Civic Education Persfective Journal FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-06-2022	Revised: 27-06-2022	Accepted: 12-07-2022

Pengembangan Multimedia Interaktif Nearpod Pada Materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi

Yeni Aswita [1], Akmal Sutja [2], Heri Usmanto [3]

yeniaswita02@gmail.com[1], akmalsutja2019@gmail.com[2], heriusmanto@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembeajaran PPKn sehingga siswa menjadi kurang semangat dalam belajar. Tujuan diadakannya penelitian ini ialah untuk mengembangkan multimedia interaktif *Nearpod* pada materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi. Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelItian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangannya. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diperoleh hasil validasi ahli materi dengan skor sebanyak 50 dan persentase sebesar 89%, validasi ahli bahasa diperoleh skor sebanyak 42 dengan persentase 89,5% serta validasi oleh ahli media diperoleh skor sebanyak 58 dengan persentase sebesar 96%. Berdasarkan persentase tersebut media yang dikembangkan dikategorikan layak untuk di uji cobakan. Selanjutnya didapat hasil uji coba perorangan dengan skor 54 dan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, uji coba kelompok kecil diperoleh skor sebanyak 616 dengan persentase 91% dan dikategorikan sangat baik, serta uji coba kelompok besar didapatkan skor 2.025 dengan persentase 90% dan dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkah hasil yang didapat pada penelitian dan pengembagan ini dapat disimpulkan multimedia interaktif *Nearpod* dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika di kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi.

Kata kunci: Pengembangan Multimedia Interaktif Nearpod, Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika

Development Of Interactive Nearpod Multimedia On Material Threats To The State In The Framework Of Bhineka Tunggal Ika In Grade X Soscial Science Senior High School 9 Muaro Jambi

Abstract: *This research is motivated by the lack of teacher using learning media in the learning process of civic education so that students ecome less enthusiastic in learning.the purpose of this research is to develop Nearpod interactive multimedia on material threats to the state withing the ftamework of bhineka tunggal ika in order to improve the learning qulity of students in class X social science at senior high school 9 Muaro Jambi. The type of method used in this study is a research and development method that uses the ADDIE model as it's development model. The results of this research and development obtained the results of material expert validation with a score of 50 and a percentage of 89%,*

Civic Education Persfective Journal FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-06-2022	Revised: 27-06-2022	Accepted: 12-07-2022

language validation obtained a score of 42 with a percentage of 89,5%, and validation by media experts obtained a score of 58 with a percentage of 96%. Based on this percentage, the media developed by the district is categorized as worthy to be tested. Then the results of individual trials with a score of 54 and a percentage of 90% were obtained in the very feasible category, small group trial abtained a score af 616 with a percentage of 91% and categorized as very good, and the large group trial obtained a score of 2.025 with a percentage of 90% and can be categorized as very good. Based on the results obtained in this research and development, it can be conclouded that Nearpod interactive multimedia can be used by teachers and students in learning civic education, material threats of bhineka tunggal ika in class X senior high school 9 Muaro jambi.

Keywords : *Development of Nearpod Interaktif Mulrimedia, threats to the state within the framework of bhineka tunggal ika.*

Pendahuluan

Didalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk dapat bersaing menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belajar dan pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan.

Belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dan berperan penting dalam membentuk pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut Surya (1997) belajar dapat diartikan sebagai salah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan berupa perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Warsita (2008:85) pembelajaran ialah suatu usaha yang dapat membuat peserta didik mau untuk belajar atau sebuah kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran ialah suatu upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi, keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh

guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam komponen tersebut media menjadi salah satu komponen yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan cenderung lebih tertarik untuk belajar dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru. Media pembelajaran berperan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa serta berfungsi untuk mengatasi kesulitan guru dalam menjelaskan suatu materi yang sifatnya abstrak. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah media pembelajaran interaktif berupa multimedia interaktif *Nearpod*.

Media pembelajaran berpengaruh terhadap pebelajaran termasuk juga pembelajaran PPKn dimana pembelajaran PPKn yang selama ini kebanyakan dinilai membosankan bagi sebagian besar siswa kerena hanya berupa penjelasan materi oleh guru dan jarang sekali guru berkreatif dalam pembelajaran.

Namun di beberapa sekolah masih terdapat tenaga pendidik yang belum dapat memanfaatkan kemajuan teknologi seperti di SMAN 9 Muaro Jambi yang dijadikan tempat penelitian dalam penelitian dan pengembangan ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di temukan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia sudah cukup memadai guru dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Seperti tersedianya laboraturium komputer dan *LCD proyector*. Namun pemanfaatan media pembelajaran dengan kemajuan teknologi tersebut masih belum dimanfaatkan dengan maksimal. Bukan hanya komputer dan *LCD proyektor* tetapi juga teknologi berupa alat komunikasi seperti laptop ataupun smartphone. Hal ini dibuktikan dengan guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut dalam kegiatan pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran seperti buku pelajaran, spidol, papan tulis ataupun hanya menggunakan *Microsoft power point*, yang mana media tersebut masih kurang menarik karena *Microsoft power point* hanya berupa presentasi materi saja dan tidak membuat peserta didik ikut aktif dalam pemanfaatan media tersebut.

Selain itu berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama observasi pada tanggal 19 April 2021 terdapat banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi bahkan ada yang sibuk sendiri dengan urusan mereka masing-masing seperti bermain handphone, berbicara dengan teman sebangku, dan bahkan ada yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Berikut hasil pengamatan yang peneliti lakukan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal

No	Aspek	Jumlah siswa	Persentase
1	Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan materi	8	26,7%
2	Siswa aktif dalam belajar	4	13,3%

3	Siswa bermain-main / sibuk sendiri saat belajar	9	30%
4	Siswa tidak semangat dalam belajar	9	30%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dengan guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi didapat hasil 8 siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dengan persentase sebesar 26,7%, dan terdapat 4 orang siswa yang aktif dalam belajar seperti aktif untuk bertanya kepada guru tentang materi yang kurang ia pahami dengan persentase sebanyak 13,3%, sementara siswa yang sibuk sendiri/bermain-main saat belajar ada 9 siswa dengan persentase 30%, serta terdapat pula 9 orang siswa yang tidak semangat dalam belajar seperti hanya mendengarkan namun tidak memahami dengan besaran persentase sebesar 30%.

Selanjutnya berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi tentang penggunaan media pembelajaran PPKn pada tanggal 19 April 2021, diperoleh respon siswa sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran PPKn

No	Pernyataan	Alternatif respon siswa			
		SL	SR	HTP	TP
1	Media pembelajaran yang digunakan guru lebih dari satu	3 siswa	6 siswa	15 siswa	6 siswa
2	Metode pembelajaran yang digunakan guru masih monoton	6 siswa	12 siswa	6 siswa	6 siswa
3	Siswa kesulitan membawa buku paket karena berat dan berukuran besar	21 siswa	3 siswa	3 siswa	3 siswa
4	Guru menggunakan media pembelajaran yang berisi gambar/ilustrasi	3 siswa	9 siswa	12 siswa	6 siswa
5	Siswa memahami isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan baik	3 siswa	6 siswa	15 siswa	6 siswa

Keterangan:

SL = Selalu

SR = Sering

HTP = Hampir Tidak pernah

TP = Tidak Pernah

Table 1.2 diatas menjelaskan bahwa 15 siswa atau sama dengan 50 % siswa menyatakan guru hampir tidak pernah menggunakan lebih dari satu media dalam pembelajaran. 20 % siswa atau sebanyak 6 orang siswa menyatakan selalu dan bahkan 40% siswa atau sebanyak 12 siswa menyatakan bahwa guru sering menggunakan metode pembelajaran yang monoton. Selain itu, terdapat 21 orang siswa atau setara dengan 70%

siswa menyatakan selalu kesulitan membawa buku paket yang berat dan juga besar. 40% siswa atau sebanyak 12 siswa juga berpendapat bahwa guru hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran berupa gambar ataupun ilustrasi. Terdapat 3 orang siswa atau 10% siswa yang berpendapat selalu memahami isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan baik, sementara 50% dari jumlah siswa yaitu 15 siswa tersebut menyatakan hampir tidak pernah memeahami isi materi yang disajikan dalam madia pembelajaran dengan baik.

Dari hasil pengamatan diatas dapat disimpulkan bahwa guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Media yang sering digunakan guru masih bersifat monoton dan tidak dikombinasikan dengan berbagai media pembelajaran lain. Media merupakan alat yang dapat membantu guru untuk membuat pembelajaran menjadi hidup, aktif maupun interaktif. Salah satu multimedia interaktif yang dapat digunakan adalah *Nearpod* yang didalamnya dapat membuat teks, gambar, audio, video, game, kuis edukasi dan penilaian secara otomatis. Langkah-langkah agar dapat menggunakan *Nearpod* sebagai siswa ialah: (1) Buka google (2) ketikkan *Nearpod*.com (3) pada halaman *Nearpod* klik "Join a lesson sebagai students" (4) pada kotak kode masukkan kode yang diberikan guru lalu klik "Join" (5) isi nama pada kolom nama lalu klik "Join lesson" (6) selesai dan dapat menggunakan *Nearpod*.

Karena penggunaan multimedia interaktif dapat membantu guru dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif sehingga diperlukan bentuk nyata dari penggunaan multimedia interaktif tersebut, dan berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Nearpod Pada Materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi".**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana prosedur pengembangan multimedia interaktif *Nearpod* pada mata pelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika?. (2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif *Nearpod* pada mata pelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika?. (3) Bagaimana respon siswa kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi mengenai pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Nearpod* pada mata pelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah (1) Untuk mengembangkan multimedia interaktif *Nearpod* pada mata pelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika. (2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif *Nearpod* pada mata pelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggak ika. (3) Untuk mengetahui respon siswa kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi mengenai multimedia interaktif *Nearpod* pada mata pelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika.

Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *Research and Development* (*R&D*). Borg and Gall (Dalam Sugiyono 2019:28) menggunakan nama *Research and Development*/*R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan, yang merupakan desain penelitian dan pengembangan.penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analyziz* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). sebagai acuan tahapan pengembangan yang dilakukan. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada bulan Februari 2022 di kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi dengan responden sebanyak 30 orang siswa dengan menerapkan penggunaan Nearpod pada proses pembelajaran materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika. Analisis yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini ialah analisis kualitatif berupa wawancara dengan guru PPKn di SMAN 9 Muaro Jambi dan analisis kuantitatif berupa angket respon siswa terhadap media *Nearpod* dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert kemudian data yang diperoleh akan diolah sesuai dengan rumus persentase keseluruhan skala likert.

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

Hasil dan Pembahasan

1. *Analyziz* (Annalisis)

Tahap pertama yang dilakukan pada tahap analisis ialah mengidentifikasi penyebab atau kesenjangan masalah yang terjadi dalam pembelajaran PPKn di SMAN 9 Muaro Jambi. Data yang didapat berupa wawancara dengan guru PPKn seperti wawancara. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak menarik. Meetode mengajar yang digunakan guru juga masih menggunakan metode yang membosankan seperti metode ceramah, dan setelah dikenalkan multimedia interaktif *Nearpod* guru menjadi tertarik menggunaknnya dalam proses belajar mengajar dan kedepannya diharapkan pembelajaran PPKn tidak membosankan lagi bagi siswa dan guru.

Selain melakukan wawancara dengan guru PPKn peneliti juga melakukan analisis materi pelajaran yang dianggap susah oleh siswa dengan membagikan angket kebutuhan kepada siswa dengan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika merupakan materi yang cukup sulit dipahami terlihat dari tingginya persentase respon peseta didik terkait ketidak pahaman peserta didik dengan materi tersebut.

Tahap analisis selanjutnya dilakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik seperti kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Setelah itu juga dilakuan analisis karakteristik siswa yang menghasilkan hasil analisis berupa siswa sering menggunakan smartphone di sekolah sehingga multimedia Nearpod dapat diterapkan dalam pemnbelajaran PPKn. Serta analalisis terakhir berupa menganalisis materi sesuai dengan kompetensi.

2. *Design* (Perancangan)

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

Pada tahap analaisis terdiri dari beberapa tahapan yaitu pertama membuat *flowchart* dan *storyboard*, tahapan kedua Mengumpulkan materi, gambar dan video yang berkaitan dengan materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika. Adapun struktur materi tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Struktur Materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika

Materi Pelajaran	**Pokok Bahasan**
Ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika (BAB VI)	Ancaman terhadap integrasi nasional
	Ancaman di bidang IPOLEKSOSBUDHANKAM
	Peran serta masyarakat untuk mrngatasi berbagai ancaman dalam membangun integrasi nasional

Tahapan yang terakhir pada tahap Design adalah menghasilkan strategi pengujian dengan hasil setelah menggunakan media pembelajaran *Nearpod* pada pembelajaran PPKn materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika ialah ketertarikan siswa saat belajar meningkat dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam belajar menggunakan media *Nearpod* dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli materi, ahli bahasa dan ahli media lalu dilakukan revisi. Setelah direvisi kemudian dilakukan penilaian produk oleh guru dan selanjutnya dilakukan uji coba produk oleh peserta didik.

a. Validasi oleh ahli materi

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

Validasi materi dilakukan oleh Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Jambi yaitu bapak Drs. M. Salam, M. Si. Aspek yang dinilai yaitu kesesuaian, ketepatan, kemudahan, kemenarikan dan manfaat. Dari hasil validasi ahli materi didapat skor sebanyak 50 dengan persentase $\frac{50}{56}\ x\ 100\% = 89\%$ maka materi yang ada di dalam media yang dikembangkan dikategorikan "Sangat Layak".

b. Validasi oleh ahli bahasa

Setelah divalidsi oleh ahli materi penilaian selanjutnya adalah validasi ahli bahasa oleh Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi yaitu Bapak Prof. Dr. Drs. Mujiyono Wr, M.Pd. Aspek yang dinilai yaitu Lugas, Komunikatif, Dialogis dan Interaktif, Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan Penggunaan istilah, simbol, atau ikon. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor penilaian sebanyak 42 dengan persentase $\frac{42}{48} x\ 100 = 87{,}5\%$ maka bahasa yang terdapat dalam media tersebut dikategorikan "Sangat Layak".

c. Validasi oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh Dosen Universitas Jambi yaitu Bapak Prof. Dr. rer. nat. Drs. Asrial, M.Si. Adapun aspek yang dinilai yaitu terkait keterbacaan, kualitas tampilan dan kemudahan dalam penggunaan. Berdasarkan hasil angket oleh ahli materi didapat total skor sebanyak 58 dengan persentase $\frac{58}{60}\ x\ 100 = 96\%$ dengan kategori "Sangat Layak". Kesimpulan dari validasi angket ahli media yang kedua yaitu media sangat layak untuk digunakan dan di uji cobakan kepada responden.

d. Uji coba perorangan (*one to one trial*)

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

Uji coba perorangan dilakukan peneliti dengan subjek uji coba yakni guru mata pelajaran PPKn di SMAN 9 Muaro Jambi yaitu Bapak Drs. Ketut Dangin. Berdasarkan hasil penilaian angket kepraktisan oleh guru PPKn tersebut diperoleh jumlah skor 54 dengan persentase $\frac{54}{60}\ x\ 100\ =\ 90\%$ dan dapat dikategorikan "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dibuat berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sangat praktis untuk diterapkan dalam prosos pembelajaran PPKn di SMAN 9 Muaro Jambi.

e. Uji coba kelompok kecil (*small group trial*)

Pada tahap uji coba kelompok kecil pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket (kuesioner) kepada 9 orang siswa (responden). Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil didapat skor sebesar 616 dengan persentase sebesar $\frac{616}{675}$ x 100 = 91%, dari besaran nilai persentase tersebut multimedia interaktif berbasis Nearpod yang telah dibuat dapat dikategorikan "Sangat Baik"

f. Uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan (field tryout)

Pada tahap uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket (kuesioner) kepada 30 orang siswa (responden). Berdasarkan hasil uji coba lapangan diperoleh skor sebanyak 2.025 dengan persentase sebesar $\frac{2025}{2250}\ x\ 100 = 90\%$ dan dapat dikategorikan "Sangat Baik". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif Nearpod pada materi ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika sangat praktis serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran PPKn di kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi. Karena tanggapan siswa pada tahap uji coba kelompok besar ini positif maka peneliti bisa menggunakan multimedia

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

pembelajaran interaktif *Nearpod* ini pada tahap implementasi tanpa melakukan revisi lagi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi produk yang telah dibuat di uji cobakan kepada siswa kelas X IPS SMAN 9 Muaro Jambi sebanyak 30 orang siswa. Dalam implementasi media pembelejaran kepada siswa terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui, tahapan-tahapan tersebut terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terahkir dari model ADDIE yang digunakan peneliti yaitu evalusi. Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan evaluasi disetiap tahapannya dengan tujuan untuk mendapatkan produk yang baik dan layak. Adapun eavaluasi yang dilakukan pertaman evaluasi formatif peneliti melakukan evaluasi pada setiap tahapan-tahapan yang dilalui untuk penelitian dan pengembangan ini. Kedua evaluasi sumantif dilakukan peneliti pada akhir program untuk mengetahui pengaruh dari produk media pembelajaran yang telah dibuat terhadap respon siswa baik berupa hasil belajar, minat belajar, ataupun ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta terhadap kualitas pembelajaran secara luas.

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan dan sangat bermanfaat jika digunakan dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan media pembelajaran yang sesuai sebagai penunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Yudhi munandi (2008:7) menjelaskan media

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana hingga terbentuk lingkungan belajar yang kondusif dengan penerima pesan dapat melakukan proses belajar secara efisien serta efektif.

Pengembangan multimedia interaktif Nearpod ini dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analisys* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil dari pengembangan ini berupa sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif *Nearpod* yang berisikan materi PPKn ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika disertai gambar, video, suara, game dan penilaian.

Pada pengembangan multimedia interaktif *Nearpod* ini, tahap pertama ialah analisis, yaitu menganalisis penyebab atau kesenjangan masalah, analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi sesuai kompetensi Branch (Dalam sugiyono (2019:38). Hasil analisis diketahui bahwa guru pernah menggunakan media pembelajaran namun tidak setiap pelajaran, media yang biasa guru gunakan ialah *powerpoint* yang hanya berisikan teks saja. Dengan materi yang cakupannya luas seperti ancaman terhadap negara dalam bingkai bhineka tunggal ika media *powerpoint* akan membosankan sehingga diperlukan media khusus untuk dapat menjabarkan materi tersebut dengan gambar, video, materi, suara hingga game evaluasi yang dikemas dalam sebuah media interaktif berupa *Nearpod* dan dapat digunakan oleh guru dan siswa melalui *smartphone* maupun laptop.hal tersebut sesuai dengan pendapat Martinis Yamin (2010:189) pemilihan penggunaan media perlu memperhatikan tujuan atau indikator yang hendak dicapai, kesesuaian media dengan materi yang dibahas, tersedia sarana dan prasarana penunjang, dan karakteristik peserta didik.

Pada tahap *Desaign* (perancangan) peneliti mendesain media dengan mengumpulkan atau membuat hal yang dibutuhkan. Branch (dalam sugiyono

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

2019:61) menjelaskan bahwa tahap desaign semua hal yang dibutuhkan akan dibuat sesuai dengan yang ada pada tahap analisis.peneliti membuat flowchart dan storyboard lalu membuat media pembelajaran Nearpod dengan materi, gambar dan video yang sesuai dengan materi dan setelah media berhasil didesign akan menghasilkan strategi pengujian lalu dilanjutkan ke tahap pengembangan.

Tahap Development (pengembangan) media yang telah didesain akan divalidasi oleh tim ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan tujuan untuk mendapatkan saran dan perbaikan terkait media yang telah dibuat. Menurut Rusman (2013:170) terdapat empat langkah dalam pengembangan media antara lain identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan materi dan perumusan alat uku. Alat ukur disini ialah berupa angket penilai oleh tim validasi dan siswa. Ditahap ini diperoleh hasil validasi dari tim ahli validasi bahwa media pembelajaran interaktif Nearpod mendapat komentar dan saran yang baik serta media layak untuk di uji cobakan kepada siswa. Pada hasil uji coba didapat respon positif dari siswa yang menyatakan produk yang dibuat dapat dikategorikan sangat baik.

Selanjutnya pada tahap Implementasi dilakukan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang telah disusun dalam RPP dengan menggunakan produk sebagai media pembelajarannya.

Serta tahap terakhir dilakukannya evaluasi terhadap produk melalui evaluasi formatif dan evaluasi sumantif dengan tujuan memperbaiki produk selama proses pengembangan hingga menjadi produk yang layak untuk digunakan.

Dari tahap-tahap diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif Nearpod menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SMAN 9 Muaro Jambi hal tersebut sesuai dengan manfaat multimedia interaktif secara

Civic Education Persfective Journal

FKIP Universitas Jambi:

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

umum yaitu dapat membuat peoses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu megajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analizyz* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) (2) Multimedia interaktif Nearpod layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di kelas X IPS SMAN 9 Muaroo Jambi (3) Respon siswa sangat baik, siswa senang belajar menggunakan multimedia interaktif Nearpod, terlihat pada hasil angket kebutuhan siswa terdapat 29 siswa setuju menggunakan media pembelajaran dalam belajar

Adapun saran dari peneliti yaitu (1) bagi guru PPKn sebaiknya menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran PPKn di SMAN 9 Muaro Jambi (2) Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada mata pelajaran PPkn dengan satu pokok bahasan saja, oleh karena itu diharapkan kelak adanya peneliti yang lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas (3) Peneliti juga menyarankan untuk peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif lainnya dengan berbagai variasi.

Vol. 3 No. 1 April (2023)

Submitted: 26-04-2022	Revised: 26-05-2022	Accepted: 28-06-2022

Daftar Pustaka

Benny A. Pribadi. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Daryanto . 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: gava media

Faradisa Fadwa. 2021. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Masa Pendemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di MIN I Kota Surabaya.* Skripsi

Iwan Setiawan, Ahmad Yani. Jurnal PETIK volume 5, Nomor 1. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi*. ISSN 2614-6606. Departemen Pendidikan Geografi Universitas Pendidikan Indonesia

Munadi Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press

Rusman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Menegembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta

Undang-Undang Republik Indomesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Yamin Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press

Yamin Martinis. 2012. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press Group