

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAPADIA BERBASIS *NEARPOD*
SUBTEMA INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA DI NEGERIKU
KELAS IV DI SDN PETUNGASRI III PANDAAN
KABUPATEN PASURUAN**

Putri Suryaning Laras¹, Muhammad Sulthon Masyhud², Ridho Alfarisi³

Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Surel: putrisuryaninglaras@gmail.com

Abstract: Development of Nearpod-Based Gapadia Learning Media Sub-theme The Beauty of Cultural Diversity in My Country Class IV at SDN Petungasri III Pandaan, Pasuruan Regency. The research objective is to develop Gapadia learning media based on Nearpod, so that it can help the learning process and improve student learning outcomes. The research subjects were 19 students of class IV SDN Petungasri III Pandaan. data collection techniques using: interview guidelines, validation sheets, questionnaires, and tests. Based on the results of the analysis of the development of learning media Gapadia. The validity of learning media is 87%, practicality in learning is 87,5%, the effectiveness based on student response questionnaires is 88%, the effectiveness of Gapadia learning media in the control class and experimental class shows $t_{count} > t_{table}$, which is $12,334 > 2,093$ and the relative effectiveness is 52%. So, it can be concluded that the results of the study show that the Gapadia learning media based on Nearpod is valid, effective, and practical to develop.

Keyword : Development, Nearpod-Based Gapadia Media, Sub-theme The Beauty of Cultural Diversity in My Country.

Abstrak : Pengembangan Media Pembelajaran Gapadia Berbasis *Nearpod* Subtema Indahny Keragaman Budaya di Negeriku Kelas IV di SDN Petungasri III Pandaan Kabupaten Pasuruan. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Gapadia berbasis *Nearpod*, sehingga dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Petungasri III Pandaan sejumlah 19 siswa. teknik pengumpulan data menggunakan : pedoman wawancara, lembar validasi, angket, dan tes. Berdasarkan hasil analisis pengembangan media pembelajaran Gapadia. Kevalidan medi pembelajaran 87%, kepraktisan dalam pembelajaran memperoleh 87,5%, keefektifan berdasarkan angket respon siswa sebesar 88%, keefektifan media pembelajaran Gapadia pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $12,334 > 2,093$ dan keefektifan relatif sebesar 52%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian bahwa media pembelajaran Gapadia berbasis *Nearpod* ini valid, efektif, dan praktis untuk dikembangkan.

Kata kunci : Pengembangan, Media Gapadia Berbasis *Nearpod*, Subtema Indahny Keragaman Budaya di Negeriku.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sangat berpengaruh dalam segala bidang kehidupan manusia, terutama pada bidang pendidikan, dalam pendidikan tentu perlu memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mencapai pembelajaran yang berinovasi, efektif dan efisien.

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran semakin bervariasi. Media pembelajaran berbasis *Nearpod* perlu dikembangkan untuk mempermudah sistem pembelajaran. *Nearpod* adalah aplikasi untuk pembelajaran *online* dan *offline* yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung (Minalti & Erita, 2021).

Subtema 2 indahny keragaman budaya di negeriku yang memperkenalkan tentang keberagaman kebudayaan di Indonesia, yaitu suku, tari tradisional, rumah adat, pakaian adat, dan alat musik tradisional. Oleh sebab itu, subtema ini merupakan suatu pembelajaran yang penting bagi siswa yang tumbuh dan berkembang dengan tradisi dan kebudayaan sebagai kekayaan yang tidak ternilai. Manusia dengan kebudayaan saling keterikatan, begitu juga pendidikan dan kebudayaan, karena pendidikan adalah proses mengenalkan nilai budaya dan berperan dalam proses melestarikan kebudayaan.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Petungasri 3 Pandaan, memperoleh data bahwa media pembelajaran untuk subtema 2 tentang indahny keragaman budaya di negeriku masih menggunakan poster dan tabel.

Kegiatan pembelajaran seperti ini hanya berpusat pada guru dan terkesan monoton. Siswa belum berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain itu, ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi siswa. Menurut Slameto, 2010 (dalam Suwardi) ada dua faktor mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar, yaitu faktor internal adalah faktor yang terdapat dari diri siswa, yang meliputi meliputi : (1) faktor jasmani, yaitu dari kesehatan tubuh siswa dan cacat tubuh atau kekurangan mengenai tubuh siswa. (2) faktor psikologis yaitu terdiri dari intelegensi, minat, bakat, kesiapan, perhatian.

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa, meliputi : (1) faktor keluarga, yaitu cara orang tua dalam mendidik, suasana dan kondisi di rumah, perekonomian keluarga, perilaku orang tua terhadap anak dan kebudayaan yang sudah ada di rumah. (2) faktor sekolah terdiri dari sistem pembelajaran, kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran, hubungan antara guru dengan siswa, media dan bahan ajar yang digunakan, hubungan dengan teman sekelas atau teman sekolah, fasilitas yang ada di sekolah. (3) faktor masyarakat yaitu hubungan siswa dengan masyarakat sekitar rumah, teman bermain dan kebudayaan yang ada di lingkungan masyarakat.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang aktif. Sebab itu untuk meningkatkan penggunaan media, guru dapat menggabungkan dengan

audiovisual dan disertai dengan kuis atau *game* supaya lebih menyenangkan dan menarik.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu media pembelajaran Gapadia berbasis *Nearpod*. Gapadia adalah kepanjangan dari ragam pakaian adat Indonesia yang akan menyajikan beragam baju adat yang ada di Indonesia dalam bentuk *Nearpod*, yang bisa digunakan siswa secara berulang-ulang. Media ini cocok digunakan karena berbentuk audiovisual, bersifat fleksibel dapat digunakan kapan saja dan terdapat kuis atau *game* yang membuat siswa tidak bosan membaca materi.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *research and development* (R & D). Borg and Gall (dalam Masyhud, 2016:222) menyatakan bahwa penelitian pendidikan dan *research and development* (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian *research and development* (R & D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan diuji keefektifannya. *Research and Development* (R&D) model Borg and Gall ada sepuluh tahap diantaranya : (1) tahap analisis kebutuhan; (2) perencanaan; (3) tahap desain produk; (4) tahap validasi desain (5) tahap revisi desain; (6) tahap uji coba produk; (7) tahap revisi produk; (8) tahap uji coba pemakaian; (9) tahap produksi massal; (10) tahap desiminasi produk (Sugiyono, 2014). Menurut Masyhud (2016:258), prosedur penelitian

yang dilakukan tidak harus sampai tahap produksi massal cukup pada tahap uji coba pemakaian. Oleh karena itu sepuluh tahap tersebut disederhanakan menjadi 8 tahap pengembangan yaitu : (1) tahap analisis kebutuhan; (2) tahap perencanaan; (3) tahap desain produk; (4) tahap validasi desain (5) tahap revisi desain; (6) tahap uji coba produk; (7) tahap revisi produk; (8) tahap uji coba pemakaian.

Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* untuk siswa kelas IV SDN Petungasri III Pandaan yang terdiri dari 19 siswa kelas IV A dan 19 siswa kelas IV B.

Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan (1) pedoman wawancara, (2) lembar validasi, (3) lembar angket, dan (4) tes hasil belajar.

Teknik analisis data yang digunakan antara lain (1) validasi bertujuan sebagai pengukur validitas media Gapadia subtema indahnya keragaman budaya bangsaku. (2) analisis keefektifan dengan menggunakan uji t-test, keefektifan relatif, dan respon siswa. (3) analisis kepraktisan produk dengan menggunakan hasil dari angket respon siswa dan guru.

PEMBAHASAN

Produk pengembangan yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu media pembelajaran Gapadia yang memuat materi kelas 4 tema 7 indahnya keragaman di Negeriku subtema indahnya keragaman budaya negeriku. Materi tersebut memuat keragaman pakaian adat Indonesia. Media Gapadia ini disusun semenarik mungkin dan inovatif agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media ini disajikan dalam bentuk visual berupa teks dan gambar-

gambar, disertai dengan audio penjelasan materi.

Proses pengembangan media pembelajaran Gapadia berbasis Nearpod dilakukan dengan delapan tahap, yakni tahap pertama merupakan analisis kebutuhan, kegiatan ini lakukan guna mengetahui permasalahan yang dialami di SDN Petungasri III Pandaan dengan melakukan observasi langsung dan wawancara kepada guru kelas IV guna mendapatkan informasi yang lebih akurat mengenai permasalahan atau karakteristik siswa. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan yaitu pemilihan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Tahap ketiga yaitu desain produk, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan judul, pendahuluan, isi materi pembelajaran pada media pembelajaran. Tahap keempat yaitu validasi desain, hasil produk pengembangan yang sudah jadi kemudian divalidasi ke 2 validator yang memperoleh nilai sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Tahap kelima yaitu revisi produk, pada tahap ini tidak ada yang perlu direvisi, melainkan validator memberikan saran untuk menambahkan logo universitas serta nama pembuat media pembelajaran, dan juga untuk mengkoreksi ulang terkait penulisan yang salah (*typo*). Tahap uji coba produk dilakukan dengan menguji penggunaan media pembelajaran Gapadia pada skala kecil sebanyak 19 siswa yang kemudian diberikan angket untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut, dengan perolehan data sebesar 85% dengan kategori sangat baik, jadi media pembelajaran Gapadia layak untuk

digunakan dalam pembelajaran. Tahap revisi produk, setelah dilakukan uji skala kecil dapat diketahui kelebihan dan kelemahan pada media pembelajaran. Namun, saat uji skala kecil sudah memperoleh data yang sangat baik, jadi tidak ada yang perlu direvisi dan bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya. Tahap uji coba pemakaian, tahap ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Media pembelajaran Gapadia akan digunakan pada kelas IV B di SDN Petungasri III Pandaan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sebanyak 19 siswa.

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dua validator yakni 1 dosen PGSD sebagai ahli media dan 1 guru kelas IV SDN Petungasri III Pandaan sebagai ahli materi. Selain validasi media pembelajaran, instrumen tes hasil belajar juga divalidasi. Komponen validasi yang dilakukan meliputi aspek format, kelayakan isi, kebahasaan, ilustrasi dan audio. Hasil analisis kevalidan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak yaitu sebesar 87%. Sedangkan hasil validasi instrumen tes yakni sebesar 90%, kemudian instrumen tes di uji reliabilitasnya menggunakan metode *test retest* dilakukan sebanyak dua kali dengan instrumen dan subyek yang sama. Hasil analisis instrumen tes diperoleh data sebesar 0,97 dan signifikansi pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 0,456. Nilai korelasi tersebut lebih tinggi dari r-tabel ($0,97 > 0,456$), maka item soal tersebut dinyatakan reliabel

Analisis keefektifan media pembelajaran dapat dilakukan dengan uji *t-test* nilai *posttest* siswa pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol, dengan perolehan data bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Rerata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 92,10 sedangkan rerata hasil belajar kelas kontrol adalah 54,73. Selisih perbedaan masing-masing kelompok sebesar 37,37. $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $12,334 > 2,093$. signifikansi $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Gapadia terhadap hasil belajar kognitif tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 pada siswa kelas IV di SDN Petungasri III Pandaan.

Keefektivan relatif dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media Gapadia diberikan pada kelas eksperimen yaitu kelas IV B, sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas IV A pembelajaran hanya menggunakan buku tematik. Analisis keefektivan relatif dapat menggunakan nilai *posttest* dari kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil analisis nilai *posttest* siswa, diperoleh data sebesar 52% dengan kategori keefektifan sedang.

Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran maka dilakukan analisis respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah siswa menggunakan media Gapadia, siswa diberi lembar angket yang berisi beberapa pernyataan. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa, diperoleh data sebesar 88%, dari persentase tersebut diketahui bahwa keefektifan media Gapadia termasuk kategori sangat baik. Jadi, apabila respon siswa sangat baik, maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif digunakan.

Kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran Gapadia. Kepraktisan media diperoleh dari data angket respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil perhitungan angket kepraktisan media pembelajaran menunjukkan bahwa kepraktisan menggunakan media Gapadia pada kelas IV B mendapatkan hasil sebesar 87,5%, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran menggunakan media Gapadia termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi, apabila media pembelajaran bersifat praktis maka mudah dilaksanakan, mudah diuji, dan dengan petunjuk yang jelas, sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media Gapadia (Arikunto, 2009).

Berdasarkan pembahasan tersebut, media pembelajaran Gapadia berbasis *Nearpod* subtema indahny keragaman budaya negeriku sudah valid, efektif dan praktis sesuai dengan analisis data yang sudah diperoleh.

KESIMPULAN

Media pembelajaran dirancang secara sistematis dan khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran agar memenuhi standar kemampuan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SDN Petungasri III Pandaan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Kesulitan yang dialami khususnya di kelas IV adalah terbatasnya media pembelajaran untuk materi keragaman pakaian adat Indonesia dan siswa masih banyak yang mengenal keragaman yang ada di Indonesia. Jadi, perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu mengurai permasalahan belajar yang dihadapi siswa. Media pembelajaran yang

sesuai untuk siswa dalam mengatasi masalah tersebut, yaitu media Gapadia berbasis *Nearpod* yang berbentuk audiovisual. Media ini cocok digunakan siswa, karena berisi gambar-gambar menarik serta audio penjelasan materi, yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

Hasil pengembangan media pembelajaran Gapadia berbasis *Nearpod* tema 7 subtema 2 pembelajaran 3, untuk memperoleh media pembelajaran yang valid, efektif dan praktis. Maka, perlu dilakukannya (1) validasi produk dan validasi instrumen tes. Hasil validasi media pembelajaran Gapadia pada materi keragaman pakaian adat Indonesia mendapatkan hasil 87%. Hasil validitas instrumen tes sebesar 90%, dan uji reliabel sebesar 0,97. Berdasarkan hasil produk media pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman pakaian adat Indonesia. (2) Keefektifan media pembelajaran Gapadia dapat dilihat dari analisis respon siswa yaitu sebesar 88% dengan kriteria sangat baik. Hasil analisis uji *t-test* diperoleh data dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Gapadia terhadap hasil belajar kognitif tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 pada siswa kelas IV di SDN Petungasri III Pandaan. Adapun keefektifan relatif diperoleh hasil 52% yang masuk pada kategori keefektifan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran lebih efektif 52% dibanding kelas kontrol. Media pembelajaran Gapadia memenuhi kriteria efektif

digunakan sebagai media pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran 3. (3) Kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Gapadia memperoleh persentase secara keseluruhan sebesar 87,5% dengan kriteria sangat praktis. Jadi, media pembelajaran Gapadia memenuhi kriteria praktis dan dapat dilaksanakan sebagai media pembelajaran pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3.

Berdasarkan hasil analisis di atas, maka media pembelajaran Gapadia berbasis *Nearpod* ini valid, efektif, dan praktis untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Gapadia; (1) valid digunakan dalam proses pembelajaran, (2) efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (3) praktis, media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa dan guru, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat dibuat dalam penelitian ini adalah perlunya materi pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya pembelajaran dengan menggunakan media Gapadia dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lain, perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan produk yang lebih inovatif dan inovatif secara lanjut dengan materi atau pokok bahasan yang berbeda dengan memperhatikan penelitian terdahulu

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Faradisa, Fadwa. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Masa Pandemi Covid-19."
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Khairiyah, Ummu. 2019. "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan." *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 5: 197-204. <http://ejournal.kopertais4.or.id/martaraman/index.php/murabbi/article/view/3476/2647>.
- Masyhud, M.S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, M.S. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Minalti, Mayang Putri, and Yeni Enita. 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: 2231-2246.
- Netriwati. 2019. "Media Pembelajaran Matematika." *Journal of Chemical Information and Modeling* 1-8. <https://www.researchgate.net/publication/332935226>.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 3: 171-187. <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52/37>.
- Rizki, Lum'atul Khoirot. 2021. "Pengembangan E-LKPD Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP."
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Diterima pada : 09 Juli 2022; Di-review pada : 20 Desember 2022; Disetujui pada : 27 Desember 2022