

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi

Rita Syofyan¹, Muvidellatul Husni²

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ritasyofyan@fe.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Received 08 Agustus 2023

Accepted 29 September 2023

Published 01 Oktober 2023

Keywords: Nearpod, interactive media, learning outcomes

DOI:

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>

ABSTRACT

Abstract: Interactive learning media based on Nearpod is a media were developed to make learning processes more interactive. This media will offer a assortment of elements that might be utilized to engage students directly in the educational experience and make it more charming and meaningful. Furthermore, this media will simplify it for understudies to comprehend the idea of realizing, which can move along student learning outcomes. This exploration is an examination and improvement research with the advancement model utilized utilizes a 4-D model, consisting of four defining, planning, developing, and disseminating. The consequences of the master approval test demonstrated that this media was practical concerning content, with a typical worth of 80% and for the plausibility of the media it got a typical worth of 83.3% with a truly possible class. The aftereffects of the assessment master approval test also indicate this media are suitable for use as an evaluation test. The aftereffects of the common sense test showed that this media was very practical for usage in learning, with an average rating of 88.3% for teachers and 89.8% for students. Interactive media based on Nearpod is also efficient for improving student learning outcomes for national income economics lessons.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen pokok kehidupan yang wajib dimiliki dan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk keberlangsungan hidup serta menjadi modal untuk menghadapi berbagai masalah kehidupan di masa depan. Pendidikan Indonesia memiliki kompleksitas masalah yang cukup rumit dan harus segera diselesaikan. Munculnya wabah

covid-19 turut memperburuk kondisi pendidikan Indonesia, yang membuat kegiatan pembelajaran secara mendadak diubah untuk menghapus atau pembelajaran internet menimbulkan berbagai masalah baru dan belum pernah terjadi sebelumnya dalam pendidikan Indonesia. Keberhasilan pembelajaran daring akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memanfaatkan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran (Assidiqi & Sumarni, 2020). Namun karena tidak semua guru terampil dalam menggunakan teknologi menimbulkan berbagai masalah dalam pembelajaran. Dampak dari masalah tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring.

MAN 2 Payakumbuh merupakan salah satu sekolah dari banyak sekolah yang merasakan dampak buruk wabah covid-19, karena terjadinya kemerosotan hasil belajar siswa pada semua bidang pelajaran termasuk pelajaran ekonomi. Hasil data sekunder yang peneliti dapatkan mengenai nilai harian siswa pada pembelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 2 Kota Payakumbuh, diperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran online adalah 81,51 sedangkan pada saat pembelajaran tatap muka sebelum covid-19 adalah 85,5. Rendahnya hasil pembelajaran daring di MAN 2 Payakumbuh pada pembelajaran daring disebabkan oleh berbagai faktor yang salah satunya ketidaksiapan pengajar dan siswa untuk melakukan pembelajaran berbasis web. Selain itu juga karena tidak adanya kemampuan pendidik dan siswa dalam memanfaatkan fasilitas/media pembelajaran daring. Oleh karena itu, mengingat rendahnya hasil belajar guru dituntut untuk dapat membuat proses menarik dan menyenangkan dengan memberikan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran tersebut.

Menurut Mudlifir (2017), media pembelajaran adalah perantara berbentuk media cetak atau non cetak yang berfungsi agar penerima memiliki inspirasi untuk menyadari informasi yang diterima dengan baik sehingga wajar saja untuk mendapatkan hasil belajar yang sungguh-sungguh bernilai. Kustandi (2020) menjelaskan manfaat efektif dari pelibatan media pembelajaran dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman adalah dapat menjelaskan keterbukaan materi sehingga dapat mempercepat dan lebih mengembangkan pengalaman ataupun hasil pendidikan. Presentasi materi dengan mengaplikasikan media ajar monoton dan non-interaktif akan melelahkan sehingga siswa apatis untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan membuat hasil belajarnya kurang maksimal (Kamilah, 2022). Untuk membantu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, guru harus mengoptimalkan mutu media pembelajaran terlebih dahulu dengan alasan semakin berkembangnya mutu media pembelajaran akan semakin mengembangkan hasil belajar peserta didik (Amalina & Inayati, 2021).

Pesatnya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi di era teknologi modern 4.0 dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang beragam dan menarik sebagai upaya peningkatan dan pengembangan kualitas media pendidikan. Inovasi dan media pembelajaran berbasis data memiliki tampilan dan fitur yang lebih menarik dan cerdas untuk membantu mengajarkan bagaimana siswa dapat menafsirkan materi (Meidyanti et al., 2018). Penerapan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam pengalaman pendidikan dapat lebih mengembangkan keterampilan belajar siswa (Cerya et al., 2021). Namun kenyataan di lapangan pemanfaatan media berbasis teknologi dan media digital sebagai salah satu *tools*

untuk lebih mengembangkan hasil belajar masih diabaikan oleh pendidik di sekolah, seperti permasalahan yang terjadi di MAN 2 Payakumbuh.

Berdasarkan pertemuan yang dilakukan pada 27 Mei 2022 dengan para pendidik ekonomi MAN 2 Payakumbuh, media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pembelajaran tergolong masih sederhana yaitu buku paket dan teknologi sederhana *Microsoft Power Point*. Metode pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Penggunaan kedua media tersebut dengan metode konvensional terkesan kurang interaktif sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan monoton yang membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti latihan disadari sehingga target pembelajaran tidak dapat tercapai seperti yang diharapkan. Hal itu terbukti dengan rendahnya nilai harian pada pelajaran ekonomi di MAN 2 Payakumbuh.

Berdasarkan data sekunder yang peneliti dapatkan dari guru ekonomi kelas XI di MAN 2 Payakumbuh, dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) 77 diperoleh hasil sebagai dibawah ini:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 2 PAYAKUMBUH T.P 2022/2023

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Tuntas	%	Jumlah	%
XI IPS 1	36	77	16	44,44%	20	55,56%
XI IPS 2	34	77	13	38,24%	21	61,67%
XI IPS 3	35	77	17	48,47%	18	51,43%
XI IPS 4	34	77	14	41,18%	20	58,82%

Sumber : Data diolah, 2022

Terlihat pada tabel 1 di atas persentase hasil ulangan harian peserta didik yang tidak tuntas lebih besar dari persentase hasil nilai ulangan harian yang tuntas. Hal diatas membuktikan masih banyak siswa MAN 2 Payakumbuh yang tidak memahami materi pelajaran ekonomi, yang disebabkan oleh kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran dan penentuan teknik menemukan konsep yang tidak sesuai kualitas dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan media dengan strategi pembelajaran yang baru dan sesuai dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi sangat menarik, berbeda dan interaktif sehingga nantinya dapat membantu lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kualitas peserta didik dan materi mengingat tidak semua media pembelajaran layak diterapkan pada semua keadaan dan materi yang akan diberikan. Materi pendapatan nasional merupakan materi yang cukup kompleks dan memiliki sub bab yang memuat konsep penghitungan. Untuk membantu siswa dalam memahami materi, perlu dikembangkan media baru yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi dan interaktif. Pada materi pendapatan nasional juga dibutuhkan media pembelajaran yang menawarkan ide belajar sekaligus bermain sehingga siswa tertarik untuk mengikuti latihan pembelajaran. Adanya *games* dalam pembelajaran akan

menjadikan siswa lebih dinamis sehingga pembelajaran pun menjadi aktif, interaktif dan menyenangkan (Andriani & Dewi, 2021).

Berdasarkan kajian kebutuhan siswa menyadari bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mendukung untuk meringankan memahami isi materi dan juga berbasis teknologi yang memiliki berbagai fitur yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan, lebih nyata dan lebih bermakna. Penggunaan media berbasis teknologi ini juga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri melalui smartphone masing-masing peserta didik tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal ini juga merupakan implikasi dari Kurikulum 2013 yang mensyaratkan agar siswa mampu memanfaatkan media, data dan inovasi TIK yang dibutuhkan di abad ke-21. Pengembangan media interaktif berbasis android terbukti substansial dan layak untuk membantu siswa dalam memahami pemahaman materi pada pelajaran ekonomi (Wahid & Cerya, 2022). Untuk itu perlu dikembangkan media baru yang interaktif dan mampu meningkatkan pemahaman materi serta hasil belajar peserta didik dalam pelajaran ekonomi yaitu *Nearpod*.

Nearpod merupakan platform pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kolaborasi dan interaksi dalam proses belajar mengajar (Zhao, 2021). *Nearpod* memungkinkan guru menyajikan materi pelajaran dan dapat memberikan *feedback* langsung kepada peserta didik. Dengan *nearpod* guru akan lebih berkreasi dalam membuat media pembelajaran karena guru dapat menambah materi, kegiatan brainstorming, tanya jawab, tes dan game edukasi dalam satu platform (Dewi, 2021). *Nearpod* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya yaitu kaya akan fitur dan konten sehingga dapat menciptakan pembelajaran jarak jauh yang cerdas dengan praktik yang inventif, inovatif, dan instruktif serta memiliki komponen laporan untuk melihat aktivitas dan trek kemajuan pembelajaran yang bisa didapatkan secara gratis (Ami, 2021).

Pemanfaatan *Nearpod* dalam pembelajaran terbukti dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Mengingat pemeriksaan diarahkan oleh Raudhatul Aslami menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Nearpod* dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian Haitian Peng, menunjukkan penggunaan *Nearpod* dalam pembelajaran sejarah sangat berguna untuk meningkatkan komunikasi pembelajaran *online* dan mengurangi terjadinya *misunderstanding*. Oleh karena itu, dalam ulasan ini penulis akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* yang valid dan praktis untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *reseach dan development* dengan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*. Model perbaikan yang digunakan dari Thiagarajan dan Semmel yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). (Trianto, 2015). Pemeriksaan ini dilaksanakan di MAN 2 Payakumbuh pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023 dan Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Padang. Obyek pemeriksaan ini

adalah pembelajaran interaktif berbasis media *nearpod* kelas XI SMA/MA dan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.

Produk yang dihasilkan divalidasi dan setelah validator menyatakan media layak untuk diuji cobakan maka dilakukan uji coba produk dengan desain One Grup Pretest-Postes Design. Rancangan ini hanya menyoroti satu pertemuan dengan memberikan pretest, kemudian pada saat itu subjek diberikan perlakuan, dan yang terakhir diberikan postes (Sugiyono, 2017). Populasi yang digunakan dalam ulasan ini semuanya siswa tingkat XI IPS di MAN 2 Payakumbuh. Sampel yang digunakan dalam mengevaluasi peningkatan produk yaitu, siswa kelas XI IPS 2 MAN 2 Payakumbuh sebanyak 30 peserta didik yang diambil dengan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah strategi pengujian dengan pertimbangan khusus (Sugiyono, 2017).

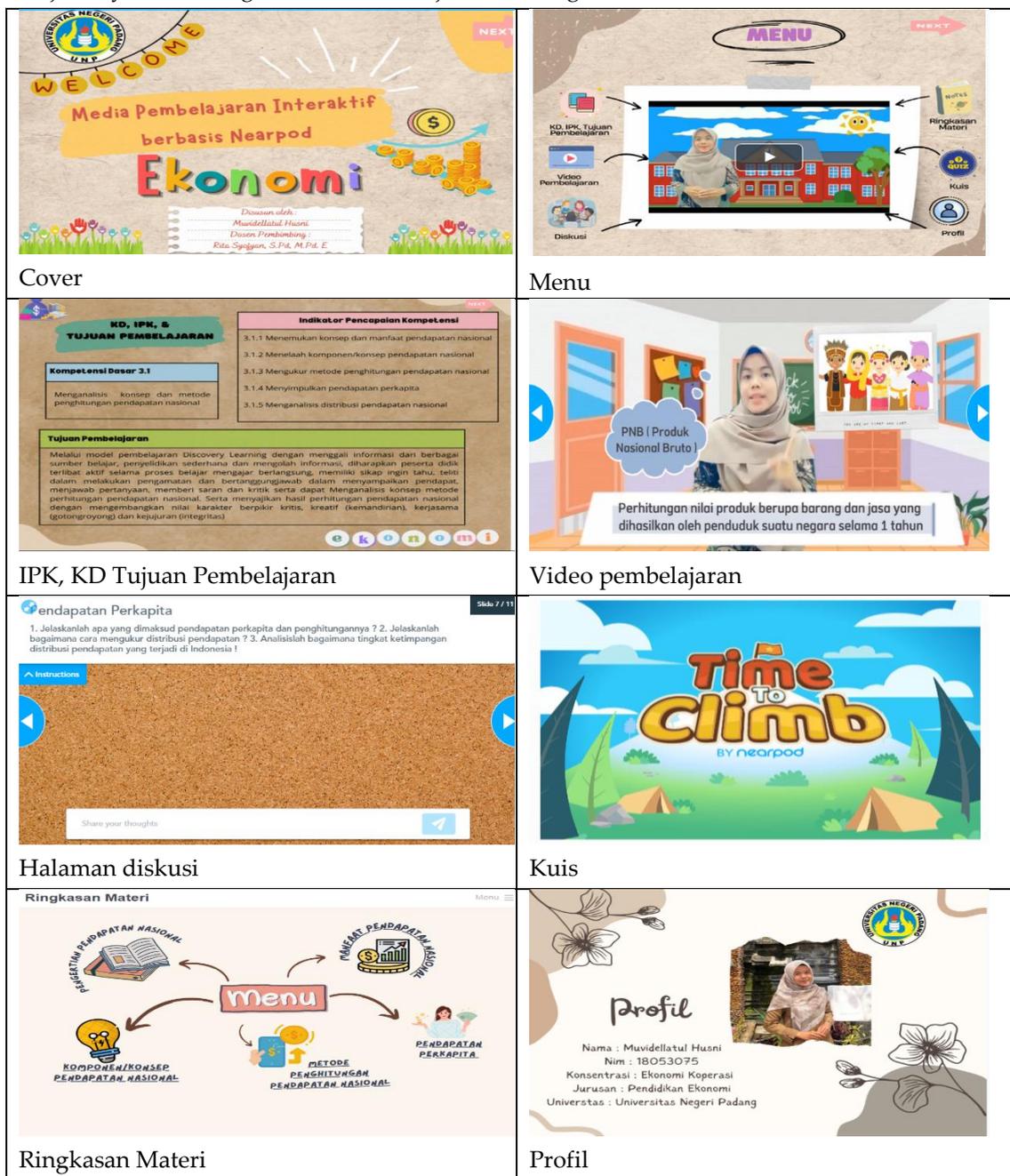
Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi instrument penelitian, lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar keefektifan. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan uji validitas yang dilakukan oleh para ahli untuk kebenaran materi, media, dan soal evaluasi yang telah dirancang. Data juga dianalisis dengan menggunakan uji kepraktisan oleh pelajar dan guru. Selain itu pemeriksaan untuk menganalisis validitas, realibilitas, daya beda dan tingkat kesukaraan soal. Analisis data yang terakhir yaitu analisis efektivitas yang diperoleh dari lembar penilaian setelah mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis memakai persamaan N-gain untuk menentukan tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah *nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengoptimalkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS pada pembelajaran pendapatan nasional. Media ini dikembangkan guna untuk mengcover aktivitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru dalam belajar karena sesuai dengan analisis yang peneliti lakukan dilapangan, yaitu di sekolah yang menjadi objek penelitian MAN 2 Payakumbuh. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahapan. Tahapan yang pertama yang dilakukan adalah *define*.

Pada tahap pertama ini dilakukan 5 analisis data, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Berdasarkan penyelidikan ini, diperoleh data bahwa media yang dipakai di sekolah adalah media sederhana yaitu buku paket dan teknologi *Microsoft Power Point* dengan metode ceramah yang belum interaktif karena masih berpusat pada guru (*teacher center*) serta belum dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri sebagaimana tuntutan kurikulum 2013, sehingga perlu media pembelajaran baru yang mampu menciptakan keaktifan dalam belajar dan tidak monoton dengan menyajikan gambar, video, animasi, *quiz* dan *games* sehingga peneliti merancang suatu media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada pembelajaran pendapatan nasional yang dapat menjadi pilihan baru bagi pendidik untuk memenuhi kebutuhan belajar yang sinkron dengan kurikulum 2013 serta membantu peserta didik lebih aktif belajar. Media ini dirancang juga untuk meluaskan pengetahuan peserta didik pada materi pendapatan nasional sehingga target pembelajaran tercapai serta diikuti dengan hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan analisis pada tahap *Define*, selanjutnya tahap perencanaan media pembelajaran interaktif *nearpod* pada materi pendapatan nasional. Tahapan design menghasilkan media interaktif berbasis *nearpod* yang terdiri dari cover, menu, KD, IPK, dan Tujuan pembelajaran, tampilan video pembelajaran, halaman diskusi, kuis dan ringkasan materi. Untuk lebih jelasnya hasil design media ini ditunjukkan oleh gambar berikut.



Gambar 1. Hasil *design* media interaktif berbasis *Nearpod*

Tahapan penelitian selanjutnya adalah *Development*, pada tahapan ini yang dilakukan adalah validasi media oleh para ahli dan uji coba produk yang telah dikembangkan. Hasil penilaian yang didapat dari validator kemudian dijadikan acuan dalam mengembangkan media agar dilakukan modifikasi sehingga media yang dikembangkan benar-benar substansial. Untuk

melihat kriteria kelayakan produk dilihat dari penilaian validator yang kemudian dikonversikan melalui tabel skala likert. Sehingga menciptakan media pembelajaran yang layak sebagai media interaktif baru untuk aktivitas belajar. Media yang telah valid ini kemudian diuji cobakan kepraktisan dan eektivitasnya.

Uji validasi diisi oleh ahli media, ahli materi dan ahli evaluasi yang merupakan dosen yang berkompeten di Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dan dosen ahli media dari Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Hasil penilaian media oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

NO	INSTRUMEN	Validator 1	Validator 1	Rata-rata Skor	KATEGORI
1	Relevansi	80%	90%	85%	Sangat layak
2	Kedalaman materi	80%	93,3%	86,6%	Sangat layak
3	Kebenaran konsep	80%	100%	90%	Sangat layak
4	Keterbacaan	80%	80%	80%	Layak
5	Evaluasi	80%	80%	80%	Layak
Persentase		80%	88,6%	84,3%	Sangat layak

Sumber : Data diolah, 2022

Dari tabel 2 di atas dijelaskan bahwa penilaian oleh ahli material menunjukkan material yang terkandung dalam media interaktif berbasis *Nearpod* sangat cocok untuk digunakan dan dirasa mampu untuk memperluas pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat. Untuk penyempurnaan media, ahli material memberikan ide ditambahkan contoh soal untuk materi penghitungan pendapatan nasional dengan metode produksi. Hal ini bertujuan untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

Data pada tabel demikian juga menunjukkan bahwa pembelajaran interaksi berbasis media *Nearpod* pada materi pendapatan nasional sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 3.1 dan 4.1 yang terdapat pada kurikulum 2013 dan juga sudah sesuai dengan indikator, tujuan belajar dan sesuai perkembangan siswa tingkat SMA/MA. Kebenaran informasi yang diterima siswa dipengaruhi oleh kesesuaian antara materi dan KD, indikator dan tujuan pembelajaran sehingga wajib bagi guru untuk menyesuaikan materi dengan tujuan belajar agar dapat mewujudkan pemahaman konsep yang menyeluruh (Widyastuti et al. 2021).

Media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* mampu dibaca dengan mudah oleh pengguna karna sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Teks yang digunakan dalam media dapat dibaca dengan jelas dan sesuai prinsip penulisan yang baik dan benar. Hasil tersebut sesuai dengan telaah Paramita yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, kata istilah mengikuti ejaan yang disempurnakan, kejelasan bahasa dan kemudahan dibaca merupakan standar etimologis dalam pembelajaran (Paramita et al., 2018).

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

NO	INSTRUMEN	Validator 1	Validator 1	Rata-rata Skor	KATEGORI
1	Kemenarikan	90%	80%	85%	Sangat layak
2	Kesesuaiaan	80%	80%	80%	Layak
3	Desain/layout	83,3%	80%	81,67%	Sangat layak
4	Kemudahan	80%	80%	80%	Layak
Persentase		83,3%	80%	81,67%	Sangat layak

Sumber : Data diolah, 2022

Dari tabel 3 di atas terlihat hasil uji kelayakan media interaktif berbasis *Nearpod*, diperoleh nilai rata-rata 81,67% yang berarti sangat layak. Hal ini menjelaskan bahwa media yang dibuat memiliki tampilan luar yang menarik secara visual dan gambar yang ditampilkan juga dapat menarik minat siswa. Penggunaan gambar dapat menambah kualitas media sehingga siswa lebih tertarik untuk melakukan dan tidak merasa jenuh dalam belajar (Kuswanto & Kunci, 2019). Penilaian aspek desain/layout dikategorikan sangat layak, sehingga dapat digambarkan jenis dan ukuran huruf serta suara dan *sound effect* dimanfaatkan dalam media ini sudah tepat, jelas dan relevan. Media yang layak dan menarik menunjukkan tampilan yang membuat siswa merasa ingin meningkatkan keinginan mengetahui dan menuntun siswa dalam mengikuti setiap tahapan belajar tanpa jenuh sehingga benar-benar paham dengan materi yang ditampilkan (Perdana et al., 2017).

Media ini mudah digunakan dan dapat digunakan berulang-ulang untuk belajar secara mandiri. Fitur yang disajikan dalam media membuat pengguna mudah berinteraksi dengan media. Hasil tersebut sesuai dengan Gani (2018) bahwa intereksi siswa dalam menggunakan suatu media dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan fitur-fitur media pembelajaran. Namun pada media ini terdapat beberapa part yang kurang seimbang dalam video pembelajaran dan beberapa penulisan rumus yang disarankan validator untuk diperbaiki agar peserta didik lebih mudah membacanya.

Tabel 4. Tabel Validasi hasil evaluasi

NO	INSTRUMEN	SKOR	KATEGORI
1	Jumlah soal cukup	4	Valid
2	Petunjuk pengerjaan kuis mudah dipahami	1	Tidak Valid
3	Butir soal mudah dibaca dalam media	5	Sangat Valid
4	Tampilan kuis menarik dalam media	5	Sangat Valid
5	Penggunaan waktu saat pengerjaan kuis sudah tepat	4	Valid
Persentase		76%	Layak

Sumber : Data diolah, 2022

Validasi evaluasi juga disertakan dalam uji validitas media ini dikarenakan media yang digunakan disertai dengan soal evaluasi ketercapaian tujuan belajar. Dilihat dari tabel 4 di atas, diketahui soal evaluasi pada media ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai test evaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran. Soal evaluasi disajikan dalam bentuk kuis yang berbasis permainan, yang memiliki tampilan yang sangat menarik sehingga siswa merasa tidak terlalu takut tetapi lebih bersemangat untuk mengikutinya. Game edukasi dalam pembelajaran dapat membuat kontribusi positif untuk prestasi belajar siswa (Adyani & Agustini, 2015). Ahli evaluasi memberikan saran perbaikan agar menambahkan petunjuk penggunaan soal dan perpanjang waktu untuk soal yang penghitungan.

Data kepraktisan produk media pembelajaran diperoleh dari penyebaran angket kepada dua pendidik dan 30 siswa. Berdasarkan hasil penilaian guru diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil praktikalitas guru

NO	INSTRUMEN	GURU 1	GURU 2	RATA-RATA
1	Kemenarikan sajian	84%	96%	90%
2	Kemudahan implementasi	85%	95%	90%
3	Manfaat	80%	90%	85%
Rata-rata				88.3%
				Sangat praktis

Sumber : Data dilah, 2022

Dilihat dari tabel di atas cenderung terlihat bahwa hasil praktikalitas oleh dua orang guru MAN 2 Payakumbuh menyatakan media pembelajaran interaktif *Nearpod* benar-benar praktis untuk dipakai dalam kegiatan belajar harian. Hasil praktikalitas yang dilakukan oleh siswa juga menunjukkan bahwa media ini sangat mudah diaplikasikan dalam proses belajar ekonomi materi pendapatan nasional. Hasil praktikalitas peserta didik pada setiap aspeknya terlihat pada tabel terlampir.

Tabel 6. Hasil praktikalitas peserta didik

NO	INSTRUMEN	RATA-RATA SKOR	KATEGORI
1	Kemenarikan sajian	91.86%	Sangat praktis
2	Kemudahan implementasi	90.5%	Sangat praktis
3	Manfaat	87.3%	Sangat praktis
Rata-rata		89.8%	Sangat praktis

Sumber : Data diolah, 2022

Data tabel diatas membuktikan bahwa media yang telah dikembangkan menarik dari segi tampilan, video, animasi dan gambar untuk digunakan dalam kegiatan belajar. Belajar dengan memanfaatkan media yang menarik menimbulkan aktivitas belajar yang bervariasi membuat siswa untuk lebih aktif (Sudjana & Rivai, 2019). Selain menarik minat siswa, proses belajar yang mengaplikasikan media berbasis animasi juga membantu siswa agar berhasil menguasai materi pembelajaran dengan lebih cepat (Syofyan et al., 2021). Hal ini sesuai juga dengan fungsi atensi media yang menyatakan media dapat menarik perhatian dan memusatkan siswa agar fokus pada inti materi (Kustandi, 2020).

Pada media ini juga terbukti dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pendapatan nasional. Tidak hanya itu, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini terbukti sangat gampang dan mudah digunakan, serta dapat diakses dengan mudah pada *smartphone/PC*. Fitur *games* yang tersedia dalam media ini juga mudah dioperasikan. Dari segi manfaat memiliki nilai sebesar 85% (guru) dan 87,3% (peserta didik) menunjukkan bahwa media yang telah dibuat dapat membantu siswa menambah pemahamannya tentang materi dan juga dapat menyimpulkan materi tersebut dengan adanya video interaktif dan kuis yang memberikan feedback langsung kepada siswa. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* sangat membantu dalam mengajarkan materi ekonomi pendapatan nasional.

Uji coba media pembelajaran ini juga bertujuan untuk melihat keefektifan media membantu peningkatan hasil belajar peserta didik. Efektivitas media pembelajaran yang dibuat terlihat dengan membandingkan hasil belajar ketika melibatkan media dalam pembelajaran. Efektivitas media terhadap hasil belajar siswa dinilai dengan memanfaatkan instrumen tes ketuntasan belajar terdiri dari 20 pertanyaan.

Tabel 7. Hasil pretest dan posttest

Kelas	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Rata-rata N- Gain	Kategori
XI IPS 2	30	50.17	88.67	0,77	Tinggi

Sumber : Data diolah, 2022

Merujuk tabel 7 diatas, menunjukkan nilai N-Gain di kelas sampel adalah 0,77 dan itu menyiratkan nilai rata-rata N-Gain untuk kelas tersebut dikategorikan tinggi. Tingginya nilai keefektifan media menunjukkan bahwa siswa dapat lebih cepat dan tepat menerima konsep sehingga ketersediaan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod* dalam pengalaman belajar efektif mengembangkan hasil belajar siswa. Latihan yang memanfaatkan media interaktif berbasis *nearpod* membawa para siswa lebih aktif sehingga secara tidak langsung akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Adanya fitur kegiatan diskusi pada media interaktif berbasis *nearpod* membantu peserta lebih aktif dalam pembelajaran karena saling berdiskusi dan bertukar informasi, pengetahuan dan pendapat untuk menemukan konsep pelajaran sehingga belajar terealisasikan lebih interaktif. Semangat tinggi dan keaktifan siswa ketika melibatkan media canggih dalam pengalaman belajar menjadi tolok ukur yang signifikan tercapainya hasil belajar yang lebih optimal (FH et al., 2021).

SIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, menyimpulkan bahwa pengembangan media interaktif *nearpod* pada pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional dibuat dengan model 4-D, *define, design, develop* dan *disseminate*. Pengembangan media interaktif berbasis *nearpod* dijelaskan "**sangat layak**" ketika selesai diuji validitas oleh ahli materi dan ahli media serta diungkapkan "**layak**" oleh ahli evaluasi, sehingga produk ini sangat layak untuk diujicobakan.

Setelah dilakukan uji praktikalitas oleh pendidik dan siswa kelas XI IPS di MAN 2 Payakumbuh, media interaktif berbasis *nearpod* pada pembelajaran ekonomi materi pendapatan nasional dinyatakan “**sangat praktis**”.

Hasil belajar siswa memanfaatkan media interaktif berbasis *nearpod* yang telah dibuat berkembang sangat tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelumnya ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *nearpod*. Sehingga media ini dinyatakan layak untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa pada materi pendapatan nasional.

Kesimpulan yang didapat, penulis dapat memberikan beberapa ide untuk pemanfaatan media ini kedepannya seperti: (1) guru dapat menjadikan media pembelajaran interaktif *nearpod* menjadi satu pilihan lain media pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa di pembelajaran ekonomi di MAN 2 Payakumbuh. (2) peserta didik sebaiknya menggunakan media interaktif berbasis *nearpod* ini dengan internet yang cukup stabil agar dapat digunakan dengan maksimal untuk belajar di sekolah maupun secara mandiri di rumah.

REFERENSI

- Adyani, L., & Agustini, R. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. 4(2).
- Amalina, E. N., & Inayati, R. (2021). *Pengembangan Media “Economic Monopoly” Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sman 1 Singosari*. 9(3).
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148.
- Andriani, I. D., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tebak Kata Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 9(2), 65–71.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unnes*.
- Cerya, E., Afdal, Z., & Susilowibowo, J. (2021). Meldigansi (Media Pembelajaran Digital Akuntansi) Berbasis Android Bagi Siswa Sma. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 559–567.
- Dewi, P. (2021, April 21). *Utilization Of Nearpod as an Online Learning Media Through Active Learning Strategies for Students*.
- Fh, Y., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46.
- Gani, A. A. (2018). Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *CIVICUS: Pendidikan penelitian pengabdian pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan*, 6(2), 83-87.
- Kamilah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Administrasi Perpajakan Dengan Kompetensi Dasar Pph 21 Kelas Akuntansi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 3201–3213.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembang Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Kencana.
- Kuswanto, J., & Kunci, K. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Viii. *Jurnal Media Infotama*, 15(2), 51.

- Meidyanti, W. E., Kantun, S., & Sutrisno, B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Jember*. 12(1).
- Mudlifir, A. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik* (2nd Ed.). Rajawali Pers.
- Paramita, R., Panjaitan, R. G. P., & Eka, A. (2018). Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati. (*JUPI Jurnal Ipa Dan Pembelajaran Ipa*, 2(2), 83-88.
- Perdana, F. A., Sarwanto, S., Sukarmin, S., & Sujadi, I. (2017). Development Of E-Module Combining Science Process Skills and Dynamics Motion Material To Increasing Critical Thinking Skills And Improve Student Learning Motivation Senior High School. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(1), 45.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Cv.
- Syofyan, R., Sofya, R., & Hakim, L. (2021). Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 602–613.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Wahid, R. N., & Cerya, E. (2022). Development Of Android-Based Interactive Media Learning Economics Capital Market Materials. *Economic Education Analysis Journal*, 11(1), 50–64.
- Widyastuti, N., Riswandi., & Helmy Fitriawan. (2021). Pengembangan video pembelajaran berbasis advance organizer pada materi ikatan kimia. *Jurnal pendidikan*, 15(1), 54-63.
- Zhao, W. (2021). *Applying Nearpod to The Teaching Chinese as A Second Language Class to Enhance Interactions And Collaborations In The Secondary Schools*.