Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi
P-ISSN: 2716-2737; E-ISSN: 2716-2001
Vol.07 No.02 (2024)
Available at https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/10837

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN NEARPOD PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI DINAMIKA LITOSFER DI KELAS X SMA NEGERI 5 GORONTALO

Hapsa Meeradji[1], Sunarty Suly Eraku[2], Masruroh[3*]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo
[*]masruroh1811@ung.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Dikirim : 13-02-2024
Disetujui : 11-06-2024
Diterbitkan : 30-08-2024

Kata kunci:
Nearpod, Geografi, ADDIE

ABSTRAK

This study aims to develop a product in the form of Nearpod-assisted learning media that was developed. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model approach (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The object of this study is Nearpod-assisted learning media for lithosphere dynamics material for class X IPS and geography subject teachers. The results of this study are that the development of Nearpod-assisted learning media has passed a validity test by product experts who got a percentage value of 84.28%, then a trial by material/content experts who got a percentage of 82.85% and finally by a validator learning expert who got a percentage of 90%. The results of student responses to Nearpod-assisted learning media in geography learning were tested twice, namely limited tests and general tests. The limited test on 15 students and got a result of 90.66%, while the general test on all 28 students got a result of 87.85%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbantuan *Nearpod* yang dikembangkan. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbantuan *Nearpod* materi dinamika litosfer kelas X IPS dan guru mata pelajaran geografi. Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* telah melewati uji coba validitas oleh ahli produk yang mendapatkan presentase nilai sebesar 84,28%, selanjutnya uji coba oleh ahli materi/isi yang mendapatkan presentase sebesar 82,85% dan yang terakhir oleh validator ahli pembelajaran yang mendapatkan presentase sebesar 90%. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *Nearpod* pada pembelajaran geografi dilakukan dua kali uji coba yaitu uji terbatas dan uji general. Uji terbatas pada 15 siswa dan mendapatkan hasil 90,66%, sedangkan uji general pada keseluruhan siswa yang berjumlah 28 siswa yang mendapatkan hasil 87,85%.

PENDAHULUAN

Di era digital, kemajuan teknologi telah memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan, ekonomi, budaya, dan bahkan politik. Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran bisa memberikan

manfaat sebagai sumber alat pendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Internet merupakan salah satu contoh teknologi digital dalam bentuk media yang dapat mendukung fasilitas dalam proses belajar. Bidang pendidikan dapat berpengaruh adanya perkembangan teknologi yang prosesnya dapat dirasakan karena, proses pendidikan merupakan hal utama sebagai komponen pendukung dalam suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan dan melengkapi, seperti manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan (Putra, 2017).

Internet merupakan salah satu contoh teknologi digital dalam bentuk media yang dapat mendukung fasilitas dalam proses belajar. Teknologi bisa membantu guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik Sekarang ini, internet bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan sebagai referensi dalam proses belajar mengajar yang merupakan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan media teknologi dalam pembelajaran (Sadriani ddk., 2023)

Menurut (Suminar, 2019) menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia telah memasuki era baru dimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, teknologi yang digunakan misalnya dalam bentuk perbaikan atau penemuan baru. Perangkat lunak dan komputer terus berkembang di dunia maya khususnya dalam sektor pendidikan hal ini, diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital karena mayoritas anak-anak saat ini sudah cerdas dan mahir menggunakan teknoloi dapat membantu guru memunculkan ide-ide inovatif agar peserta didik tidak bosan saat belajar karena untuk penggunaan media sudah banyak tersedia dalam bentuk website pembelajaran berupa media teknologi.

Pendidikan formal maupun nonformal harus melibatkan seorang guru, guru memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan suasana belajar yang positif dan memotivasi murid untuk belajar karena akan memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang diinginkan oleh peserta didik dan bisa meningkatkan kualitas sekolah terhadap pencapai peserta didik (Sudianto & Samsu, 2019).

Berdasarkan observasi awal Di SMA Negeri 5 Gorontalo yang beralamat di Jalan Kutai, Kelurahan Tamalate, Kecamatan Kota Timur, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo. pembelajaran media dan metode yang di gunakan dalam mengajar telah menerapkan media berupa Lkpd, Buku paket, Papan tulis, Kuis, dan untuk metode yang di gunakan diskusi tanya jawab di padukan dengan ceramah, namun ada beberapa hal yang menyebabkan peserta didik sering cepat bosan dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung di antaranya yaitu masih tidak bervariasi penggunaan media pembelajaran yang digunakan sementara di era teknologi sekarang sudah banyak inovasi baru dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat mendukung fasilitas sekolah.

Salah satu media interaktif yang dapat membantu proses pembelajaran adalah media *Nearpod* karena media ini dapat diakses melalui ponsel dan memiliki berbagai fitur yang menarik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Baalwi & Aulia, 2022), media yang menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi yang dibuat menggunakan teknologi komputer untuk memungkinkan pengguna terlibat dengan aplikasi dan berbagi pesan tertentu dengan orang lain dikenal sebagai media pembelajaran interaktif.

Pemilihan media *Nearpod* didasarkan pada kelengkapan fitur, kemudahan penggunaan, kemampuan untuk mengelola kelas secara real-time, dan kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. *Nearpod* menawarkan solusi yang komprehensif dan efektif untuk tantangan-tantangan dalam pembelajaran modern, membuatnya menjadi pilihan yang unggul dibandingkan dengan media pembelajaran lain. Pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat kelas lebih menarik dan mudah dipahami dengan memanfaatkan berbagai media interaktif.

Nearpod adalah salah satu alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan, memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mengakses materi pendidikan (Pramesti ddk., 2023). Dengan memanfaatkan media *Nearpod* termasuk salah satu alternatif yang baik untuk menghindari pembelajaran yang monoton.

Media *Nearpod* memiliki fitur seperti presentasi interaktif dengan elemen seperti

Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi
P-ISSN: 2716-2737; E-ISSN: 2716-2001
Vol.07 No.02 (2024)
Available at https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/10837

gambar, teks, permainan, kuis, dan video YouTube Selain itu, media *Nearpod* dapat digabungkan dengan Google Meet, Zoom Meeting, dan fitur komentarnya yang memungkinkan peserta didik dan guru bisa berinteraksi melalui *Handphone*.

Sementara menurut Oktafiani, (2022) bahwa media *Nearpod* yang dapat diakses melalui situs *website* yang tidak menyita ruang telepon karena aplikasi ini tidak memerlukan penginstalan di ponsel atau laptop mereka. Keunggulan media *Nearpod* adalah fleksibilitasnya yang luar biasa karena bisa digunakan di ponsel atau laptop dan dapat digunakan secara mandiri maupun bersama-sama dengan peserta didik lain secara online maupun tatap muka. Media *Nearpod* adalah media pembelajaran yang memiliki fitur menarik yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik mengembangkan salah satu dari beberapa media pembelajaran yaitu media *Nearpod.* Sehingga, peneliti tertarik mencoba melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod* Pada Materi Dinamika Litosfer Dikelas X SMA Negeri 5 Gorontalo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tipe *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Nearpod* pada mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer, Media pembelajaran ini nantinya pada platform android dan komputer (laptop). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE pada tahun 1967 dikembangkan oleh Reiser dan Mollanda. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evalution*.

Penilaian dari ahli validator menentukan tingkat kelayakan produk menggunakan skala Likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hasil akhir validasi aspek media, materi, guru dihitung dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\mathbf{P}=\frac{\Sigma \mathbf{x}}{\Sigma \mathbf{x1}} \boldsymbol{X}\ \mathbf{100\%}$$

Analisis angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *Nearpod* dalam pembelajaran. Analisis data hasil angket respon siswa dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P}=\frac{\textbf{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\textbf{jumlah skor kriteria}} \boldsymbol{X}\ \mathbf{100\%}$$

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Presentase	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
2	68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Perlu revisi
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
5	20% < skor ≤ 36 %	Sangat kurang valid	Revisi

Sumber: (Safitri ddk., 2018)

Tabel 2. Kriteria presentase hasil angket

No	Presentase	Kualifikasi
1	80% < skor ≤ 100%	Sangat Baik
2	60% < skor ≤ 80%	Baik
3	40% < skor ≤ 60%	Cukup
4	20% < skor≤ 40%	Tidak Baik
5	0% < skor ≤ skor 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber. (Safitri ddk., 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media *Nearpod*

Tujuan penelitian dan pengembangan media ini adalah untuk membuat materi pembelajaran untuk kelas geografi di SMA Negeri 5 Gorontalo dengan mengembangkan sebuah media berbantuan *Nearpod* pada kelas X mata pelajaran geografi materi dinamika litosfer. Hasil temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbantuan *Nearpod* dapat membantu peserta didik ataupun guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dibuktikan dengan respon-respon positif dan sangat baik yang didapat dari peserta didik ataupun guru.

Data yang dikumpulkan dari observasi kelas dan kuesioner menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi ketika menggunakan *Nearpod* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dari hasil wawancara dengan siswa dan guru, ditemukan bahwa penggunaan *Nearpod* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan instrumen kuesioner

bahwa fitur interaktif *Nearpod*, seperti kuis, games,YouTube dan Google zoom, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menambah pengetahuan baru bagi guru atau peserta didik terkait media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan setelah melewati berbagai tahapan antara lain validasi oleh ahli media, materi pelajaran, ahli pembelajaran, serta masukan dan hasil tanggapan atau respon peserta didik. Model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan pengembangan sebagai berikut digunakan dalam penelitian ini:

a) Tahap Analisis (*Analysis;)*
b) Tahap Perencanaan *(Design);*
c) Tahap Pengembangan *(Development);*
d) Tahap Implementasi *(Implementation); dan*
e) Tahap Evaluasi *(Evaluation.*

1. Tahap analisis *(Analysis)*

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah seperti analsis kebutuhan, pengetahuan, keterampilan, kurikulum, proses belajar, dan karakteristik siswa (Hendri & Kenedi, 2018). Tahap pertama analisis kebutuhan dilakukan di SMA Negeri 5 Gorontalo, dari hasil analisis kebutuhan didapatkan masih kurangnya kebutuhan-kebutuhan peserta didik dalam belajar, yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Hasil analisis kurikulum yang dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo untuk pelajaran geografi diajarkan sesuai dengan kurikulum 2013 di kelas XI, XII, dan untuk kelas X sudah menggunakan kurikulum merdeka telah diterapkan. Sesuai dengan kurikulum merdeka yaitu dimana kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep menguatkan kompetensi.

Hasil analisis proses pembelajaran menunjukkan bahwa guru menggunakan panduan sesuai dengan perangkat pembelajaran dan modul ajar untuk kurikulum merdeka yang berisi kompetensi awal, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Namun penggunaan media pembelajaran masih kurang digunakan dalam kurikulum merdeka yang sesuai dengan subjek penelitian yaitu kelas X Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *Nearpod* dapat mendukung peserta didik dalam belajar.

Dari segi untuk fasilitas pembelajaran sudah cukup memadai, seperti buku geografi yang dapat dipinjam di perpustakaan, lab komputer, Lcd namun jumlah Lcd masih sangat kurang, untuk proses pembelajaran di sekolah menggunakan metode ceramah dan tes evaluasi tertulis. Dapat disimpulkan bahwa dari segi kebutuhan fasilitas sudah cukup memadai, namun dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum pernah diterapkan didalam kelas.

b. Tahap Perancangan (*Design)*

1. Menganalisis cakupan materi yang digunakan

Menganalisis bahan pembelajaran meliputi penelaah dan penjabaran secara mendalam terkait pokok-pokok penting serta uraian yang harus diperjelas selama proses pembelajaran dengan menemukan informasi penting yang harus diajarkan selama proses pembelajaran.

2. Merancang Produk dan Penyusunan Instrumen Validasi

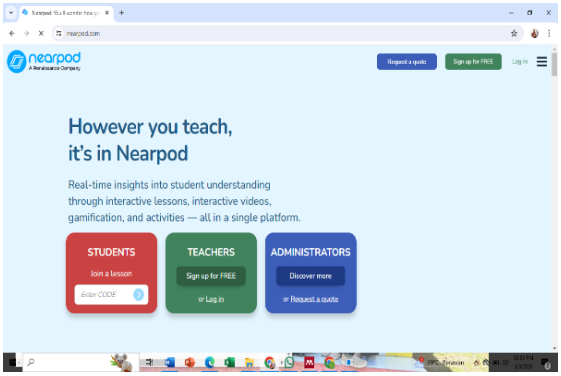
Peneliti merancang produk media pembelajaran dengan menggunakan media berbantuan *Nearpod* sebagai proses pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Kemudian pada tahap selanjutnya peneliti memperoleh izin dari sekolah untuk melakukan uji coba dari validator media dan materi hingga guru pengajar dan terakhir uji coba kepada peserta didik Kelas X di SMA Negeri 5 Gorontalo.

c. Tahap Pengembangan *(Development*)

1. Pembuatan Media

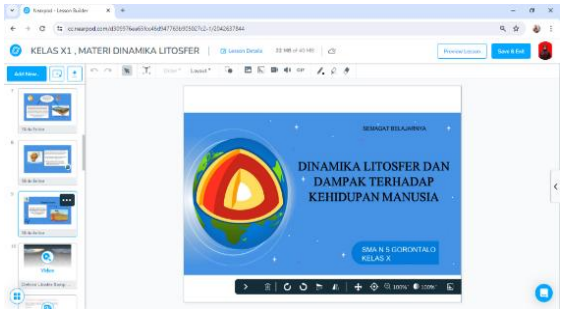
Pembuatan media ini diawali dengan tahap perancangan media yang telah dilakukan sebelumnya. Awal pembuatan dari media ini yakni membuat e-mail, jika e-mail sudah jadi kemudian membuka halaman *website Nearpod* https://nearpod.com/ untuk proses login yang nantinya akan terdaftar secara otomatis dengan klik tulisan "*Sign in with Google dan terdapat 3 pilihan"* seperti yang tertera pada gambar 1 sebagai berikut.

Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi
P-ISSN: 2716-2737; E-ISSN: 2716-2001
Vol.07 No.02 (2024)
Available at https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/10837



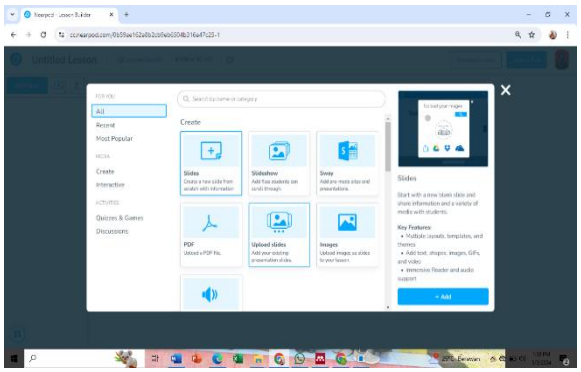
Gambar 1. Tampilan media saat Log-in.

Pada tampilan gambar di bawah, merupakan menu pemilihan fitur desain presentasi dengan berbagai macam pilihan yang muncul. Pemilihan jenis menu fitur desain sesuai yang diingikan saat pembuatan media pembelajaran menggunakan *Nearpod* dengan tujuannya agar proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat memahami materi dan menumbuhkan pengetahuan baru di era teknologi terkait media pembelajaran.



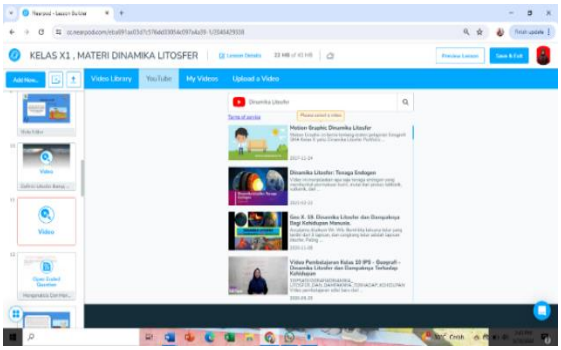
Gambar 2. Tampilan Menu Fitur Pemilihan Desain Materi.

Pada gambar di bawah merupakan bentuk pembuatan materi menggunakan PPT google slide setelah itu materi di upload pada media *Nearpod*.



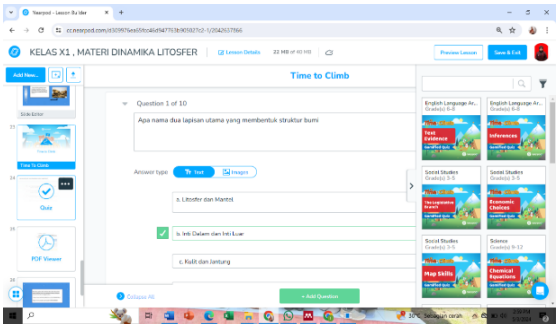
Gambar 3. Tampilan menu fitur pembuatan materi.

Pada gambar 4.4. fungsinya untuk menambahkan referensi lain dari video youtube dengan cara mengshare pada media.



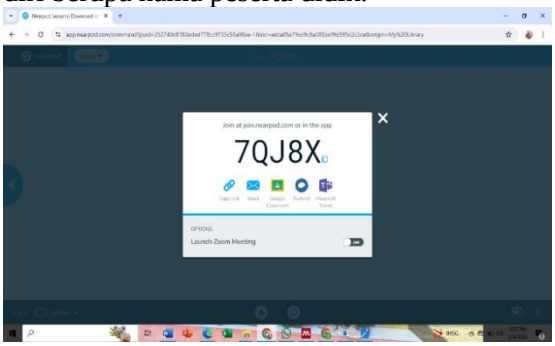
Gambar 4. Tampilan Menu Fitur Video Youtube

Gambar di bawah merupakan menu pembuatan soal yang nantinya akan di uji cobakan kepada peserta didik, yaitu soal dalam bentuk games *times to climb*, Quiz dan LKPD.



Gambar 5. Tampilan Menu Fitur Pembuatan Latihan Soal Dan Games Soal

Pada tampilan halaman nama peserta didik seperti gambar 4.6 setelah peserta didik diberikan kode akses maka selanjutnya akan mengisi halaman nama peserta didik untuk mengisi data diri berupa nama peserta didik.



Gambar 6. Tampilan Menu Saat Peserta Didik Menerima Code Dan Join Kelas

d. Tahap Implementasi (*Implementation)*

Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi
P-ISSN: 2716-2737; E-ISSN: 2716-2001
Vol.07 No.02 (2024)
Available at https://ejurnalunsam.id/index.php/jsg/article/view/10837

Media pembelajaran berbantuan *Nearpod* pada pembelajaran geografi ini telah dikembangkan dengan melalui tahapan-tahapan validasi dan revisi sebagai persyaratan layak atau tidaknya sebuah produk. Media pembelajaran berbantuan *Nearpod* yang selesai dikembangkan telah dilakukan validasi kepada ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation)*

Media evaluasi pembelajaran berbantuan *Nearpod* ini dikembangkan melalui tahap validasi produk. Tahap validasi produk adalah tahap dimana validasi yang menghasilkan masukan dan saran, serta hasil akhir dari uji coba yang sudah dilaksanakan. Dalam

validasi produk, peneliti menimbang adanya masukan-masukan dari validator tersebut menghasilkan produk yang layak digunakan.

Hasil Validasi

1. Hasil Validasi Ahli Desain Produk

Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan tahap impelementasi adalah penerapan media pembelajaran di lingkungan nyata untuk digunakan oleh siswa dan guru. Seperti menyusun rencana implementasi yang mencakup jadwal, sumber daya, dan strategi pendukung, melatih guru dalam menggunakan media pembelajaran *Nearpod*, termasuk fitur-fitur interaktif yang tersedia, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Nearpod* di kelas sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan Implementasi kepada ahli validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator.

Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media untuk digunakan di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh skor 59 yang menunjukan keseluruhan presentase mendapatkan angka sebesar P= $\frac{59}{70}$ x 100 % = 84,28% maka media yang dikembangkan di kategorikan "Layak". Angka tersebut berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu dilakukan revisi. Hasil validasi materi mendapatkan skor penilaian 54 dengan presentase sebesar P= $\frac{54}{70}$ x 100% = 77,14%, artinya berada pada kualifikasi valid dengan keterangan tidak revisi, namun masih merupakan presentase cukup rendah karena ada beberapa koreksi dan saran dari ahli materi/isi.

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh skor penilaian 45 dengan persentase sebesar P= $\frac{45}{50}$ x 100 %= 90 % artinya masuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil analisis 60 di atas merupakan hasil respon guru kelas X SMA Negeri 5 Gorontalo yang telah menggunakan media *Nearpod* yang dikembangkan, dari hasil analisis respon guru terhadap pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan membantu guru dalam proses pembelajaran dan sudah bisa diterapkan di kelas.

2. Hasil Respon Peserta didik

Data respon peserta didik yang diperoleh melalui angket yang dianalisis dari presentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* dapat dikatakan layak saat diterapkan dalam pembelajaran bagi khususnya pada pembelajaran Geografi

a. Uji Terbatas

Berdasarkan data yang diperoleh dari pembagian kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang dibagikan kepada peserta didik dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari kemenarikan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* sebesar 91,89 % sehingga berada pada kriteria sangat layak.

b. Uji General

Uji general pada peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 5 Gorontalo dengan jumlah sebanyak 28 peserta didik. Selanjutnya hasil data dihitung untuk memperoleh presentase dari penilaian. Berdasarkan hasil perhitungan presentase menunjukan bahwa tingkat validasi yaitu sebesar 86,48% jika dilihat dari tabel skala kevalidan, maka presentasi tingkat pencapain adalah 86,48% dengan kriteria sangat valid dan untuk tabel respon peserta didik dapat dilihat pada lampiran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Nearpod*

Pengembangan media ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan pada kelas X IPS

SMA Negeri 5 Gorontalo dengan tujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berbantuan *Nearpod* pada materi dinamika litosfer. Hasil temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbantuan *Nearpod* dapat membantu peserta didik ataupun guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dibuktikan dengan respon-respon positif dan sangat baik yang didapat dari peserta didik ataupun guru.

Temuan penelitian ini mendukung teori Pramesti dkk., (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa dapat belajar secara mandiri dan bisa membangun pengetahuan mereka sendiri. *Nearpod* adalah alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Nearpod* tidak hanya meningkatkan interaksi dan motivasi siswa tetapi juga meningkatkan kinerja akademis mereka, penggunaan teknologi seperti *Nearpod* dapat membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan tradisional.

Penelitian media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan pengembangan penelitian seperti Tahap Analisis (*Analysis;)*, Tahap Perencanaan *(Design);* Tahap Pengembangan *(Development);* Tahap Implementasi *(Implementation);* dan tahap Evaluasi *(Evaluation)*.

Pada pengembangan media ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk memahami tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kendala dan kebutuhan yang ada. Seperti analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan apa yang dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan kurikulum dan standar pendidikan yang berlaku, identifikasi karakteristik siswa meliputi analisis demografis, gaya belajar, dan tingkat kemampuan dan kendala dan sumber daya yang tersedia, seperti teknologi dan infrastruktur.

Tahap analisis bertujuan untuk memahami kebutuhan dan kondisi awal yang akan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang efektif sejalan dengan pendapat dari (Hendri ddk., 2018) bahwa tahap ini mencakup identifikasi masalah dan solusi yang ada terkait dengan analisis kebutuhan yang di sekolah tersebut baik dari materi pembelajaran, fasilitas, dan termasuk juga analisis sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan peserta didik di SMA Negeri 5 Gorontalo khususnya kelas X IPS yang menjadi subjek penelitian bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sesuai dengan keterangan guru saat pengamatan di SMA Negeri 5 Gorontalo peserta didik pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan kualitas belajar dari segi kebutuhan karena untuk pembelajaran menggunakan media sangat kurang diterapkan saat belajar.

Analisis kurikulum juga menjadi bagian dalam pembuatan media pembelajaran berbantuan *Nearpod.* Analisis kurikulum dilakukan untuk memahami tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik serta materi pembelajaran yang harus diajarkan (Novela, 2023).

Pada proses pembelajaran di SMA Negeri 5 gorontalo di kelas X dan kelas XI, XII menggunakan model dan metode yang bermacam-macam hanya saja penggunaan model pembelajaran berbasis media digital masih kurang kemudian untuk fasilitas disekolah sudah memadai hanya saja untuk bagian LCD masih sangat kurang.

Menurut Yudha, (2019) bahwa identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, perumusan materi, dan perumusan alat ukur adalah tempat langkah dalam pengembangan media. Sementara itu, untuk tahap perancangan *(design)* tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* yang meliputi rumusan tujuan pembuatan materi, pembuatan desain media, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrumen uji kelayakan dilanjutkan ke tahap pengembangan.

Kemudian tahap pengembangan adalah proses pembuatan dan produksi media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media pembelajaran secara nyata dan mempersiapkannya untuk diimplementasikan di lapangan Menurut Wahyudi ddk., (2023) bahwa tahap pengembangan adalah proses mewujudkan *blue print* atau desain menjadi kenyataan dalam kegiatan pembelajaran yang telah dirancang direalisasikan menjadi produk yang sudah siap diimplementasikan.

Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan tahap impelementasi adalah penerapan media pembelajaran di lingkungan nyata untuk digunakan oleh siswa dan guru. Seperti menyusun rencana implementasi yang mencakup jadwal, sumber daya, dan strategi pendukung, melatih guru dalam menggunakan media pembelajaran *Nearpod*, termasuk fitur-fitur interaktif yang tersedia, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Nearpod* di kelas sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan Implementasi kepada ahli validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator.

Tahap implementasion memastikan media pembelajaran yang telah dikembangkan digunakan secara efektif di kelas dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa (Sabilla & Suyatno, 2021). Tahap terakhir adalah tahap evaluasi melibatkan penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Seperti melakukan evaluasi formatif selama proses pengembangan dan implementasi untuk perbaikan terus-menerus, melakukan evaluasi sumatif setelah implementasi untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran, mengumpulkan data dari tes, observasi, dan umpan balik untuk mengevaluasi kinerja siswa dan kualitas media pembelajaran.

Tahap revisi produk adalah tahap dimana validasi yang menghasilkan masukan dan saran, serta hasil akhir dari uji coba yang sudah dilaksanakan. Dalam revisi produk, peneliti menimbang adanya masukan-masukan dari validator untuk perbaikan pada produk, sehingga berdasarkan masukan dan saran dari validator tesebut menghasilkan yang layak digunakan pada media *Nearpod.* Menurut Kurniawan ddk., (2020) menyatakan bahwa lembar instrumen penilaian dari dosen ahli media, materi, guru topik, dan survei respon peserta didik digunakan untuk menghasilkan hasil evaluasi terkait efektivitas media.

Temuan tersebut diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurhamidah, 2021) hasil uji coba produk melalui penyebaran angket sebesar 88% dalam kategori sesuai, hasil validasi ahli media sebesar 88% dalam kategori layak, dan hasil validasi ahli materi sebesar 84% dalam kategori layak. Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia peserta didik dan membantu mereka belajar secara mandiri di rumah.

Hasil penelitian ini di dukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Aswita ddk., (2022) penelitian tersebut menemukan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor 50 dan persentase 89%, validasi ahli bahasa memperoleh skor 42 dan persentase 89,5%, dan validasi ahli media memperoleh skor 58 dan persentase 96%, yang menunjukkan bahwa media yang dibuat dianggap layak untuk di ujicobakan. Dari hasil uji coba individu masuk dalam kategori sangat layak dengan skor 54 dan persentase 90%; Persentase ini menunjukkan bahwa media yang dibuat dianggap layak untuk di ujicobakan.

Berdasarkan tahapan-tahapan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Nearpod* dapat dikatakan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan standar pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Gorontalo. Temuan penelitian ini mendukung teori dari (Minalti & Erita, 2021) yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis *website* dapat membantu pendidik dalam membuat rencana pembelajaran yang menarik, cepat, dan mudah dipahami.

Dengan demikian, penelitian yang dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE pada seluruh tahapan, dari tahap awal sampai evaluasi dan menghasilkan pembelajaran berbantuan *Nearpod* mendapatkan hasil sebesar 82.28% validasi media dalam kategori layak. Validasi awal ahli materi/isi mendapatkan nilai sebesar 77,14% yang sudah dikategorikan layak akan tetapi merupakan nilai yang tergolong rendah kemudian dilakukan revisi dan validasi kembali hingga mendapatkan nilai sebesar 82,85%. Validasi ahli pembelajaran 90% dan hasil respon peserta didik sebesar 91,89% dan dapat kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbantuan *Nearpod* dapat membantu peserta didik ataupun guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dibuktikan dengan respon-respon positif dan sangat baik yang didapat dari peserta didik ataupun guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* dengan materi dinamika litosfer di SMA Negeri 5 Gorontalo kelas X IPS menggunakan model pengembangan ADDIE dinyatakan memenuhi syarat layak untuk digunakan. Nilai dari validasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 90% dilihat dari angka tingkat kevalidan termasuk dalam kategori sangat valid, selanjutnya nilai validasi ahli media yang mendapatkan nilai presentase sebesar 84,28% termasuk dalam kategori valid, dan nilai validasi oleh ahli materi telah mendapatkan nilai presentase sebesar 82,85 % setelah diperbaiki dilihat dari jenis kategori termasuk dalam kategori valid. Selanjutnya untuk respon peserta didik kelas X IPS dari hasil uji coba skala general mendapatkan nilai presentase sebesar 87,85% nilai ini masuk dalam kateogri valid atau memenuhi syarat (Sangat Baik) dan untuk skala terbatas mendapatkan nilai presentase 90,66% masuk dalam kategori valid atau dinyatakan memenuhi syarat (Sangat Baik). Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

1. Bagi Peneliti, yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media Nearpod bisa menjadi salah satu rujukan untuk dikembangkan dalam media pembelajaran yang lebih lengkap baik itu dari video, kuis dan games.
2. Bagi Guru, dapat membangkitkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran untuk peserta didik dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi, maupun media pembelajaran interaktif.
3. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Nearpod* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pokok materi geografi ataupun pembahasan materi lain guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terhadap jenjang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Gorontalo sebagai tempat lokasi penelitian serta dosen-dosen dari fakultas FMIPA, Jurusan ITK, Prodi Pendidikan GeografI dan juga kepada kedua orang tua dan teman-teman geografi angkatan 2020.

DAFTAR PUSTAKA

Alif Wahyudi, Siti Ansoriyah, R. N. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur melalui Media Nearpod untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1–9.

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. https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9

Hendri, S., & Kenedi, A. K. (2018). Analisis Pendahuluan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *2*(2), 78. https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i2.102707.

Kurniawan, D., Astuti, Y., & Wahyuningsih, T. (2020). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Media Dalam Matematika Kelas X Keperawatan Di SMK Sekolah Samarinda. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Matematika (JELMaR)*, *1*(2), 22–30.

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. Google Scholar.

Novela, E. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Exe Pembelajaran Materi Gerak Lurus Berubah Secara Teratur untuk*. *2*, 104–109.

Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 80–90.

Oktafiani, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi

Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, *7*(1), 124. https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005

Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(1), 379–385. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578.

Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *2*(2).

Sabilla, M. A., & Suyatno, S. (2021). The Development of Active Learning Based Stage Play Learning Media of Indonesia Language Theme 7 for Fourth Grade Primary School. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, *1*(1), 80. https://doi.org/10.12928/jimp.v1i1.4141

Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, *1*, 32–37. https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332.

Sudianto, A., & Samsu, L. M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, *2*(2), 53–60. https://doi.org/10.29408/jit.v2i2.1437.

Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 774–783.https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220.

Yudha, R. I. (2019). Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Kota Jambi. *Eklektik : Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, *2*(2), 232. https://doi.org/10.24014/ekl.v2i2.7881