got a percentage of 93.75% with the category "Very Feasible" and the results of media validation got a percentage of 93.75% with the category "Very Feasible". Practicality validation by educational practitioners obtained a percentage of 92.30% with the category "Very Practical". Based on the effectiveness test of nearpod-based learning media developed, students' scores increased with the pre-test obtaining an average score of 56 and after the post-test increased to 88. From the research and data found, it shows that the development of nearpod-based learning media is very feasible and effective to be used in the learning continuity process.

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Yosefh Daniel Marcelino Banjarnahor^{1*}, Daitin Tarigan²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Yosefh Daniel Marcelino Banjarnahor

yosefhdaniel22@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Nearpod*, Hasil Belajar

Received : 20 April

Revised : 22 Mei

Accepted: 24 Juni

©2023 Banjarnahor, Tarigan: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adalah proses pembelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelakayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *nearpod*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan penelitian yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 101775 Sampali. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu, wawancara guru, angket validasi materi dan media, angket praktisi pendidikan, dan tes. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* pada materi pecahan, menunjukkan hasil validasi materi mendapatkan persentase 93,75% dengan kategori "Sangat Layak" dan hasil validasi media mendapatkan persentase 93,75% dengan kategori "Sangat Layak". Validasi kepraktisan oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase 92,30% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan uji keefektifan media pembelajaran berbasis *nearpod* yang dikembangkan, nilai siswa meningkat dengan dilakukannya *pre-test* memperoleh nilai rata-rata 56 dan setelah dilakukan *post-test* meningkat menjadi 88. Dari penelitian dan data yang ditemukan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *nearpod* sangat layak dan efektif digunakan dalam proses keberlangsungan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran pada masa sekarang tidak sekedar dilaksanakan di sekolah tetapi dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. Tidak heran jika peserta didik pada saat ini menjadi mahir dalam penggunaan teknologi di usia belia dan hal ini membuat guru sebagai tenaga pendidik harus mampu menyesuaikan diri dan merancang dan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik atau gaya belajar peserta didik pada saat ini. Pembelajaran matematika merupakan salah satu hal yang paling penting peranannya tidak hanya di dunia pendidikan namun juga dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya matematika, sangat lumrah kita temui pelajaran tersebut pada setiap jenjang pendidikan dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah dan perguruan tinggi. Pelajaran matematika juga diujikan dalam ujian nasional yang dimana matematika ditunjukan sebagai salah satu standar kelulusan siswa. Meskipun demikian jika dikulik lebih dalam, proses belajar dan keterampilan matematika dasar peserta didik cenderung rendah dikarenakan matematika sering menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik. Guru terbiasa kurang memperhatikan kemampuan berpikir peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru menyampaikan materi secara apa adanya, yang penting berjalan tanpa memperhatikan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini sering dianggap hal sepele bagi guru yang dimana dapat berdampak buruk pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Tarigan, 2017).

Dalam rangka membantu pencapaian tujuan pembelajaran, seorang pendidik profesional harus benar-benar memahami gagasan dasar dan teori-teori psikologi pendidikan, serta prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Simbolon, 2013). Menurut Mailani (2015) siswa sekolah dasar dalam pengajarannya mata pada mata pelajaran matematika diajarkan dengan cara melihat, mendengarkan, membaca, mengikuti arahan, meniru, berlatih, dan menyelesaikan kegiatan. Melalui pemaparan benda-benda yang konkret (nyata) kepada anak, sangat penting untuk meletakkan dasar bagi pemahaman mereka tentang ide-ide abstrak. Guru harus mahir menghubungkan prinsip-prinsip matematika dengan hal konkret. Akibatnya, media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan pembelajaran matematika sekolah dasar. Selain itu, ketika mengajar matematika di sekolah dasar, mulailah dengan hal yang sudah diketahui siswa daripada hal yang sudah diketahui guru.

Dari wawancara yang dilakukan melalui pengamatan ke sekolah dengan guru kelas V, ditemui beberapa hal yang berkaitan dengan permasalahan proses pembelajaran. Terdapat kesulitan guru dalam hal penyampaian materi pelajaran kepada siswa, salah satunya pelajaran matematika, dikarenakan proses pembelajaran masih terpaku menggunakan metode ceramah. Beliau mengungkapkan kesulitan dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dikarenakan penggunaan media dalam proses pembelajaran masih terbatas salah satunya media pada materi pecahan belum ada. Beliau hanya menampilkan gambar yang disajikan pada buku paket. Dikarenakan hal tersebut, imajinasi dan kreatifitas peserta didik menjadi tidak terpacu pada

proses pembelajaran, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Siswa merasa kurang antusias dan jenuh dikarenakan proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional yang dimana proses pembelajaran hanya dilakukan dengan penjelasan materi dan pemberian tugas, sehingga pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Proses pembelajaran jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan dalam membuat sumber pengajaran atau media pembelajaran, sehingga sulit bagi mereka untuk memberikan contoh yang dapat diperlihatkan kepada siswa. Padahal zaman sudah semakin maju dan kita harus mengikuti arus perkembangan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Simanjuntak, dkk (2019) bahwa pada masa sekarang, guru harus mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar dengan cara yang berkesan. Guru memiliki peran penting di dalam meningkatkan mutu pendidikan baik itu melalui proses pembelajaran, pemilihan metode dan media pembelajaran. Dengan hal ini diharapkan terjadinya proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif.

Dengan pengimplementasian media pembelajaran yang ideal dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, mengingat pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, jenis media juga semakin berkembang salah satunya bersifat *blended learning*. Media pembelajaran yang bersifat *blended learning* memang umumnya digunakan dalam proses pembelajaran secara daring. Seperti yang diketahui, proses pembelajaran pada saat ini memang sudah dilaksanakan secara luring, tetapi dengan menggunakan media ini, guru bisa memberikan media pembelajaran berbasis digital yang bisa digunakan di sekolah, dengan demikian diberikan istilah dengan kata media *blended learning*. Media *blended learning* sangat beragam. Banyak yang dapat digunakan, dimodifikasi, dan dikembangkan. Berbagai aplikasi berbasis web seperti aplikasi *zoom meeting*, *google meet*, dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dalam jaringan. Aplikasi berbasis android maupun ios dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar berbasis teknologi. Aplikasi pembuat program dapat digunakan untuk membuat aplikasi. Ada juga yang telah disediakan dalam Pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbasis *nearpod* ini, berbantuan dengan penggunaan aplikasi tambahan, seperti *canva*, *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Word*, *YouTube*, dan *Phet Simulation*.

Media pembelajaran *blended learning* berbasis *nearpod* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat mengurangi lingkungan yang stagnan dan membosankan dan sebagai gantinya menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa juga akan terpacu untuk semangat dan lebih antusias belajar. Penyajian materi yang terdapat dalam media *blended learning* berbasis *nearpod* akan lebih mudah dipahami oleh anak karena mereka akan belajar sambil bermain dengan melihat dan mendengar. *Nearpod* dipilih sebagai media yang bersifat teknologi dalam pembelajaran bersifat *blended learning* karena melihat dari segi aspek kebermanfaatan dan keefektifan dalam penggunaan. (Ami, 2021). Untuk pembelajaran yang lebih aktif, guru dan siswa dapat menggunakan *nearpod*, yang memiliki berbagai fitur menarik yang dapat diakses secara gratis. (Ami,

2021). Aplikasi ini juga masih jarang digunakan terutama dalam bidang pendidikan, sehingga bagi yang belum pernah mendengar mengenai aplikasi tersebut menjadi tertarik dalam menggunakannya. Kehadiran nearpod memungkinkan guru untuk merancang pelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, aplikasi ini juga ditujukan untuk menciptakan pembelajaran aktif di kelas. Pembelajaran lebih terintegrasi dan fokus saat menggunakan nearpod, dan pastinya siswa akan senang dengan hal tersebut. Perez (2017) mengemukakan bahwa nearpod dapat membantu guru dalam membuat presentasi pelajaran yang menarik, efisien, dan mudah dipahami. Salah satu dari banyak fitur nearpod yang dapat digunakan pendidik adalah presentation tools, yang dimana pendidik dapat merancang presentasi sesuai dengan preferensi mereka, membuatnya lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam semua kegiatan pembelajaran, yang akan menghasilkan pembelajaran aktif. Perbedaan yang sangat mencolok dari aplikasi nearpod dibandingkan platform lain yaitu konten dan segala aktivitas pembelajaran yang disajikan sangat interaktif dan beragam. Media pembelajaran yang telah diuraikan sangat ideal untuk digunakan dalam membantu pembelajaran siswa di masa sekarang. Siswa akan lebih cenderung tertarik pada dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memahami setiap materi yang telah dipelajari berkat media yang baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran interaktif telah menjadi fokus utama dalam pengembangan pendidikan di era digital. Salah satu platform yang sering digunakan dalam media pembelajaran interaktif adalah Nearpod. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod telah menarik perhatian banyak peneliti. Media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod adalah salah satu pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Nearpod adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat dan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang interaktif, melalui penggunaan presentasi multimedia, pertanyaan interaktif, dan aktivitas kolaboratif. Dalam kelas V sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Teori konstruktivisme dapat menjadi dasar untuk memahami bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis Nearpod dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pembelajaran. Dalam konteks media pembelajaran interaktif Nearpod, siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui fitur-fitur seperti presentasi multimedia, pertanyaan interaktif, dan aktivitas kolaboratif.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan (research and development) adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru ataupun pembaharuan produk yang telah ada dan akan divalidasi oleh peneliti. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian berfungsi untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk. Dalam arti luas, memperbaiki produk yang sudah ada atau membuat yang baru dapat dianggap sebagai pengembangan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Elvi Mailani (2020) menyatakan bahwa memvalidasi produk dapat diartikan bahwa produk tersebut telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Kegiatan penelitian diintegrasikan selama proses pengembangan produk, oleh karena itu dalam pengembangan perlu memadukan metode penelitian. Metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk dan diuji kelayakannya. Sugiyono (2015) memaparkan model pengembangan ADDIE, memiliki lima tahap yaitu analisis (analyse), rancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model pengembangan ADDIE memiliki lima komponen yang saling berhubungan dan disusun secara sistematis, sehingga penerapannya dari tahap pertama hingga kelima harus sistematis dan tidak dapat diurutkan secara sembarangan. Jika dibandingkan dengan model desain lainnya, kelima fase atau langkah ini sangat mudah. Model desain ini sederhana dan terorganisir secara logis, sehingga mudah dipahami dan digunakan. Model pengembangan ADDIE sesuai untuk proses pengembangan produk dan memberikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien yang terstruktur dengan langkah-langkah pembelajaran. Peneliti menggunakan model ini karena yang dikembangkan adalah media pembelajaran bukan hasil rekayasa (Purnamasari, 2019).

Penelitian ini dilakukan di Kelas V SDN 101775 Sampali. Waktu penelitian ini dilakukan di semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V SDN 101775 Sampali yang berjumlah 20 orang. Objek dalam penelitian ini adalah media blended learning berbasis nearpod pada materi pecahan. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Dalam hal ini instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah instrumen validasi materi dan media, angket praktisi pendidikan (guru). Instrumen pengembangan media blended learning berbasis nearpod yang dibuat berupa lembar validasi menggunakan skala likert dengan modifikasi oleh peneliti. Lembar validasi tersebut terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup baik, 1 = kurang, penilaian ini dilakukan untuk menilai layak atau tidaknya pengembangan media yang dilakukan. Angket kepraktisan disusun dengan menggunakan skala likert dengan modifikasi oleh peneliti dengan 4 pilihan jawaban yaitu 4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = kurang setuju, 1 = tidak setuju, penilaian ini dilakukan untuk menilai kepraktisan dari

pengembangan media yang dilakukan (Riduwan, 2013). Sedangkan untuk melihat tingkat keefektifan, kriteria yang diperoleh yaitu 0 - 54%= tidak efektif, 55 - 64%= kurang efektif, 65 - 79%= cukup efektif, 80 - 89%= efektif dan 90 - 100%= sangat efektif.

Teknik pengambilan data yang dilakukan dengan wawancara, kuesioner/angket dan tes. Teknik wawancara dilakukan saat peneliti melakukan pengamatan pertama kali ke sekolah untuk mencari permasalahan awal yang ada di sekolah tersebut. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SDN 101775 Sampali sebagai narasumber. Wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, materi dan kurikulum apa yang berlaku di sekolah tersebut, dan juga teknologi yang dapat digunakan saat pembelajaran. Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner/angket dapat berupa pernyataan/pertanyaan secara tertulis yang dapat diberikan kepada responden secara langsung. Hal itu sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang mengatakan bahwa kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan maupun pernyataan secara tertulis kepada responden. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator menjadi masukan bagi peneliti untuk melakukan revisi nantinya yang dimana bertujuan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti juga menggunakan uji keefektifan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada siswa SDN 101775 Sampali di kelas V. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dengan membandingkan dua kondisi, pre-test dilakukan sebelum penggunaan media (sebelum diberi perlakuan) dan post-test setelah penggunaan media (sesudah diberi perlakuan) (Muallifah, 2020).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan produk yang diciptakan berupa media pembelajaran berbasis nearpod pada materi pecahan di kelas V SDN 101775 Sampali. Media ini dikembangkan melalui penggunaan aplikasi nearpod, yang dalam pemanfaatannya digunakan oleh guru dan siswa kelas V SDN 101775 Sampali. Adapun materi yang dimuat dalam media berbasis nearpod ini yaitu materi pecahan dengan fokus pada topik pembagian pecahan untuk kelas V SD. Istilah media blended learning merupakan salah satu jenis pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran campuran yaitu menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dan secara daring. Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini.

Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) merupakan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dimana peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melaksanakan wawancara

terstruktur dengan guru kelas V SDN 101775 Sampali. Hasil wawancara tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis nearpod yang akan dikembangkan peneliti untuk guru dan peserta didik kelas V SDN 10175 Sampali. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran. Adapun analisis ini dilihat dari segi umur dan kemampuan akademisnya. Adapun analisis materi, kurikulum yang berlaku dan diterapkan di SDN 101775 Sampali yaitu kurikulum merdeka dan kurikulum 2013, dan untuk kelas V sendiri masih menggunakan kurikulum 2013. Materi akan dimuat dalam penelitian ini yaitu materi “pecahan” yang fokusnya kepada topik “pembagian pecahan”.

Tahap perancangan adalah tahap dimana peneliti terlebih dahulu merumuskan isi materi berdasarkan KI, KD, dan Indikator kemudian setelah dirumuskan, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis nearpod yang berisi mengenai video animasi pembelajaran, rangkuman materi, simulasi interaktif, dan kuis yang kemudian di upload di aplikasi nearpod tersebut. Gambar atau animasi yang ada di berasal dari bantuan pengeditan dari aplikasi canva. Sumber video yang berisi materi dan juga sumber video lagu diambil dari YouTube. Bahan-bahan tersebut kemudian di desain oleh peneliti untuk kesempurnaan dari media yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan merupakan tahap yang dimana dilakukannya penilaian kelayakan atau validasi terhadap media dan materi pembelajaran blended learning berbasis nearpod, dan dilakukan juga kalibrasi tes yang dimana soal terlebih dahulu dilakukan validitas tes dan reliabilitas tes sebelum di uji kan kepada siswa untuk pre-test dan post-test. Hasil dari proses validasi kelayakan media diperoleh dengan menampilkan produk media yang sudah dikembangkan berupa media blended learning berbasis nearpod pada materi pecahan kepada validator. Kemudian media memberikan penilaian terhadap kelayakan media tersebut. Terdapat beberapa aspek yang termuat dalam angket penilaian ahli media. Ahli media akan memberikan penilaian dan saran dalam bentuk tulisan maupun lisan. Proses penilaian ahli media pada media blended learning berbasis nearpod ini dilakukan dengan men-checklist skor pada angket yang disusun dan disertakan pada saat proses validasi. Dari hasil validasi melalui angket penilaian oleh ahli media diperoleh, persentase kelayakan sebesar 93,75% yang dimana tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga disimpulkan bahwasanya penggunaan media blended learning berbasis nearpod sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Adapun hasil dari proses validasi kelayakan materi diperoleh dengan menunjukkan materi yang tercantum media pembelajaran blended learning berbasis nearpod pada materi pecahan kepada validator. Kemudian ahli materi/validator memberikan penilaian terhadap muatan materi tersebut. Terdapat beberapa aspek yang termuat dalam angket penilaian ahli materi. Ahli materi akan memberikan penilaian dan saran dalam bentuk tulisan maupun lisan. Proses penilaian ahli materi pada media blended learning berbasis nearpod ini dilakukan dengan men-checklist skor pada angket yang disusun dan disertakan pada saat proses

validasi. Dari hasil validasi melalui angket penilaian oleh ahli materi (setelah revisi) diperoleh, persentase kelayakan materi pada media yaitu 93,75% yang dimana tergolong dalam kategori "Sangat Layak". Sehingga disimpulkan bahwasanya penyajian materi pada media blended learning berbasis nearpod sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan kalibrasi tes yang bertujuan untuk pengujian validitas tes dan reliabilitas tes terhadap butir soal.

Tahap implemantasi dari penelitian ini berupa penilaian kepraktisan media blended learning berbasis nearpod yang dilakukan oleh praktisi pendidikan dan mengetahui keefektifan media blended learning berbasis nearpod berdasarkan dari hasil pelaksanaan pre-test dan post-test yang diujikan kepada siswa. Instrumen kepraktisan media pembelajaran berupa lembar angket kepraktisan media pembelajaran yang diberikan kepada guru kelas V SDN 101775 Sampali. Dari hasil oleh praktisi pendidikan diperoleh persentase kelayakan sebesar 92,30% yang dimana tergolong dalam kategori "Sangat Praktis". Dari hal tersebut disimpulkan penyajian materi pada media blended learning berbasis nearpod sangat praktis digunakan dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Media blended learning berbasis nearpod bermanfaat untuk digunakan jika hasil belajar siswa meningkat dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sesuai dengan uji efektivitas yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana media yang dikembangkan. Setelah produk yang dikembangkan di validasi dan didapatkan kelayakan serta kepraktisan produk maka produk akan diujicobakan pada peserta didik. Uji coba dilakukan di kelas V dengan jumlah siswa 20 orang. Pengumpulan hasil belajar siswa dilakukan dengan melakukan uji pre-test dan post-test. Uji coba pre-test dilakukan untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum menerima pembelajaran mengenai materi pecahan media blended learning berbasis nearpod. Setelah itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media blended learning berbasis nearpod, kemudian setelah pembelajaran selesai peserta didik diberikan lagi soal post-test. Hasil peningkatan belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Perolehan nilai pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Perbandingan Nilai Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Responden	Hasil Test	
		Pre-Test	Post-Test
1	S1	54,6	86,4
2	S2	64	95,5
3	S3	45,5	82
4	S4	59,1	91
5	S5	54,6	86,4
6	S6	77,3	95,5
7	S7	77,3	95,5
8	S8	41	82
9	S9	36,4	82
10	S10	59,1	91
11	S11	50	86,4
12	S12	50	86,4
13	S13	54,6	82

14	S14	50	91
15	S15	50	91
16	S16	54,6	95,5
17	S17	64	86,4
18	S18	64	77,3
19	S19	82	91
20	S20	45,5	86,4
JUMLAH		1.120	1.761
Persentase Keefektifan		56%	88%

Untuk menentukan hasil keefektifan dari nilai yang diperoleh melalui pengerjaan pre-test dan post-test, dapat dihitung dengan rumus (Subagyo, 2011):

$$Efektivitas = \frac{Realisasi \text{ (Jumlah skor yang diperoleh)}}{Target \text{ (Jumlah skor maksimum)}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai keefektifan Pre-Test} = \frac{1120}{2000} \times 100\% = 56\%$$

$$\text{Nilai keefektifan Post-Test} = \frac{1761}{2000} \times 100\% = 88\%$$

Hasil yang didapatkan setelah melakukan uji coba soal pre-test menunjukkan bahwa keefektifan nilai peserta didik mencapai 56% dengan kriteria "Kurang Efektif". Sedangkan hasil uji coba soal post-test menunjukkan keefektifan nilai peserta didik mencapai 88% dengan kriteria "Sangat Efektif". Perbandingannya dapat dilihat dalam diagram 1 berikut:

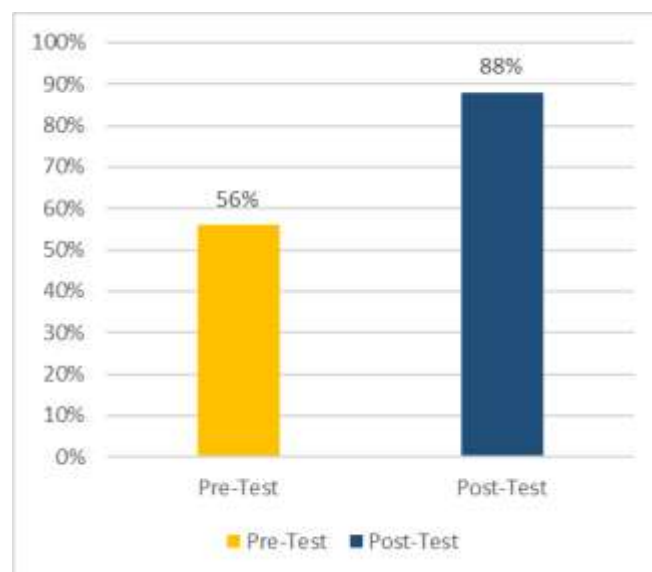


Diagram 1. Hasil Penilaian Keefektifan Siswa

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE, yang dimana bertujuan untuk mengetahui dan melihat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis nearpod berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, dan uji coba kepada siswa melalui pemberian tes berupa pre-test dan post-test pada siswa kelas V SDN 101775 Sampali. Berdasarkan perolehan hasil validasi dari ketiga validator, dapat disimpulkan bahwa media blended learning berbasis nearpod

dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses keberlangsungan pembelajaran yang mana dibuktikan dengan perolehan nilai yang diterima peneliti pada saat melakukan uji kelayakan. Tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis nearpod diperoleh pada saat melakukan pemberian uji pre-test dan post-test oleh siswa. Dari hasil pre-test menunjukkan tingkat keefektifan 56% dengan kriteria "Kurang Efektif", sedangkan hasil uji post-test menunjukkan tingkat keefektifan mencapai 88% dengan kriteria "Sangat Efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis nearpod sangat efektif digunakan dalam hal peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis nearpod dinyatakan telah memenuhi tingkat keefektifan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis nearpod sudah dikatakan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam keberlangsungan proses pembelajaran di kelas berdasarkan dari uji kelayakan dan kepraktisan yang telah dilakukan. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis nearpod dikatakan sangat efektif didasari dari hasil pre-test dan post-test siswa yang mengalami peningkatan, sehingga disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis nearpod ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas V SDN 101775.

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 135-148. doi:<https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Elvi Mailani, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 10(1), 19-29. doi:<https://doi.org/10.24114/esjpsd.v10i1.19283>
- Eva Betty Simanjuntak, S. M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 di Kelas IV SD N 101767 Tembung. *School Education Journal*, 9(4), 336-345. doi:<https://doi.org/10.24114/sejpsd.v9i4.16156>
- Mailani, E. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1-14. doi:<https://doi.org/10.24114/jh.v4i1.2832>

- Muallifah, A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Perez, J. E. (2017). Nearpod. *Journal of the Medical Library Association*, 105(1), 108-110. doi:<http://dx.doi.org/10.5195/jmla.2017.121>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30. doi:<https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Simbolon, N. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14-19. doi:<https://doi.org/10.24114/esjpsd.v1i2.1323>
- Subagyo. (2011). *Metologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*, 2(1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.24114/js.v2i1.9896>