

Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Vita Bella Savitri¹, Kurniati², Yeni Raini³

^{1,2,3}Universitas Ibn Khaldun

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 02 Bogor

vita87054@gmail.com

Abstrak: Teknologi Pendidikan adalah bidang ilmu yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pendidikan, maka dari itu sebagai salah satu mahasiswa dari bidang studi Teknologi Pendidikan peneliti berusaha untuk mencoba sedikit mengatasi permasalahan di atas, yaitu permasalahan yang dihadapi karena mutu pendidikan yang sangat rendah dan dampak *Covid-19* yang mengharuskan proses pembelajaran berlangsung secara online. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model Dick Carey & Carey, metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi suatu produk dan menguji keefektifitasan produk tersebut, namun, karena keterbatasan peneliti akan melakukan pengembangan hingga tahap desain, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain media pembelajaran berbasis aplikasi *nearpod* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: *Teknologi Pendidikan, pengembangan, media pembelajaran berbasis aplikasi Nearpod.*

1. PENDAHULUAN

Wabah *Covid-19* adalah salah satu masalah yang sangat mempengaruhi pendidikan di Indonesia saat ini, wabah *Covid-19* adalah suatu wabah yang dapat menyebabkan penyakit menular berupa infeksi pada saluran pernapasan manusia yang disebabkan oleh virus.

Wabah *covid-19* sudah melanda dunia dan Indonesia menjadi salah satu negara yang terkena wabah tersebut. Wabah pandemi *Covid-19* yang melanda dunia memberikan dampak yang terlihat nyata dalam berbagai bidang yaitu diantaranya ekonomi, sosial, pariwisata dan terutama pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia.

Dalam masa pandemi *Covid-19* mengalami beberapa perubahan yang terlihat sangat jelas. Dari itu kebijakan *physical distancing* yang diwajibkan di seluruh dunia bahkan di Indonesia untuk memutus penyebaran wabah, memaksa perubahan dari pendidikan formal dibangku sekolah menjadi belajar dari rumah, dengan sistem online.

Proses pembelajaran secara online menimbulkan beberapa dampak terhadap peserta didik. Salah satu dampak dari penerapan pembelajaran online yang terjadi di SMK Taruna Terpadu 2 khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris dalam kondisi *covid-19* yang telah berlangsung selama beberapa bulan mengakibatkan kurang maksimal dalam hal belajar terutama pada siswa kelas XI.

Terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran sistem daring tersebut di mana banyaknya peserta didik yang jarang mempunyai kuota internet sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran terganggu. seperti pada saat pemberian tugas oleh pendidik mata pelajaran karena kendala tidak mempunyai kuota dan gangguan jaringan yang membuat pengumpulan tugas menjadi lebih lama dan sulit untuk menjalin komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif dan efisien Untuk tercapainya tujuan pembelajaran, maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran yang berbasis aplikasi dapat melatih siswa untuk lebih kreatif dan efektif untuk Siswa lebih kreatif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang cocok dan sesuai yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menarik perhatian peserta didik yang akan dikembangkan melalui media berbasis aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif, belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa (Dasopang, 2017).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru, dengannya dapat terbentuk suatu perubahan diri individu baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya (Wandini & Sinaga, 2018).

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Fakhrurrazi, 2018).

Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengankreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya yaitu, 1) media akan yang di gunakan hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) sesuai dengan kebutuhan peserta didik; 3) benar-benar dalam penyajian faktualnya; 4) menggambarkan latar belakang dan suasana yang dihayati peserta didik; 5) mudah dan ekonomis dalam penggunaannya; 6) cocok dengan gaya belajar peserta didik; dan 7) lingkungan dimana bahan ajar digunakan harus tepat sesuai dengan jenis media yang digunakan (Wicaksono, 2017).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain (Sumiati dan Asra, 2008): 1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; 2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; 3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya; dan 5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran yang beraneka ragam dapat dimanfaatkan sebaik- baiknya dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan berbagai faktor. Faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran antara lain:

1. Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan;
2. Kegunaan dari berbagai jenis media pembelajaran itu sendiri;
3. Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media pembelajaran;
4. Fleksibilitas, tahan lama, dan kenyamanan media pembelajaran.

Salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis android. Pembelajaran dengan menggunakan android dianggap sebagai media pembelajaran yang paling efektif digunakan saat ini, hal ini disebabkan karena adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat terutama dibidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan apa yang disimpulkan oleh Nurzaelani (2018) yaitu bahwa Media pembelajaran berbasis teknologi informasi berfungsi sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara antara dosen dan mahasiswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan mengadopsi dari Model Dick Carey & Carey (2015). Model ini digunakan karena tiap langkahnya cocok untuk mengembangkan bahan media pembelajaran.

Oleh karena tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain media pembelajaran, maka penelitian ini hanya menggunakan Tahap 3 dari 10 tahap yang disajikan berdasarkan model pengembangan Dick Carey & Carey (2015), yaitu:

- a. Menilai Kebutuhan untuk Mengidentifikasi Tujuan;
- b. Analisis Instruksional; dan
- c. Analisis Pembelajaran dan Konteks.

Dari ketiga tahap tersebut, peneliti menganggap bahwa langkah pertama merupakan tahap dalam melakukan pengembangan. Dengan demikian, pada penelitian ini, mencakup pada penelitian pengembangan pada tahapan desain.

Penelitian ini dilakukan di SMK Teruna Terpadu 2 pada tahun ajaran 2021/2022. Data penelitian akan dikumpulkan dengan melakukan studi dokumentasi dengan siswa Kelas XI di kelas. Setelah data terkumpul selanjutnya data tersebut di analisis dengan menggunakan Teknik deskriptif kualitatif sehingga menjadi dasar dalam menghasilkan sebuah media berbasis aplikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

3. PEMBAHASAN

Penelitian ini menjelaskan konsep model pengembangan pembelajaran. Model penelitian ini merupakan salah satu model yang paling di kenal sebagai model perancang yang sistematis dan menjadi standar bagi model desain pembelajaran lainnya (Carrey, 2015).

Media pembelajaran tidak hanya meliputi media elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata dan kunjungan ke luar kelas (Sigit, 2008).

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata. Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa (Sumiati dan Asra, 2008).

Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.

Kerangka berpikir dengan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI , karena pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia. Maka peneliti berasumsi bahwa akan dilakukannya pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Untuk menciptakan suasana yang efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, perlu dikembangkan media berbasis aplikasi sebagai sarana belajar.

Media berbasis aplikasi ini menggunakan powerpoint yang tidak membosankan terdapat pelajaran Bahasa Inggris. Siswa sebagai objek untuk mencapai suatu tujuan proses pembelajaran. Tugas pendidik adalah membimbing siswa jika ada kendala dalam proses belajar dan mengajar. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini siswa dapat menambah daya Tarik untuk belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

a) Identifikasi Kebutuhan & Merumuskan Tujuan Umum Pembelajaran

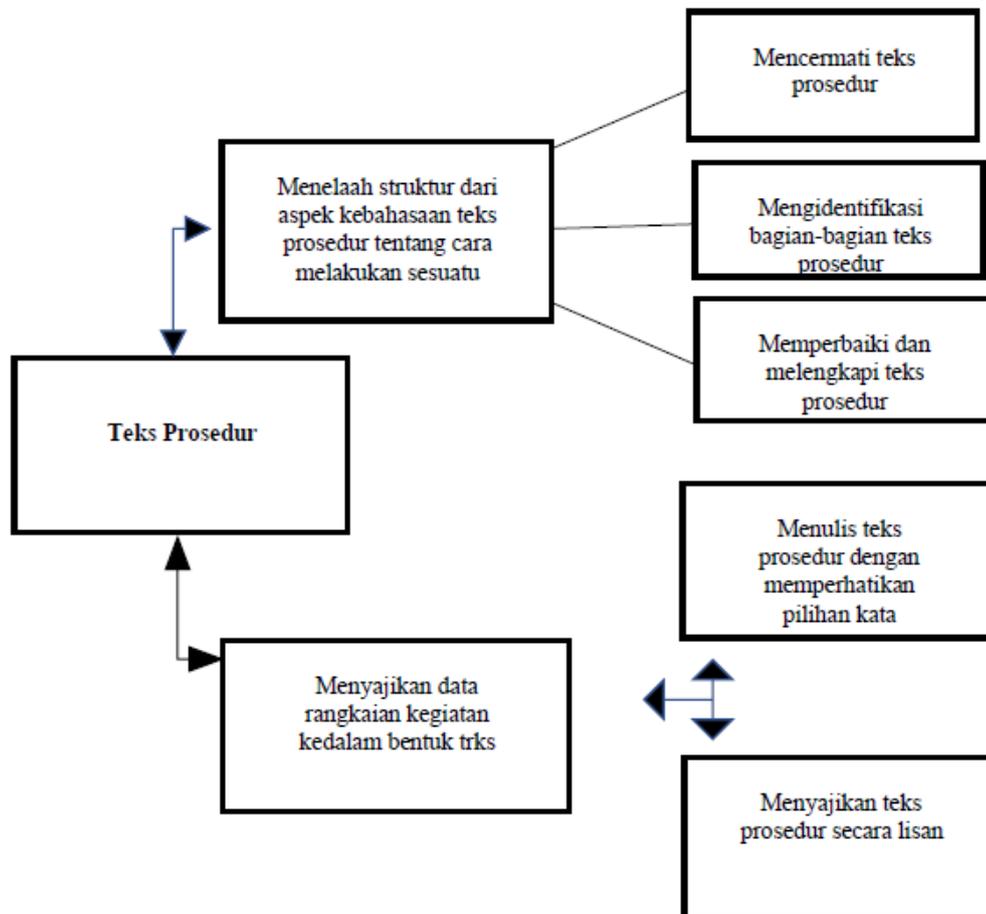
Dalam tahap analisis kebutuhan, kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara sebagai bentuk penelitian pendahuluan. Kegiatan wawancara dilakukan terhadap pendidik Moh. Deden Sholahuddin, M.Pd dan tiga peserta didik SMK Taruna Terpadu 2 selaku responden atau narasumber. Ada beberapa informasi yang diperoleh peneliti, untuk wawancara terdapat informasi mengenai: (1) sumber belajar yang digunakan yaitu buku pelajaran Bahasa Inggris untuk pendidik dan peserta didik; (2) dalam proses pembelajaran tidak selalu menggunakan media pembelajaran.; (3) untuk mengatasi kekurangan penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu adanya pembuatan media pembelajaran; (4) media yang digunakan untuk menyampaikan materi yaitu media berbasis aplikasi; dan (5) media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami materi yang disampaikan.

b) Melakukan Analisis Instruksional

Peneliti akan menjelaskan terkait dengan pembahasan-pembahasan dan kompetensi yang ada di dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Kompetensi yang ada di dalam mata pelajaran Bahasa Inggris adalah:

- 1) Menelaah struktur dari aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara

- melakukan sesuatu;
- Mencermati teks prosedur
 - Mengidentifikasi bagian-bagian teks prosedur
 - Memperbaiki dan melengkapi teks prosedur
- 2) Menganalisis teks prosedur dengan memperhatikan pilihan kata, kelengkapan struktur, dan kaidah penggunaan kata kalimat/tanda baca;
 - 3) Menyajikan data rangkaian kegiatan kedalam bentuk teks;
 - 4) Menyajikan teks prosedur secara lisan.



Gambar 1. Analisis Instruksional

c) Melakukan Analisis Pembelajaran dan Konteks

1) Analisis Pembelajaran (Peserta Didik)

Analisis pembelajaran adalah kegiatan menganalisis terkait dengan karakteristik peserta didik agar rancangan dan pengembangan media video animasi dapat sesuai dengan subjek penelitian yaitu peserta didik SMK Taruna terpadu 2 angkatan tahun 2021/2022.

Peneliti melakukan analisis karakteristik pembelajar dengan melakukan wawancara ke beberapa peserta didik guna mengetahui karakteristik pembelajar. Kemudian di dapatkan hasil yaitu sebagai berikut:

- 1) Usia rata-rata peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah antara usia 15-16 tahun dan dalam kelompok ini memiliki kemampuan berpikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat

melakukan abstraksi.

2) Peserta didik hanya sebatas mengetahui belajar menggunakan buku pelajaran dan fasilitas yang tersedia di sekolah, akan tetapi belum pernah belajar menggunakan media berbasis aplikasi *nearpod*.

3) Peserta didik saat ini lebih sering menggunakan teknologi digital.

4) Keakraban peserta didik dengan teknologi khususnya *handphone*.

2) Analisis Konteks

Dalam kegiatan menganalisis konteks, peneliti melakukan kegiatan memerinci, mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis tentang materi-materi pembahasan yang akan dipelajari oleh peserta didik dalam media pembelajaran berbasis *nearpod*. Berikut ini materi-materi pembahasan mencakup:

1) Menyusun teks prosedur

2) Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks prosedur.

3) Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks prosedur.

4) Menyusun teks prosedur lisan dan tulis, pendek dan sederhana secara daring dengan benar sesuai konteks dan penuh rasa tanggungjawab, disiplin, kreatif, dan kolaboratif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran *nearpod* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, penggunaan aplikasi dianggap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Adapun materi yang diangkat dalam aplikasi dikembangkan berdasarkan hasil analisis instruksional yang terdiri dari 4 submateri

5. DAFTAR PUSTAKA

- Dasopong, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol .03
- Dick, W. and Carey, L. (2015). *The Systematic Design Of Instruction*. The United States of America: Eighth Edition.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264-279.
- Sigit, P. (2008). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Literasi*. Vol.IV
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Belajar*. Bandung: CV Wahana Prima.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan ular tangga dan kartu pintar pada materi bangun datar. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 8(1).
- Wicaksono, A. (2017). Peran media audio dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran apresiasi cerita pendek. *SHAHIH: Journal of Islamicate Multidisciplinary*, 2(1), 67-78.