



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 6 Tahun 2023 Halaman 3886 - 3894

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform *Nearpod* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara

Helnanelis¹, Ahya Ulyanti^{2✉}

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia^{1,2}

E-mail: helnanelis123@gmail.com¹, ahyaulyanti12@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang diakibatkan karena penggunaan media dan metode pembelajaran yang usang (*konvensional*) dan tidak relevan dengan tuntutan perkembangan zaman yang mengharuskan perlunya kolaborasi antara dunia teknologi dengan kegiatan pendidikan. Salah satu langkah yang dapat diambil ialah melibatkan pengembangan media digital dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berarti. Tujuan dari penelitian ini yakni mengembangkan media interaktif berupa *Nearpod* guna menciptakan peningkatan motivasi belajar para siswa kelas XII SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni model penelitian dan pengembangan (R&D) ADDIE. Data penelitian diperoleh melalui berbagai teknik seperti observasi, wawancara, dokumentasi, penggunaan angket, serta uji tes sebelum dan sesudah pembelajaran. Penggunaan *Nearpod* diukur dari nilai *pre-test* yang memperoleh rata-rata nilai <69, dan *post-test* yang memperoleh rata-rata nilai >80. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Nearpod* layak digunakan serta terbukti mampu memberi peningkatan motivasi belajar siswa yang terlihat dari perbedaan perolehan nilai dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan di SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon.

Kata Kunci: Pengembangan Media ICT, Platform *Nearpod*, Motivasi Belajar.

Abstract

This research was motivated by the low motivation of students to learn due to the use of media and learning methods that are outdated (conventional) and irrelevant to the demands of the times which require the need for collaboration between the world of technology and educational activities. One step that can be taken is to utilize digital media development in the learning process to create a more interactive and meaningful learning experience. The purpose of this research is to develop interactive media in the form of a Nearpod to create an increase in the learning motivation of the XII grade students of Al-Khairiyah 4 Cilegon High School. The method used in this research is the ADDIE research and development method (R&D). The research data was obtained through various techniques such as observation, documentation, interviews, the use of questionnaires and pre and post tests. The use of Nearpod is measured and the pre-test value which obtained an average value <69, and the post-test which obtained an average value of >80. Thus, it can be seen that the Nearpod learning mode is feasible to use and has proven to be able to increase student learning motivation as seen and the difference in the acquisition of pretest and posttest scores conducted at Al-Khairiyah 4 Cilegon High School.

Keywords: ICT Media Development, *Nearpod* Platform, Learning Motivation.

Copyright (c) 2023 Helnanelis, Ahya Ulyanti

✉Corresponding author :

Email : ahyaulyanti12@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 6 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dinamika perkembangan dan kemajuan zaman khususnya di era Society 5.0 selalu berimplikasi terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan manusia. Hal ini dikarenakan, pada era Society 5.0 ini bukan hanya lagi menuntut kemampuan manusia dalam beradaptasi dengan teknologi melainkan juga kemampuan manusia untuk dapat hidup berdampingan dengan teknologi diberbagai bidang kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Di era kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, baik guru maupun siswa pada proses pembelajarannya harus mampu dalam penguasaan IPTEK terutama penguasaan terhadap *Information and Communication Technology* (ICT). *Information and Communication Technology* (ICT) merujuk pada suatu sistem yang memberikan akses kepada informasi melalui telekomunikasi, memuat berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yang memiliki kemampuan untuk menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi, serta memungkinkan terjadinya komunikasi (Arum and Desstya 2021).

Dengan berkembangnya *Information and Communication Technology* (ICT) maka berpengaruh pada perkembangan *education system*, menurut penjelasan yang disampaikan oleh (Suryadi 2007) dikemukakan bahwa keinginan masyarakat untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan bagian integral dari reformasi pendidikan. Selain menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah menyediakan berbagai media dan alat untuk mempermudah proses belajar, yang berpotensi meningkatkan pencapaian hasil belajar. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat memberikan keterampilan tingkat lanjut kepada siswa. Selain manfaat tersebut, interaksi antara guru dan sumber-sumber pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, tidak terbatas oleh batasan ruang dan waktu.

Namun pada realitanya, masih banyak sekolah-sekolah yang belum mampu dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi demi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sebagian sebesar sekolah masih menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran cenderung monoton yang mengakibatkan turunnya minat atau motivasi siswa dalam belajar yang mana hal tersebut sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Sesuai dengan penjelasan (Gunawan, Kustiani, and Hariani 2018) mengemukakan bahwa motivasi belajar mencakup seluruh dorongan yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan arah pada aktivitas belajar, sehingga tujuan yang diinginkan oleh siswa dapat tercapai. Tingkat motivasi dapat mempengaruhi semangat belajar siswa; ketika motivasi belajar tinggi, hasil belajar cenderung optimal. Sedangkan jika motivasi rendah, maka hasil belajar kemungkinan kurang maksimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mengintegrasikannya dengan perkembangan teknologi, khususnya TIK. Dengan demikian, lingkungan belajar yang menarik dan interaktif dapat terbentuk. Sehingga mampu mendorong siswa untuk lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi lapangan di SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon, pada pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam, mayoritas siswa merasa jenuh, mengantuk bahkan ada yang tertidur selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan terlalu terpaku pada media buku paket dengan teks sejarah yang cukup padat. Sehingga mereka mengaku tidak memiliki gairah atau motivasi dalam belajar karena penyampaian materi oleh guru cenderung membosankan dan tidak ada aktivitas yang mendorong mereka lebih aktif dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mengkolaborasi dengan teknologi, sehingga proses pembelajaran dapat terjalin dua arah antara pendidik dan peserta didik. Hal tersebut mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga mampu memicu semangat atau motivasi siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran

interaktif berbasis Information and Communication Technology (ICT) yang dapat digunakan ialah *platform Nearpod*. *Nearpod* adalah *platform web* yang dikembangkan oleh perusahaan *Nearpod-Inc*. Platform ini dapat digunakan dalam konteks pembelajaran baik secara langsung/luring maupun secara *online* sehingga menciptakan peluang interaksi diantara pendidik dan peserta didik tanpa batas ruang dan waktu (Minalti and Erita 2021). Aplikasi *Nearpod* merupakan salah satu multimedia interaktif dalam pembelajaran sebagai upaya untuk memenuhi fasilitas pendukung pembelajaran dalam mewujudkan kualitas pembelajaran dengan kolaborasi dari beberapa media yang menimbulkan hubungan dua arah, meningkatkan gairah motivasi belajar siswa, menciptakan pembelajaran mandiri, serta menciptakan peluang pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu (Feri and Zulherman 2021).

Menurut Dyer & Hunt, *Nearpod* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis web yang memiliki kemampuan untuk mengubah pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif dan memberikan respons langsung terhadap peserta didik. Dalam ruang virtual, pengajar dapat membuat presentasi yang berisi gambar, teks, video, dan kuis yang dapat dimainkan bersama. Melalui platform ini, peserta didik dapat bergabung menggunakan kode kelas yang diberikan oleh-guru, serta mengakses *nearpod* dengan berbagai perangkat untuk berinteraksi selama proses pembelajaran. *Nearpod* memungkinkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan, mengikuti polling, menggambar, melakukan eksperimen dengan gambar 3D, dan melakukan berbagai aktivitas interaktif lainnya. Seluruh data atau aktivitas dari peserta didik akan disimpan secara langsung dan dapat diunduh oleh guru baik selama proses pembelajaran maupun diwaktu lainnya (Baalwi and Aulia 2022).

Penggunaan *platform Nearpod* sebagai media pembelajaran merupakan suatu terobosan inovatif yang sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini seiring dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh (Faradisa 2021) yang mendapati hasil-bahwa setelah pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Nearpod*, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar. Rata-rata nilai awal sebelum menggunakan media tersebut adalah 55,85, namun meningkat menjadi 73,52 setelah penerapan media pembelajaran *Nearpod*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Syofyan and Husni 2023) mendapati bahwa media pembelajaran dengan platform *Nearpod* sangat layak digunakan hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli materi (84.3%), validasi-ahli-media (81,67%), validasi hasil evaluasi (76%). Dan penggunaan *platform Nearpod* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya nilai *pretest* sebesar 50,17% dan mengalami kenaikan pada nilai *posttest* sebesar 88,67%.

Penelitian-lainnya-dilakukan oleh (Simanjuntak and Panjaitan 2023) mendapati bahwa penggunaan platform *Nearpod* dalam pembelajaran terbukti efektif, hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai antara kelas eksperimen (menggunakan media *nearpod*) dan kelas-kontrol (menggunakan-media *powerpoint*). Pada kelas eksperimen nilai-rata-rata *pretest* memperoleh skor sebesar 38,95 dan mengalami kenaikan nilai skor rata-rata *posttest* sebesar 83,95. Sedangkan pada kelas kontrol skor *pretest* sebesar 40,28 dan skor *posttest* sebesar 80,83. Dari data hasil penelitian terdahulu memiliki kesamaan-hasil-yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Nearpod* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dilihat dari terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah menggunakan *platform nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini ialah Pengembangan Media-Pembelajaran ICT berbasis Platform *Nearpod* untuk Meningkatkan Motivasi-Siswa Kelas XII SMA Al Khairiyah 4 Cilegon pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara.

METODE

Penelitian”ini”menerapkan”metode”Research”and”Development (R&D), yang merujuk pada pengembangan atau penciptaan produk yang lebih unggul. Model”pengembangan”yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Analysis,”Design,”Development,”Implementation,”and”Evaluation”(ADDIE).

Dalam penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 6 bulan, yang dilakukan di SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon. Adapun tahapan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Tahap *Analysis*, meliputi analisis kurikulum untuk mengkaji KD dalam merumuskan indikator-indikator ketercapaian pembelajaran. Serta melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa kelas XII SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon.
2. Tahap *Design*, meliputi: membuat kerangka produk, mengumpulkan beberapa referensi, merancang materi, serta merancang instrumen evaluasi.
3. Tahap *Development*, tahap ini dilakukan proses pengembangan media pembelajaran berbasis ICT melalui platform *Nearpod* disusul dengan validasi oleh para ahli.
4. Tahap *Implementation*, uji coba penggunaan platform *Nearpod* dalam pembelajaran dengan *pretest* dan *posttest* di salah satu kelas XII SMA Al-Khairiyah 4 Cilegon.
5. Tahap *Evaluation*, ialah proses untuk mengetahui apakah media pembelajaran dengan menggunakan platform *Nearpod* memiliki efektivitas yang baik dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran dikelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pengembangan secara etimologi berasal dari kata *kembang* yang berarti tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan, dan lainnya). Pengembangan berarti proses, cara, dan perbuatan (“Kamus Besar Bahasa Indonesia : Pusat Bahasa | Perpustakaan Mahkamah Konstitusi” n.d.).

Konsep media pembelajaran, kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Tatang S 2012). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi. Dan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Wilbur Schram menyatakan bahwa media merupakan teknologi pengantar pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Sementara menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT), media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Jika media tersebut membawa pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau memiliki maksud pengajaran, maka media tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana dan materi yang digunakan untuk mengirimkan atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, bertujuan untuk menjalankan proses pembelajaran secara efektif dan efisien agar mencapai tujuan pembelajaran (Santrianawati 2018).

Dapat disimpulkan dari uraian di atas bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah alat yang dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi selama *learning process*, agar pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami serta berjalan sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran.

Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang sesuai dengan sifat bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran juga bertujuan untuk menyajikan pengalaman belajar yang beragam, menciptakan minat belajar, membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik, mengklarifikasi informasi atau pesan dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pengajaran, serta meningkatkan efisiensi pembelajaran (Ramen A 2018).

Platform Nearpod

a. Pengertian Platform Nearpod

Menurut (Ami 2021), *Nearpod* merupakan perangkat lunak berbasis internet yang tersedia melalui *playstore* pada perangkat saluler dan teknologi lainnya. *Nearpod* menyediakan platform kelas maya yang memfasilitasi pengalaman pembelajaran interaktif antara guru dan siswa. Dalam penggunaannya, terdapat tiga peran yang dapat diakses, yakni sebagai murid (*students*), guru (*teachers*), dan pengelola (*administrators*). Keunggulan *Nearpod* juga terletak pada fleksibilitasnya yang memungkinkan pengoperasian pada ponsel dan laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau bersama-sama dengan siswa lainnya secara langsung.

Nearpod merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses secara *online* maupun *offline*, memungkinkan siswa berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik seperti *nearpod library*, simulasi materi, aktivitas kuis, game, dan sejumlah fitur lainnya untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam pembagian materi, terdapat dua metode, yaitu *live participation* dan *student-paced*. Pada *live participation*, siswa mengakses *nearpod* bersamaan dengan guru sesuai waktu yang ditentukan, memungkinkan guru untuk mengontrol aktivitas pembelajaran secara bersamaan. Selain itu, guru dapat terhubung dengan platform *video conference* seperti *Zoom* untuk berinteraksi secara langsung dengan siswa. Sementara pada *student-paced*, siswa memiliki fleksibilitas untuk mengakses *nearpod* kapanpun, memberi kebebasan bagi siswa untuk membaca ulang materi pembelajaran yang telah diberikan (Mardhatilla 2021).

Sistem penilaian berbasis *nearpod* menyediakan fitur yang memungkinkan pengaturan batas waktu pada setiap soal tes. Fitur ini bertujuan untuk meningkatkan fokus siswa terhadap soal dan mencegah peluang untuk melakukan kecurangan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan penilaian dapat mengurangi insiden kecurangan selama proses evaluasi. Setelah siswa menyelesaikan tes, skor hasilnya akan diumumkan dengan cepat (Nurhamidah 2021).

b. Langkah-Langkah Pemanfaatan Nearpod

Nearpod adalah platform yang *user-friendly* dan dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun siswa. Berikut adalah tahapan untuk memanfaatkan *nearpod* sebagai alat pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran *online* (Team 2023)

1) Membuat akun Nearpod

Langkah pertama sebelum guru mendaftar dan membuat akun di *nearpod* adalah mengunduh aplikasi *nearpod* di perangkat saluler yang digunakan, seperti *iOS* dan *android*, atau mengakses situs web <https://nearpod.com/>.

Setelah itu, guru dapat membuat akun secara gratis dengan melakukan login menggunakan akun *Google* atau melakukan login manual melalui *nearpod*. Adapun peserta didik tidak perlu memiliki akun untuk mengakses pembelajaran.

2) Membuat presentasi interaktif pada Nearpod

Pendidik dapat dengan mudah menggunakan langkah-langkah berikut untuk membuat presentasi interaktif *nearpod* melalui desktop browser.

- a) Buka web browser dan akses <https://nearpod.com/>, kemudian lakukan login menggunakan akun yang telah dibuat.
- b) Klik “*Create*” pada menu dan pilih “*Lesson*”. Mulailah membuat presentasi dengan mengimpor file dalam format *PowerPoint* atau *PDF*, serta menambahkan gambar berformat *JPG* atau *PNG*. Untuk mengunggah file, cukup seret dan letakkan pada halaman *nearpod*. File yang diunggah akan diubah menjadi slide *nearpod* yang dapat diedit untuk pembuatan presentasi.

- c) Sisipkan konten dengan memilih “Add Slide” dan pilih opsi “Content”. Berbagai pilihan konten tersedia, termasuk video yang dapat diambil dari *YouTube*, *Nearpod Library*, *Google Drive*, atau diunggah dari komputer.
- d) Tambahkan aktivitas dengan memilih “Add Slide” dan pilih “Activities” untuk membuat slide presentasi lebih interaktif. Pilih jenis aktivitas seperti pertanyaan terbuka, kuis, jajak pendapat, dan sebagainya. Klik pada aktivitas yang diinginkan, masukkan pertanyaan atau instruksi, lalu klik “Save” untuk menyertakan aktivitas pada *slide* presentasi.
- e) Atur urutan slide dengan menarik dan meletakkan (*drag and drop*) sesuai dengan keinginan.
- f) Simpan presentasi dengan mengklik “Save & Exit” dibagian bawah halaman *nearpod*. Pastikan untuk mengganti judul presentasi sebelum menyimpannya.
- g) Publikasikan dan bagikan presentasi kepada peserta didik pada waktu yang telah ditentukan, dengan beberapa opsi format penyampaian yang tersedia.

3) Menyampaikan Presentasi Interaktif

Setelah menyusun dan menciptakan presentasi yang menarik, langkah selanjutnya bagi pendidik adalah menyajikan materi tersebut kepada peserta didik dalam konteks kegiatan pembelajaran. Terdapat dua metode penyampaian presentasi pada *nearpod*, yaitu melalui *Live Participation* dan *Student-Paced*. rincian langkah-lagkahnya dijelaskan sebagai berikut.

- a) Lakukan login pada aplikasi *nearpod* atau melalui situs web, kemudian pilih opsi “My Library” untuk mengakses presentasi yang telah disiapkan.
- b) Posisikan *cursor* pada presentasi yang ingin dibagikan, dan pilih format penyampaian yang diinginkan. *Nearpod* akan memberikan PIN atau kode yang dapat dibagikan kepada peserta didik melalui email atau metode manual lainnya agar mereka dapat mengakses presentasi.
- c) Siswa membuka *nearpod*, memasukan PIN yang diberikan, dan kemudian menambahkan nama mereka untuk masuk ke dalam sesi presentasi.
- d) Presentasi akan muncul dilayar gadget atau komputer peserta didik. Dalam format penyampaian *Live Participation*, kontrol presentasi berada ditangan pendidik, dan peserta didik akan tetap pada *slide* yang sama hingga dipindahkan oleh pendidik.
- e) Dalam format penyampaian *Student-Paced*, peserta didik memiliki kendali sendiri terhadap perpindahan *slide* setelah masuk ke dalam presentasi.
- f) Untuk beralih ke *slide* berikutnya dalam format *Live Participation*, peserta didik hanya perlu menggesernya, dan *slide* akan secara otomatis berganti di perangkat mereka.
- g) Berikan waktu kepada peserta didik untuk merespon setiap *slide*, terutama pada *slide* yang berisi konten atau aktivitas interaktif seperti pertanyaan terbuka, kuis, dan sebagainya.
- h) Selama proses pembelajaran, klik logo *nearpod* dan pilih “Reports” untuk melihat jawaban peserta didik, skor kuis masing-masing peserta didik, dan menentukan pertanyaan mana yang memerlukan pembahasan lebih lanjut.
- i) Untuk mengakhiri sesi pembelajaran pada format *Live Participation*, pendidik dapat mengklik logo *nearpod* dan memilih “End-Session”. Sedangkan dalam format *Student-Paced*, peserta didik dapat mengakhiri dengan mengklik panah di bagian kanan atas layar dan memilih “Exit”.

Desain produk akhir pada platform aplikasi *Nearpod* mencakup: (1) konten terkait Sejarah Kebudayaan Islam kelas XII, dengan fokus pada tema Sejarah Perkembangan Islam di Kawasan Asia Tenggara (*Brunei Darussalam, Malaysia, Thailand, dan Filipina*). (2) integrasi video pembelajaran yang dirancang guna menjelaskan dengan rinci materi yang disajikan. (3) modul permainan berisi kumpulan soal latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah produk diselesaikan, melalui proses validasi dan evaluasi yang

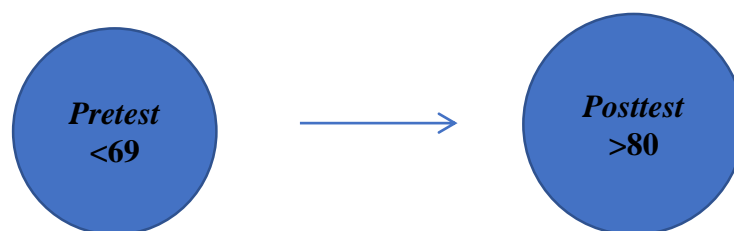
memuaskan, aplikasi tersebut diuji cobakan kepada siswa hasil dari angket tanggapan siswa terhadap pengembangan media aplikasi *Nearpod* menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 97,2%.

Tabel 1. Aspek Tanggapan Siswa terhadap Media

No.	Aspek Tanggapan Siswa Terhadap Media	Skor	Presentase
1.	Penggunaan media pembelajaran sangat mudah	25	100%
2.	Konten/isi dalam media mudah dipahami	25	100%
3.	Saya merasa lebih mudah memahami materi pelajaran berkat adanya media pembelajaran	25	100%
4.	Media pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan saya mengenai materi kelas XII Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara	22	88%
5.	Media pembelajaran yang dirancang interaktif dan menyenangkan	24	96%
6.	Gambar dan animasi dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas	25	100%
7.	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar saya	25	100%
8.	Media pembelajaran meningkatkan keinginan saya untuk belajar	23	92%
9.	Media pembelajaran memberi motivasi kepada saya untuk belajar	25	100%
10.	Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena media yang digunakan	24	96%
Presentase			97,2%

Penelitian tentang kelayakan dan "peningkatan hasil belajar siswa sesudah penerapan media pembelajaran berbasis platform *Nearpod*. Pengujian kelayakan media pembelajaran menggunakan *Nearpod* dilakukan melalui proses validasi media, dengan kriteria presentase rata-rata antara 60%-100% dan penilaian kualitatif dari baik hingga sangat baik (Riduwan 2013). Di dalam penilaian hasil validasi tersebut harus memenuhi beberapa aspek yaitu kesesuaian visual dengan materi, efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi, kejelasan visul, audio, audio visual, dan ketajaman gambar.

Hasil uji coba kelayakan penggunaan platform *Nearpod* dalam pembelajaran menunjukkan dampak yang signifikan. Pada tahap *pretest* mengenai materi pelajaran Sejarah Perkembangan Islam di Kawasan Asia Tenggara, nilai rata-rata siswa awalnya sebesar <69. Namun, setelah memanfaatkan platform *Nearpod* dalam materi pelajaran Sejarah Perkembangan Islam di Kawasan Asia Tenggara, terjadi peningkatan signifikan pada nilai siswa, dengan rata-rata mencapai >80. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan platform *Nearpod* dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan platform *Nearpod*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Gunawan, Kustiani, and Hariani 2018) yang menjelaskan bahwa ketika motivasi belajar siswa mencapai tingkat yang tinggi, pencapaian hasil belajarnya cenderung optimal. Sementara sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, maka pencapaian hasil belajar kemungkinan akan kurang optimal.



Hasil riset ini menunjukkan bahwasannya media pembelajaran interaktif memberi pengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa tersebut. hal ini sejalan dengan penjelasan (Feri and Zulherman 2021) menyatakan bahwa *Nearpod* adalah salah satu

jenis multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari upaya untuk menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kolaborasi beberapa media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah, meningkatkan gairah motivasi belajar siswa, menciptakan pembelajaran mandiri, serta menciptakan peluang pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu. Menurut riset yang dilakukan (Faradisa, 2021) memperoleh hasil riset bahwasannya pemanfaatan platform *Nearpod* sebagai media pembelajaran terbukti berhasil, ini dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *Nearpod*. Selain itu, penelitian ini juga mendapat dukungan dari hasil penelitian lainnya yang dilaksanakan oleh (Syofyan and Husni 2023) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan platform *Nearpod* dinyatakan sangat layak dan praktis dalam menunjang pembelajaran dan terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *Nearpod* sebagai media pembelajaran terbukti sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan.

KESIMPULAN

Dalam proses belajar mengajar, peran penting media pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan berarti tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah, menciptakan suasana belajar yang menarik dan melibatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk memusatkan perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. *Nearpod*, sebagai media pembelajaran berbasis ICT, menawarkan pilihan yang tepat dengan beragam aktivitas dan konten menarik yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Keseluruhan ini berpotensi memberikan dampak positif pada peningkatan keberhasilan belajar siswa. Dari penelitian dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis platform *Nearpod* ini terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *nearpod*. *Pretest* mengenai materi pelajaran *Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara* memperoleh rata-rata nilai siswa sebesar <69. Namun setelah diterapkannya penggunaan media pembelajaran *Nearpod* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar >80.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan dukungan doa dan semangat. Serta, kepada Ibu Helnanelis, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga selama penelitian ini, dan juga kepada kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, Raudhatul Aslami. 2021. "OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI NEARPOD." *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6 (2): 135–48. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>.

- 3894 *Pengembangan Media Pembelajaran ICT berbasis Platform Nearpod untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Materi Sejarah Perkembangan Islam di Asia Tenggara – Helnanelis, Ahya Ulyanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6426>
- Arum, Sekar Mustika, and Anatri Dessty. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media 21st VIDOKI Berbasis Modalitas Belajar Pada Materi Fungsi Pencernaan Pada Manusia." *Jurnal Basicedu* 5 (6): 5428–35. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1559>.
- Baalwi, Muhammad Assegaf, and Ulvi Aulia. 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. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>.
- Faradisa, Fadwa. 2021. "PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF NEARPOD PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI MIN 1 KOTA SURABAYA." *Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Feri, Alkhadad, and Zulherman Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 5 (3): 418–26. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>.
- Gunawan, Gunawan, Lilik Kustiani, and Lilik Sri Hariani. 2018. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 12 (1): 14–22.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia : Pusat Bahasa | Perpustakaan Mahkamah Konstitusi." n.d. Accessed December 16, 2023. <https://simpus.mkri.id/opac/detail-opac?id=7004>.
- Mardhatilla, Zahida Muhtadea. 2021. "PhET Simulation Sebagai Penunjang Pembelajaran IPA Secara Online Selama Pandemi Covid-19." *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar* 1 (1): 441–48.
- Minalti, Mayang Putri, and Yeni Erita. 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): 2231–46.
- Nurhamidah, Didah. 2021. "PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS MEDIA NEARPOD DALAM MATA KULIAH BAHASA INDONESIA." *Pena Literasi* 4 (2): 80–91. <https://doi.org/10.24853/pl.4.2.80-91>.
- Ramen A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: NIZAMIA Learning Center.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Santrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Simanjuntak, Eva Betti, and Novita Yolanda Panjaitan. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3 (5): 4517–32. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5333>.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: ESDA Mahkota.
- Syofyan, Rita, and Muvi Dellatul Husni. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Ecogen* 6 (3): 422–33. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>.
- Tatang S. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Team, *Nearpod*. 2023. "10 Ways to Use Nearpod in the Classroom." *Nearpod Blog* (blog). October 12, 2023. <https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>.