

Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD

Reski Meliza ¹, Rifda Eliyasni ²

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: rezkimeliza98@gmail.com

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya sumber belajar yang tersedia di sekolah serta sumber belajar yang kurang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila unit 5 kegiatan belajar 4 di kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R & D*) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pengambilan data diperoleh dari lembar angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media. Sedangkan praktikalitasnya diperoleh dari lembar angket respon guru dan respon peserta didik. Penelitian ini diujicobakan pada kelas IV SDN 21 Payakumbuh berguna untuk mengetahui praktikalitas dari penggunaan bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* yang telah peneliti kembangkan. Hasil dari uji validasi oleh ahli materi materi 91,66%. Uji validasi ahli kebahasaan sebesar 100% dan validasi media sebesar 97,91%. Sedangkan, hasil uji praktikalitas angket respon guru mendapat nilai 100%, dengan kategori sangat praktis dan angket respon dari 34 peserta didik mendapat nilai 95,68%, dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Keywords: Bahan Ajar, Aplikasi *Nearpod*, Model ADDIE



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenseses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Kebijakan baru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yaitu dilakukannya terobosan baru dalam membuat kebijakan kurikulum “Merdeka Belajar” yang dipelopori oleh Bapak Nadiem Kariem sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Hal ini telah diumumkan pada tahun 2019. Menurut (Umami & Erita, 2021) selain untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia hal ini juga bertujuan untuk mengimbangi setiap perkembangan yang ada maka diperlukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku. Kurikulum Merdeka belajar merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks dan kurikulum ini memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikan kurikulum berdasarkan dengan lingkungannya dan prioritas (Fitriyah & Wardani, 2022). Kurikulum merdeka

sangat relevan dengan kemajuan teknologi saat ini karena peran teknologi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia sehingga terjadi perubahan pada dunia pendidikan terkhusus pada kurikulum pembelajarannya. Hal ini didukung oleh pendapat (Ahmad dkk,2022) perubahan era ini dengan kemajuan teknologinya berdampak kepada seluruh aspek kehidupan masyarakat seperti aspek budaya, sosial, pemerintahan, ekonomi dan bahkan pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu elemen yang penting dalam kehidupan masyarakat dikarenakan pendidikan adalah elemen yang berpengaruh kepada tatananan kehidupan manusia. Menurut (Ihsan, 2022) yang mengemukakan pengembangan kurikulum adalah suatu keharusan dan wajib seperti perubahan kepada kurikulum merdeka. Pernyataan ini didasarkan pada kemajuan teknologi dan perubahan iklim masyarakat yang pasti akan terjadi dan terus mengalami momentum, sehingga masyarakat juga harus berubah. *Society 5.0* merupakan konsep dari bagian untuk mengintegrasikan, menyeimbangkan antara perkembangan kemajuan. Pada *society 5.0* dengan tujuan agar sekumpulan individu atau masyarakat dapat menikmati kehidupan yang mempunyai kualitas tinggi (Houtman, 2020).Oleh karena itu,dapat disimpulkan bahwa konsep merdeka belajar juga merupakan bagian dari *Society 5.0* dimana pada konsep ini menggabungkan antara perkembangan kemajuan teknologi dengan permasalahan masyarakat yang ada, yakni terbukti dengan teknologi saat ini sudah menjadi bagian dari kebutuhan sosial hidup setiap individu (Marisa, 2021).

Kurikulum Merdeka hadir untuk menyempurnakan implementasi kurikulum 2013. Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Wahyuni &Berliana, 2019). Kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu pada bentuk pembelajaran. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan kemampuan siswa yang dalam proses pembelajarannya tidak lagi mempelajari mata pelajaran secara terpisah melainkan sudah menerapkan pembelajaran tematik terpadu yang berlandaskan sebuah tema yaitu menggabungkan beberapa mata pelajaran (Eliyasni dkk, 2020). Kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu pada bentuk pembelajaran. Kurikulum 2013 yang membagi pembelajaran menjadi tematik terpadu, penerapan kurikulum merdeka belajar pada tingkat SD/MI menggunakan sistem pembelajaran membagi pelajaran per mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penggabungan IPA dan IPS, pembelajaran seni sebagai mata pelajaran keterampilan dan Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah materi pendidikan yang memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, UndangUndang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Taufiqurrahman, 2018). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas.

Salah satu komponen penting dalam setiap pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang sesuai adalah salah satu cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan serta kreativitas peserta didik dalam belajar. Menurut (Nurdyansyah, 2015) mengemukakan bahan ajar merupakan sekumpulan bahan yang berisi materi mengacu pada sebuah kurikulum yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dapat disimpulkan, bahan ajar merupakan seperangkat bahan atau sarana pembelajaran yang berisi kumpulan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan dibuat menarik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar yang berbasis aplikasi tergolong menjadi bahan ajar elektronik atau digital. Bahan ajar yang berbasis aplikasi atau digital merupakan sekumpulan bahan atau materi pada setiap mata pelajaran yang telah disusun secara berurutan dan sistematis serta menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam tampilan yang interaktif.

Aplikasi *Nearpod* adalah sebuah aplikasi yang menjadi salah satu platform ruang pembelajaran yang interaktif dengan menghadirkan interaksi antara peserta didik dan guru dan dapat memfasilitasi serta mengontrol interaktivitas selama pengaturan pengalaman belajar (Feri & Zulherman, 2021). Menurut (Burton, 2019) aplikasi Nearpod merupakan aplikasi berbasis cloud yang relatif mudah digunakan, peserta didik dapat mengakses pelajaran dengan apa saja perangkat pintar atau komputer. Ini dapat digunakan secara serempak. Aplikasi ini sangat mendorong pembelajaran aktif didalam kelas sehingga siswa sangat puas dengan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Nearpod*, dan pembelajarannya lebih terintegrasi dan terarah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Perez, 2017:1) yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar seperti membuat bahan untuk presentasi dengan menarik, praktis, cepat dan mudah untuk dipahami. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik untuk platform atau tempat pembuatan bahan ajar yang interaktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dengan cara observasi, pengisian angket dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan di beberapa sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti kepada wali kelas dan tiga orang peserta didik kelas IV SDN 04 Payakumbuh pada tanggal 27 September 2022, SDN 21 Payakumbuh pada 29 September 2022 dan SD Islam Raudhatul Jannah pada tanggal 3 Oktober 2022, mengenai bahan ajar bahwa pada Proses pembelajaran di kelas IV SD sudah menggunakan bahan ajar tetapi tidak untuk semua mata pelajaran, jadi hanya beberapa mata pelajaran tertentu saja termasuk mata pelajaran pendidikan pancasila. Namun, pada kelas IV SD penggunaan bahan ajar yang digunakan masih berbasis kertas dan kurang lengkap, bahan ajar yang digunakan guru hanya bersumber dari buku pegangan guru dan buku peserta didik saja, dalam pelaksanaannya guru belum mengembangkan bahan ajar yang menjadi hal penting dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis penggunaan bahan ajar yang telah peneliti lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain: (1) Bahan ajar yang digunakan belum bervariasi dan monoton karena kurangnya variasi dalam bahan ajar yang digunakan, bahan ajar yang digunakan masih seperti buku panduan yang cenderung kontekstual dan bahasa yang digunakan susah dipahami oleh peserta didik membuat peserta didik kurang termotivasi, kurang aktif dan menjadikan peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran. (2) bahan ajar hanya mencakup tulisan dan gambar saja. (3) Bahan ajar yang digunakan kurang lengkap. (4) bahan ajar yang digunakan guru hanya bersumber dari buku pegangan guru dan buku peserta didik saja sehingga menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muhammadi dkk, 2019) bahan ajar yang belum bervariasi hanya mencakup tulisan dan gambar saja dapat membuat peserta didik mudah bosan dan kurang aktif, masih kurang menarik dan menyenangkan, masih kurang holistik dan autentik dan juga kurang sesuai dengan karakteristik bahan ajar diantaranya: (1) aktif; (2) menarik atau menyenangkan; (3) holistik; dan (4) autentik (memberikan pengalaman langsung). Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dalam bentuk bahan ajar yang berbasis teknologi, agar nantinya peserta didik lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan Research dan Development (R&D). Menurut (Desyandri & Vernanda, 2017) penelitian pengembangan (Research dan Development) bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan produk dengan memperhatikan tingkat kebutuhannya sehingga mampu menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Strategi dalam penelitian pengembangan dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (analisis), design (rancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), serta

evaluation (evaluasi). Produk yang dihasilkan dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan serta membuat inovasi dalam peningkatan proses pembelajaran (Ainin, 2013).

Penelitian ini dilakukan pada SDN 21 yang dilaksanakan tiga hari pada tanggal 23 sampai 27 Februari 2023. Subjek penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas IV SDN 21 Payakumbuh dengan jumlah 34 orang jumlah peserta didik diantaranya terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil uji validasi dan uji praktikalisasi terhadap bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod*, yaitu uji validasi yang diuji oleh para ahli dan uji praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan respons peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil uji validasi diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media dengan memberikan lembar angket validasi. Hasil uji validasi diperoleh dari para ahli yaitu ahli materi, ahli kebahasaan dan ahli media dengan memberikan lembar angket validasi. Uji validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Atri Waldi M. Pd. Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 1. Hasil Validasi Ahli Materi (Atri Waldi M. Pd)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Kelayakan Isi (Ahli Materi)		
1.	Kebenaran materi Pendidikan Pancasila Unit 5 kegiatan 4 kelas IV	4
2.	Kejelasan materi yang disajikan dalam bahan ajar	3
3.	Materi mudah dipahami	3
4.	Kelengkapan materi	4
5.	Materi sesuai dengan tujuan	4
6.	Tingkat kepentingan materi	3
7.	Soal latihan, tugas untuk mengukur penguasaan materi peserta didik	4
8.	Menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	4
9.	Kebermanfaatan materi	4
Jumlah Skor Maksimal		36
Jumlah Skor yang Diperoleh		33
Persentase		91,66%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi Atri Waldi, M. Pd memperoleh persentase sebesar 91,66% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi kebahasaan pada penelitian ini dilakukan oleh Dadi Satria, S.Pd, M.Pd Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Kebahasaan (Dadi Satria, S.Pd, M.Pd)

No	Aspek yang Dinilai	Skor penilaian
Kebahasaan (Ahli Bahasa)		
1.	Kemenarikan teks sehingga siswa berminat membaca	4
2.	Kemudahan Bahasa	4
3.	Kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar	4
4.	Kesesuaian dengan menggunakan kata, kalimat dan susunan paragraph	4
5.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)	4
6.	Penggunaan bahasa komunikatif	4
7.	Kesesuaian struktur kata dan kalimat	4
8.	Kata yang dipilih merupakan kata yang singkat dan lugas	4
9.	Penggunaan PUEBI baik dan benar	4
Jumlah Skor Maksimal		36
Jumlah Skor yang Diperoleh		36
Persentase		100%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli kebahasaan oleh Dadi Satria, S.Pd, M.Pd memperoleh hasil persentase sebesar 100% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji validasi media pada penelitian ini dilakukan oleh Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd, T Analisis dari data hasil validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media (Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd, T)

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Media (Ahli Media)		
1.	Tampilan cover depan menarik (berwarna, tampilan dengan gambar yang menarik dan kreatif)	4
2.	Ketepatan dalam pemilihan font	4
3.	Ketepatan warna huruf yang digunakan pada bahan ajar	4
4.	Kualitas tampilan gambar	4
5.	Ketepatan dalam pemilihan backsound	4
6.	Ketepatan pemilihan video dengan materi	4
7.	Ketepatan pemilihan background dengan materi	3
8.	Desain slide	4
9.	Fleksibel (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	4
10.	Kelengkapan tombol interaktif	4
11.	Kemudahan penggunaan tombol interaktif	4
12.	Tampilan kemasan produk	4
Jumlah Skor Maksimal		48
Jumlah Skor yang Diperoleh		47
Persentase		97,91%

Kategori	Sangat Valid
----------	--------------

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli media oleh Winanda Amilia,S.Pd,M.Pd.T memperoleh hasil persentase sebesar 97,91% yang berarti produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid.

Uji praktikalitas respon peserta didik dilakukan dengan memberikan lembar angket kepada peserta didik kelas IV SDN 21 Payakumbuh. Peneliti mengarahkan peserta didik mengisi angket untuk melihat respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* dilaksanakan. Berikut tabel hasil rekapitulasi uji praktikalitas angket respons peserta didik:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Angket Respon Peserta didik

No	Respon- nden	Skor Perolehan Indikator Angket								Skor Perol- ehan	Skor Maksi- mal	Persent- ase
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	AFF	3	4	4	4	4	4	4	4	31	32	96,87%
2	AS	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32	96,7%
3	AAF	3	4	4	3	4	4	4	3	29	32	90,62%
4	AR	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
5	ANK	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
6	AB	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
7	AZR	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
8	BNZ	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
9	CA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
10	DDZ	3	3	4	3	4	3	3	4	28	32	87,5%
11	FA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
12	FDA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
13	FA	4	4	4	3	3	4	4	3	29	32	90,62%
14	FAH	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
15	GS	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
16	GSH	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
17	HJS	4	4	3	4	4	4	3	4	30	32	93,75%
18	H	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
19	IAI	4	4	4	4	3	4	4	4	31	32	96,87%
20	JSM	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
21	KPR	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
22	KMA	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32	90,62%
23	KPP	3	3	4	4	3	4	3	4	28	32	87,5%
24	LA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
25	MB	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
26	MFA	3	4	3	4	3	4	3	4	28	32	87,5%
27	NZS	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
28	NZA	4	3	3	3	4	4	3	4	28	32	87,5%
29	NFZ	3	4	4	4	4	3	3	4	29	32	90,62%
30	NN	4	4	1	4	4	4	4	4	29	32	90,62%
31	QA	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	75%
32	RA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%

33	TFM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%
34	Y	3	4	4	4	4	4	4	4	2	29	32	90,62%
Jumlah		128	131	129	130	130	132	129	131	1041	1088		
Rata-rata keseluruhan											95,68%		
Kategori											Sangat Praktis		

Table di atas menunjukkan bahwa hasil uji praktikalitas angket respon Peserta didik memperoleh persentase sebesar 95,68% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Maka, berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* yang peneliti kembangkan dapat dinyatakan dengan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas dan siswa bersemangat serta antusias belajar menggunakan produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod*.

Uji praktikalitas terhadap produk yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan cara memberikan lembar angket penilaian angket respon guru yang diperoleh dari guru kelas IV SDN 21 Payakumbuh. Berikut tabel hasil uji praktikalitas angket respons guru:

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Angket Reson Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
1.	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan EYD	4
2.	Materi yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik	4
3.	Bahan ajar memudahkan guru untuk mengajarkan materi pada peserta didik	4
4.	Penempatan ilustrasi gambar yang tepat sesuai dengan uraian materi	4
5.	Penyajian materi dalam aplikasi pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami materi	4
6.	Bahan ajar memudahkan guru untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4
7.	Visualisasi dalam aplikasi menarik	4
Jumlah Skor Maksimal		28
Jumlah Skor yang Diperoleh		28
Persentase		100%
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas respon guru dengan presentase 100% yang berarti termasuk kategori sangat praktis. Hasil perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada lampiran. Maka, berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* yang penenliiti kembangkan dapat dinyatakan dengan sangat praktis digunakan.

2. Pembahasan

Peneliti mengembangkan produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* di kelas IV sekolah dasar yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 (Pola Hidup Gotong Royong) dengan materi pokok memberi hal yang dianggap penting dan berharga kepada orang-orang yang membutuhkan, dapat dilihat dari hasil penelitian sudah sesuai dengan model ADDIE yang peneliti terapkan pada penelitian ini. Dapat juga dilihat dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas yang sudah dilakukan. Subjek uji coba penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN 21 Payakumbuh dengan

jumlah peserta didik 34 orang yaitu 17 orang perempuan dan 17 orang laki-laki. Hasil penilaian terhadap produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* berdasarkan uji validitas ahli materi diperoleh hasil presentase sebesar 91,66% dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian terhadap produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* berdasarkan uji validitas ahli kebahasaan 100% yang berarti dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian terhadap produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* berdasarkan uji validitas ahli media 97,91% yang berarti dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang diperoleh, produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* sudah valid dan layak diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Hasil dari uji praktikalitas lembar angket respon guru dan peserta didik diperoleh hasil yang sangat baik. Penilaian hasil uji praktikalitas respon guru diperoleh presentase sebesar 100% yang berarti termasuk kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil dari uji praktikalitas respon peserta didik diperoleh presentase sebesar 95,68% yang berarti termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil dari penilaian uji praktikalitas respon guru dan peserta didik, terlihat bahwa produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* sudah praktis diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian sudah menunjukkan bahwa penggunaan dari produk bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* di kelas IV yang sudah dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 kegiatan belajar 4 (Pola hidup gotong royong) dengan materi pokok memberi hal yang dianggap penting dan berharga bagi orang-orang yang membutuhkan dapat memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Peserta didik juga mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan peserta didik juga sangat antusias dalam belajar, karena tampilan dalam produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* menarik dan juga dilengkapi dengan audio, video, animasi, game dan kuis. Dikerenakan peserta didik tidak pernah menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod*. maka hal ini merupakan pengalaman baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik menjadi tertarik, antusias, lebih aktif dan semangat dalam belajar serta pembelajaranpun semakin mudah diserap oleh peserta didik. Penggunaan produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* juga mendapatkan tanggapan yang baik dari guru, karena hal ini juga merupakan hal baru bagi guru dan guru menjadi referensi inovasi dalam pembuatan bahan ajar yang selama ini hanya menggunakan buku ataupun hanya sebatas menampilkan video dari YouTube dan kuis melalui telegram saja. Antusias dan ketertarikan peserta didik semangat dalam belajar menggunakan produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* juga terlihat dalam pemahaman peserta didik dalam mengerjakan soal-soal kuis atau evaluasi pada akhir pembelajaran, yaitu dengan 10 soal yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari dan dijawab secara berkelompok. Terdapat 10 soal berdasarkan materi yang sudah dipelajari yang harus dijawab peserta didik secara berkelompok. 2 dari 5 kelompok menjawab soal dengan nilai sempurna yaitu 100 sedangkan dua kelompok lainnya mendapatkan nilai 90 dan satu kelompok mendapatkan nilai 80. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memahami materi pada bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* dengan baik.

Tampak bahwa produk bahan ajar berbasis aplikasi *Nearpod* yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan dan dijadikan sebagai referensi dalam bahan ajar di sekolah dasar dan sebagai salah satu inovasi dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini didukung oleh (Darmansyah, 2012) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Ketika proses pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik tentu materi pembelajaran menjadi lebih mudah untuk diserap oleh peserta didik seperti halnya dalam penggunaan bahan ajar yang menggunakan aplikasi *Nearpod* yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahwasanya telah dilakukan uji validasi terhadap produk Bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas

IV SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli, yaitu ahli materi memperoleh presentase sebesar 91,66% yang berarti termasuk kategori sangat valid. Uji validasi kebahasaan memperoleh 100% yang berarti termasuk kategori sangat valid dan uji validasi media memperoleh presentase sebesar 97,91% yang berarti termasuk kategori sangat valid. Kemudian uji praktikalitas juga sudah dilakukan terdiri dari uji praktikalitas respon guru dan respon peserta didik. Uji praktikalitas respon guru memperoleh hasil presentase sebesar 100% yang berarti sangat praktis. Hasil uji praktikalitas dari respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 95,68% yang berarti sangat praktis. Maka, terlihat bahwa “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Di kelas IV SD “ ini sangat valid dan praktis sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran serta dapat diterapkan di sekolah dan memberikan inovasi baru pada bahan ajar bagi guru dan peserta didik.

Daftar Rujukan

- Ahmad, S., Anita, Y., Helsa, Y., & Kenedi, A. K(2022).Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4 . 0 Untuk Guru Sekolah Dasar. 59–68.
- Ainin, M. (2013). Penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Ara OKARA: Jurnal Bahasa dan Sastra, 7(2).
- Burton, R. (2019b). A review of Nearpod – an interactive tool for student engagement. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 2(2), 95–97.
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174.
- Darmansyah. (2012). Startegi Pembelajaran. *Program Pascasarjana FIP UNP, Padang*, 5–24.
- Eliyasni R, Anita Y, Hanafi S A. (2020). Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(1), 2.
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021b). Development of nearpod-based e module on science material “energy and its changes” to improve elementary school student learning achievement. *International Journal of Education and Learning*, 3(2), 165–174.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Houtman. (2020). Merdeka Belajar dalam Masyarakat 5.0. *Journal Ilmiah Pendidikan* 39-45.
- Ihsan, M. (2022). Kesiapan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1, 37.
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendiidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72.
- Muhammadi ,Desyandri, , Mansurdin, ., & Fahmi, R. (2019). Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school. 7(1), 16–22.
- Nurdyansyah, M.Pd. Andiek Widodo, M. M. . (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamial Learning Center.
- Perez, J. E. (2017). *Journal of the Medical Library Association*. 105(I). 108-110. *Journal of the Medical Library Association*. 105(I). 108-110.
- Ummi, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3086–3096.
- Wahyuni R & Berliana T.(2019) Problematika Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Dan Supervisipendidikan* 3(2000):130–37