

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK UNTUK PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *NEARPOD* DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Rini Elvinas^{1*}, Yeni Erita²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

¹rinielvinas0106@gmail.com

Abstract

Teaching materials are a collection of several learning materials that contain various learning steps and procedures and are useful for creating a pleasant classroom atmosphere. This study aims to develop thematic teaching materials for blended learning with the help of the Nearpod application in grade 3 elementary school. The method used in this research is the R&D method. The subject of this research is the third grade of SDIT Padang Islamic School Padang City in the odd semester of the 2021/2022 academic year. The results showed that at the development stage, expert evaluation of textbooks scored 0.99% in the material, 0.86% in the media, and 1.06% in the valid category language. The implementation phase is carried out with practicality tests and effectiveness tests. The teacher's practicality test got a score of 0.85% in the very practical category, and the student's practicality test got a score of 0.85% in the very practical category. The effectiveness test was carried out at SDIT Madrasah Padang and SDN 21 Lubuk Lintah Padang City on student learning outcomes in terms of knowledge and achieved good predictive values of 84.44 and 83.33. Skills got a score of 3.63 and 3.44, the predicate was very good and good, and the attitude score was 3.67 and 3.50, the predicate was very good. The conclusion of this study is that blended learning assisted by the Nearpod application is feasible to use to support student learning outcomes, with valid, practical and effective categories for use in grade 3 Elementary School.

Keywords: *blended learning, nearpod, teaching materials; thematic integrated*

Abstrak

Bahan ajar merupakan kumpulan beberapa materi pembelajaran yang memuat berbagai langkah dan prosedur pembelajaran dan berguna untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *Nearpod* di kelas 3 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode R&D. Subjek penelitian ini adalah kelas III SDIT Padang Islamic School Kota Padang semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan pada tahap pengembangan, evaluasi ahli terhadap buku teks mendapat skor 0,99% dalam materi, 0,86% dalam media, dan 1,06% dalam bahasa kategori yang valid. Tahap implementasi dilakukan dengan uji kepraktisan dan uji keefektifan. Tes kepraktisan guru mendapat skor 0,85% dalam kategori sangat praktis, dan tes kepraktisan siswa mendapatkan skor 0,85% dalam kategori sangat praktis. Uji keefektifan dilakukan di SDIT Madrasah Padang dan SDN 21 Lubuk Lintah Kota Padang terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari pengetahuan dan mencapai nilai prediksi baik sebesar 84,44 dan 83,33. Keterampilan mendapat skor 3,63 dan 3,44, predikat sangat baik dan baik, dan skor sikap 3,67 dan 3,50, predikat sangat baik. Kesimpulan dari penelitian ini ialah pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *Nearpod* layak digunakan untuk menunjang hasil belajar peserta didik, dengan kategori valid, praktis dan efektif untuk digunakan di kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *bahan ajar; blended learning; nearpod; tematik terpadu*

Received : 2022-08-14

Approved : 2022-10-15

Revised : 2022-10-13

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kurikulum 2013 pada dasarnya menuntut peserta didik agar aktif dan bisa mengeluarkan aspirasinya pada proses kegiatan pembelajaran. Setiap komponen kurikulum 2013 memiliki peranan penting termasuk salah satunya adalah bahan ajar. Kurikulum diharapkan dapat memberikan keseimbangan aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor secara seimbang (Sinambela, 2013). Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran berbasis topik didasarkan pada suatu topik, dimana suatu tema memuat beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu tema (Sari et al., 2018). Pembelajaran tematik terpadu juga diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menuntut peserta didik secara individu maupun dalam kelompok kecil, untuk terlibat aktif mengembangkan dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara utuh (Fitria, 2021). Untuk mewujudkan keberhasilan kurikulum 2013 maka penting sekali dalam proses pembelajaran menggunakan bahan ajar ketika kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Adapun tujuan utamanya yaitu dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Depdiknas, (2008) menyebutkan bahan ajar adalah kumpulan beberapa seperangkat materi dan ruang lingkup pembelajaran yang mencakup beberapa komponen seperti materi pembelajaran, dan beberapa soal penilaian yang tersusun secara sistematis dan dibuat semenarik mungkin agar dikuasai oleh peserta didik secara menyeluruh dalam kegiatan proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis (Husada et al., 2020). Penggunaan bahan ajar akan sangat penting dalam proses pembelajaran mengingat, memahami, mempermudah dan mempertahankan semangat dan pola pikir belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik nantinya. Bahan ajar juga memiliki ciri khas, menurut Cahyadi, (2019) diantaranya meliputi petunjuk sebelum memulai pembelajaran, seperangkat kompetensi yang harus dimiliki dan mampu dikembangkan oleh peserta didik, kumpulan materi pembelajaran yang menarik, serta latihan-latihan yang menumbuhkan kreativitas peserta didik, dan kegiatan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar pada tiap-tiap peserta didik. Menurut Fajri, (2018) alangkah baiknya penggunaan bahan ajar yang dibuat oleh seorang pendidik hendaknya disesuaikan dan dirancang sesuai kaidah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan kata lain, bahan ajar merupakan beberapa kumpulan perangkat pembelajaran yang berisi memuat beberapa komponen penting seperti materi, tujuan, kompetensi dasar, metode, evaluasi, yang disusun secara bertahap dan terstruktur dikemas secara menarik dan dapat mempermudah peserta didik ketika pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di 3 sekolah dasar yang ada di kota Padang pada tanggal 10-13 Mei 2021 dengan melakukan wawancara terhadap pendidik di setiap sekolah, ketiga sekolah tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran sudah menerapkan kurikulum 2013, diketahui bahwa pendidik telah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran namun penggunaan bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada apa yang diberikan oleh pemerintah, keterbatasan sumber belajar hanya terfokus pada pertanyaan yang ada di buku tema dan buku paket. Sehingga kurang bervariasi bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk penggunaan bahan ajar berbasis interaktif sudah diterapkan, namun penggunaan bahan ajar tersebut jarang digunakan, dan lebih dominan menggunakan aplikasi *whatsapp group*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, bahwa dalam proses penyampaian bahan ajar menggunakan aplikasi WA (*whatsapp Group*) sering kali melalui *voice not* dengan

durasi kurang lebih 3-4 menit pada setiap pembelajaran. Pendidik juga mengalami kesulitan dalam pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi interaktif lainnya, selain dikarenakan oleh faktor internal seperti kurangnya kemampuan pendidik dalam menggunakan aplikasi tersebut, faktor eksternal juga berpengaruh penting terhadap penggunaan aplikasi interaktif berupa jaringan internet yang kurang mendukung, serta keterbatasan memori penyimpanan android pendidik yang tidak mencukupi. Dengan demikian, dalam proses penyampaian bahan ajar menjadi kurang efektif. Sehingga peserta didik terkendala dalam mengembangkan kreativitas dan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, ia mengalami kesulitan untuk memahaminya. Hal tersebut berimbas kepada hasil belajarnya menjadi kurang maksimal, sehingga kurang tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar berbantuan aplikasi *Nearpod* yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan aplikasi *Nearpod* pada pembelajaran tematik dikelas III pada tema 4 subtema 3 di Sekolah Dasar. Kemudian *Blended learning* itu sendiri merupakan strategi dan teknik pembelajaran oleh pendidik dalam menyampaikan proses pembelajaran serta mampu menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan sehingga mempermudah pendidik dan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut Istiningsih & Hasbullah, (2015) *Blended learning* mengintegrasikan atau memadukan program pembelajaran dalam format yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama. A. R. Sari, (2013) menjelaskan bahwa dibandingkan dengan metode online atau tatap muka, *blended learning* menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dalam hal waktu, tempat dan keragaman metode pembelajaran.

Sedangkan aplikasi *Nearpod* juga memiliki kelebihan yaitu sebagai wadah ruang belajar yang bisa dikreasikan oleh pendidik untuk membuat interaktif presentasi seperti video, slide, dan kuis serta apa saja bentuk evaluasi yang dirancang oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Kalsum, 2021). Menurut Ami, (2021) *Nearpod* adalah perangkat lunak dapat diakses menggunakan Internet atau diunduh dari *play store* yang didukung di ponsel dan perangkat teknis lainnya. Biassari & Putri, (2021) juga menjelaskan bahwa Aplikasi *Nearpod* adalah *platform* ruang belajar yang menyediakan interaksi antara siswa dan guru, di mana guru dapat membuat presentasi dengan gambar, teks, video, dan bahkan kuis untuk dimainkan bersama.

Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *Nearpod* juga sudah diterapkan oleh beberapa peneliti lainnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Izzati et al., (2021) penelitian Model *Blended learning* Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. Persamaan Penelitian ini dengan penelitian peneliti ialah membahas tentang model *Blended learning* dimana dalam penelitian yang dilakukan Walib Abdullah ini menjelaskan bahwa model *blended learning* diterapkan disekolah dasar salah satunya untuk meningkatkan efektifitas peserta didik dalam belajar. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada penelitian peneliti menggunakan aplikasi *Nearpod* untuk membantu pengembangan bahan ajar berbasis *blended learning* berbantuan *Nearpod*. Penelitian Fatmianeri et al., (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Modul Elektronik berbasis Differentiated Instruction untuk Pembelajaran *Blended learning*". Persamaan penelitian terletak pada pengembangan bahan ajar atau modul pembelajaran untuk pembelajaran *blended learning*. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada pengembangan modul elektronik berbasis Differentiated Instruction untuk pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan

bahan ajar atau modul elektronik untuk pembelajaran *blended learning* layak dengan presentase 82,32% dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik dan hasil belajar matematika peserta didik. Selanjutnya penelitian Hakami, (2020) dengan judul penelitian “Using *Nearpod* as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in BYOOD Learning Environment”. Persamaan penelitian terletak pada penggunaan aplikasi *Nearpod* yang digunakan, perbedaan penelitian terletak pada pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti, penelitian oleh Mossen lebih difokuskan lingkungan belajar dan menggunakan konferensi video. Hasil penelitian Mossen menunjukkan bahwa peserta didik sangat puas dengan lingkungan belajar terintegrasi, dan memuji *Nearpod* dalam pembelajaran khususnya pembelajaran konferensi video.

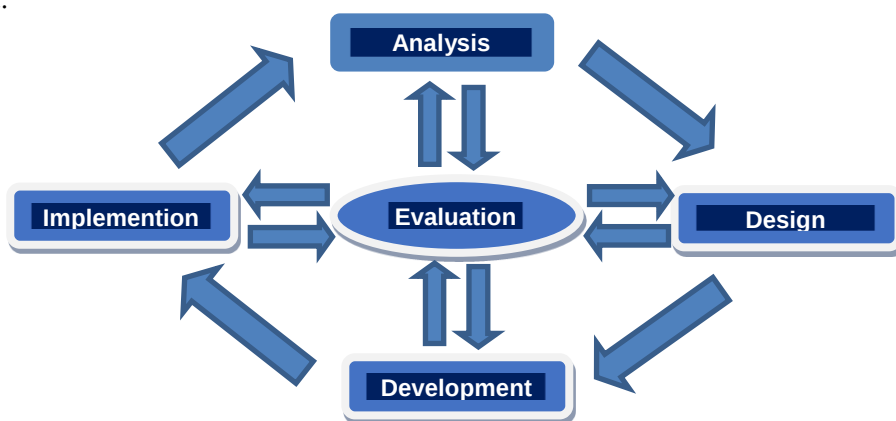
Dari uraian diatas peneliti melakukan penelitian dengan tujuan adalah bahan ajar tematik terpadu untuk pembelajaran *blended learning* yang efektif, praktis dan efektif untuk menggunakan aplikasi khusus yaitu *Nearpod*. Materi pelajaran yang dikembangkan tersedia online untuk pendidik dan siswa, memungkinkan pendidik dan siswa mengakses materi ini kapan saja, di mana saja melalui laptop, komputer, dan ponsel.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Menurut Sugiyono, (2015) Penelitian dan pengembangan (R&D) ini digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan produk ini. Penelitian ini mengadaptasi contoh pengembangan ADDIE, yaitu pengembangan yg terdiri berdasarkan 5 tahapan yg mencakup yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Model pengembangan ADDIE ini dipilih karena dalam alur pelaksanaannya akan menjadi lebih fleksibel. Hasil-hasil temuan yang dilakukan pada tiap tahapan dapat menjadi pertimbangan untuk perbaikan pada tahap lainnya.

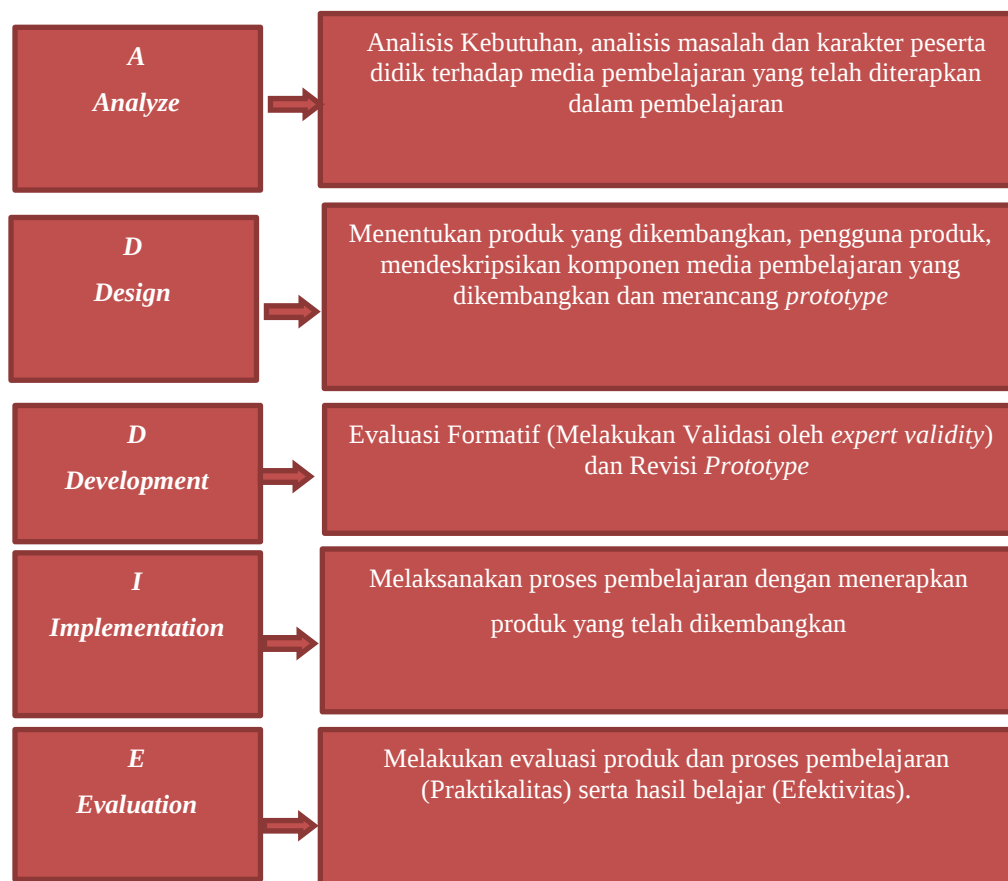
Untuk melihat praktikalitas dan efektifitas dari pengembangan dilakukan uji coba. Subjek uji coba bahan ajar untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* pada pembelajaran tematik ini dilaksanakan pada peserta didik kelas III SDIT Padang Islamic School Kota Padang semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Kelima tahap pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE (Dick & Carry)

Penelitian ini berupa bahan ajar berbasis Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod di kelas III Sekolah Dasar yang dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini sesuai dengan namanya ada 5 tahapan, model pengembangan *ADDIE* yang disajikan dalam gambar 2.



Gambar 2. Rancangan Model Pengembangan ADDIE (Dick & Carry)

Beberapa pengumpulan data seperti dokumen, wawancara, dan alat dilakukan untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini, ada beberapa alat untuk mengumpulkan data penelitian, yaitu validitas, utilitas, dan efektivitas. Data yang diperoleh dari wawancara akan digunakan sebagai referensi untuk bahan pertimbangan buku teks. Data hasil instrumen akan digunakan sebagai dasar untuk menilai apakah bahan ajar yang dikembangkan efektif, praktis dan efektif.

Analisis data validitas para ahli yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mendapatkan presentase dan angka rata-rata. Teknik ini menggunakan koefisien validitas Aiken's V. Formula Aiken's V untuk menghitung *Content Validity Coefficient* berdasarkan penilaian dosen ahli sebanyak 3 orang terhadap suatu item.

Teknik analisis kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan melalui angket dan lembar observasi pendidik dan peserta didik. Angket terdiri dari pernyataan-pernyataan untuk menentukan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan skala likert. Uji Efektivitas menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini lima tahapan, berikut hasil penelitian dari 5 tahapan dalam penelitian ini yaitu:

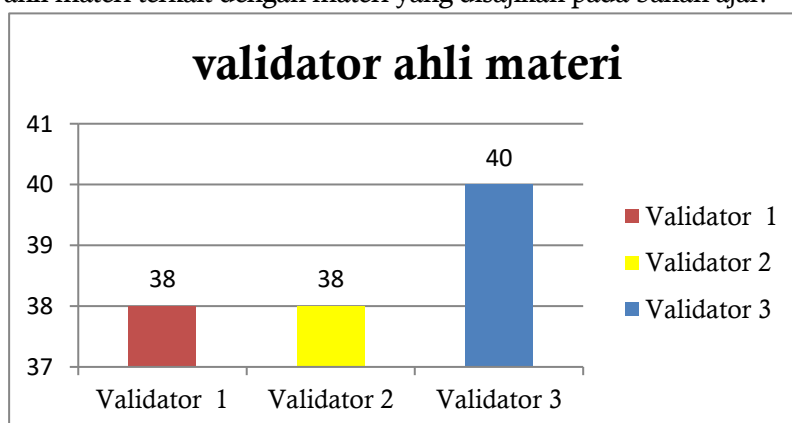
Pada tahap analisis menjelaskan dalam pengembangan bahan ajar masalah dasar yang dibutuhkan yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik dan materi. Pada saat ini lingkungan belajar mengalami beberapa perubahan yang disebabkan dengan adanya pandemi, sehingga para peserta didik dan pendidik harus melakukan pembelajaran dengan menerapkan protokol kesehatan. Salah satunya dengan menjaga jarak. Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi yang terjadi baik antara pendidik ke peserta maupun peserta didik ke peserta didik lainnya. Sehingga pembelajaran kooperatif tidak dapat dilakukan. Dengan kurangnya interaksi tersebut maka akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, maka dari itu cara menanggulangi hal tersebut yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis bahan ajar untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *Nearpod* yang menarik bagi peserta didik.

Analisa ini dijadikan sebagai contoh dasar dalam pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *Nearpod* (android). Apalagi dalam perkembangan keterampilan anak, peserta didik kelas III memiliki rasa ketertarikan dan rasa ingin tahu yang kuat tentang dunia luar, sering bermain dan lebih suka bersenang-senang, suka bereksplorasi dan mencoba hal baru, termotivasi untuk berprestasi dan tidak menyukai kegagalan, mereka belajar dengan bekerja dan mengamati pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas tersebut perlu langkah inovatif dari seorang pendidik untuk menciptakan bahan ajar untuk pembelajaran *blended learning*. Bisa dimanfaatkan ketika online dan offline saat pembelajaran, yang dapat mendorong dan menarik perhatian peserta didik sehingga menjadi inspirasi belajar peserta didik, pembelajaran akan dirasakan lebih baik oleh peserta didik, serta tidak membosankan, dan peserta didik dapat menyelesaikan latihan belajar yang lebih bebas dan kreatif.

Buku ajar ini dikembangkan berdasarkan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan analisis KI, KD, dan metrik yang telah ditetapkan. Bahan ajar mata pelajaran berupa slide PPT yang masing-masing berisi informasi materi berupa rekaman video. Buku teks yang dikembangkan tersedia di aplikasi dalam bentuk buku teks tematik untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran online dan offline. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Nearpod*.

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi produk bahan ajar. Selama masa validasi, bahan ajar akan dinilai oleh ahlinya pada aspek materi, media, dan bahasa. Penilaian materi yang dilakukan oleh ahli materi terkait dengan materi yang disajikan pada bahan ajar.



Gambar 3. Hasil validasi oleh validator ahli materi

Gambar 3 menunjukkan rata-rata hasil verifikasi materi untuk materi pelajaran mata pelajaran 4 sub topik 3 Kewajiban dan Hak 3 validator, mencapai nilai validator sebesar 0,99% pada kisaran 0,81-1,00 termasuk dalam kategori sangat valid. Data kualitatif diperoleh dari saran validator materi. Adapun saran-saran dari validator terhadap materi yaitu perbaiki penulisan yang tepat pada indikator, penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran, penulisan soal sebaiknya objektif, perbaiki aspek yang benar pada poin penilaian, tambahkan gambar agar materi lebih menarik, dan sediakan soal penilaian dan kisi-kisi soal.

Ahli media menilai kesesuaian materi sebagai berikut:

Tabel 1. Validasi oleh ahli media

No	Validator	Hasil Penilaian
1.	Validator media	37
	Jumlah Keseluruhan	44
	Jumlah Rata-rata Persentase Kevalidtan	0,86%
	Kategori	Valid

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi oleh ahli media diperoleh nilai validasi sebesar 0,86%. Hasil validasi yang berada pada rentang 0,81 – 1,00 berada pada kategori sangat valid, hal ini berarti bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memuat desain yang menarik dan proporsional serta mudah untuk digunakan oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat menggunakan bahan ajar secara mandiri. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu: pemilihan background yang kurang kontras (warna background lebih diterangkan/diganti), ketebalan warna pada huruf, perbaiki tulisan yang kurang jelas, hindari pemilihan background yang ramai dan banyak corak.

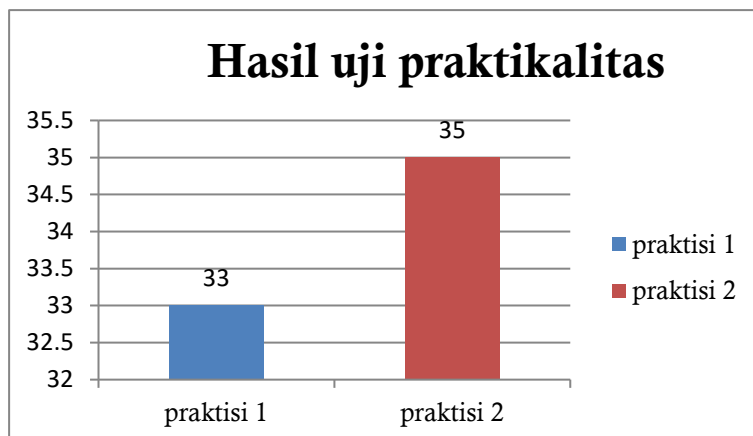
Verifikasi bahasa untuk menilai tata bahasa dan penggunaan bahasa pada media pendidikan yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa

No	Validator	Hasil penilaian
1	Validator Ahli Bahasa	40
	Jumlah Rata-rata Persentase Kevalidtan	1,06%
	Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar 1,06% pada rentang 0,81-1,00 dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti bahwa bahan ajar yang telah dibuat telah menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. Adapun saran dan masukan dari ahli bahasa yaitu: penulisan sebaiknya dalam bentuk word, penulisan tidak berdempetan, perhatikan spasi pada penggunaan kata yang digunakan, perbaiki huruf yang tidak jelas.

Selama fase implementasi, akan ada tes terbatas untuk guru dan siswa. Uji coba terbatas ini melibatkan 1 guru dan 15 siswa kelas III dari SDIT Madrasah Padang serta 1 guru dan 21 siswa dari SDN 21 Lubuk Lintah Padang. Hasil uji kepraktisan buku ajar yang dilakukan oleh guru ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil uji praktikalitas oleh guru

Gambar 4. Mengilustrasikan nilai hasil Kuesioner Kepraktisan Pendidik yang diisi oleh dua orang wali kelas. Kedua praktisi tersebut rata-rata 0,85%, pada skala 81-100, dalam kategori sangat praktis. Produk tersebut sudah dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan dapat diperluas ke tahap praktik siswa. Saran pendidik digunakan sebagai referensi dan refleksi untuk meningkatkan pembelajaran *blended learning* yang dibantu oleh aplikasi *Nearpod* yang dikembangkan. Menentukan tingkat kemanfaatan bahan ajar yang dikembangkan, maka dilakukan uji praktikalitas terhadap siswa. Pada tahap uji praktikalitas dilakukan terhadap 15 orang siswa SDIT Padang Islamic School dan 21 orang siswa SDN 21 Lubuk Lintah.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas terhadap Peserta Didik

Jumlah peserta didik	Asal Sekolah	Jumlah Perolehan Nilai
15	SDIT Padang Islamic School	409
21	SDN 21 Lubuk Lintah	606
Total Perolehan Nilai		1015
Hasil Praktikalitas		0,88%

Berdasarkan analisis praktikalitas peserta didik diperoleh persentase rata-rata sebesar 0,88% pada rentang 81-100 dengan kriteria sangat praktis. Maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *Nearpod* kategori sangat praktis. Bahan ajar dikatakan praktis jika benar-benar dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik tanpa memerlukan keterampilan tertentu (Widari et al., 2021).

Hasil uji efektifitas bahan ajar terhadap siswa dilihat pada peningkatan hasil belajar siswa di kelas III dengan hasil tes yang dinilai dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Pada aspek pengetahuan dilakukan uji pre-test dan post-test berupa soal essay untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dengan mengembangkan bahan ajar yang telah ada.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Aspek Pengetahuan

Asal Sekolah	Jumlah Peserta	Nilai pretest	Predikat	Nilai posttest	Predikat
SDIT PIS	15	54,22	D (Kurang)	84,44	B (Baik)
SDN 21 LL	21	60	D (Kurang)	83,33	B (Baik)

Terlihat dari hasil belajar yang telah dicapai, pembelajaran dengan materi *blended learning* dengan bantuan aplikasi *Nearpod* dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai hasil belajar yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan konversi skor post-test di SDIT Madrasah Padang dimana siswa memperoleh skor predikat Baik 84,44, sedangkan di SDN 21 Lubuk Lintah skor predikat Baik 83,33. Aspek keterampilan dinilai dalam pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran eBook yang dikembangkan.

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Penilaian Keterampilan

No	Jumlah Peserta	Asal Sekolah	Jumlah Nilai	Konversi Nilai	Predikat
1	15	SD SDIT PIS	545	3,63	A- (Sangat Baik)
2	21	SDN 21 LL	734	3,44	A- (Sangat Baik)

Berdasarkan penggunaan aplikasi *Nearpod* di kelas III SDIT Padang Islamic School dapat membantu peserta didik meningkatkan aspek keterampilannya dengan Nilai konversi sebesar 3,63, predikat sangat baik, dan di SDN 21 Lubuk Lintah nilai konversi sebesar 3,44 predikat sangat baik. Menggunakan materi yang dikembangkan untuk mendokumentasikan aspek sikap selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan rubrik evaluasi sikap.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Penilaian Sikap

No	Jumlah Peserta	Asal Sekolah	Jumlah Nilai	Konversi Nilai	Predikat
1	15	SDIT PIS	551	3,67	A- (Sangat Baik)
2	21	SDN 21 LL	741	3,50	A- (Sangat Baik)

Berdasarkan penggunaan aplikasi *Nearpod* di SDIT Padang Islamic School dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan aspek sikapnya dengan perolehan konversi nilai 3,67 dengan predikat Sangat Baik, dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh konversi nilai 3,50 dengan predikat Sangat Baik.

Pada tahap evaluasi ini didasarkan pada komentar, saran, masukan dan kontribusi dari validator dalam penilaian bahan ajar. Ada beberapa penilaian yang dilakukan berikut saran dan masukan ahli pada setiap aspek. Saran dan masukan dari validator terhadap materi yaitu, perbaiki penulisan yang tepat pada indikator, penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran, dan penulisan soal sebaiknya objektif. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu, pemilihan background yang kurang kontras (warna background lebih diterangkan/diganti), ketebalan warna pada huruf, perbaiki tulisan yang kurang jelas, dan hindari pemilihan background yang ramai dan banyak corak. Saran dan masukan dari ahli bahasa yaitu, penulisan sebaiknya dalam bentuk word, penulisan tidak berdempetan, perhatikan spasi pada penggunaan kata yang digunakan dan perbaiki huruf yang tidak jelas.

Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* ditujukan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang valid, praktis, dan efektif. Pengembangan bahan ajar ini mengadopsi model ADDIE yang dikembangkan oleh Dicky dan Carry yang terdiri dari lima tahapan meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Bahan ajar tersebut telah diuji cobakan pada kelas III SDIT Padang Islamic School dengan jumlah peserta didik 15 orang serta dilakukan penyebaran ke sekolah lain yaitu SDN 21 Lubuk Lintah dengan jumlah peserta didik 21 orang. Produk ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar pembelajaran yang dapat membuat peserta

didik mampu memahami pembelajaran dan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat dari validitas, praktikalitas dan efektifitas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini rata-rata yaitu 0,99% segi media 0,86%, dan segi bahasa 1,06% dengan kategori sangat valid. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dikemukakan oleh Mayang Putri Minalti dan Yeni Erita dengan judul penelitian “Penggunaan Aplikasi *Nearpod* untuk Bahan Ajar Pembelajaran Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian dari penggunaan aplikasi *nearpod* pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 subtema 1 pembelajaran 3, diperoleh hasil validitas materi 90%, validitas bahasa 71%, dan validitas desain 77,6% dalam kategori valid. Hasil tingkat kepraktisan dinyatakan praktis, hal ini terlihat dari respon pendidik dan respon peserta didik.

Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu 0,88% dengan kategori sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian Siti Istiningsih dan Hasbullah dengan judul penelitian “Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan” dengan hasil penelitian Strategi *blended learning* merupakan pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Strategi *blended learning* tepat digunakan dalam pembelajaran untuk pembelajaran masa depan mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sangat memadai.

Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada hasil tes pengetahuan di SDIT Padang Islamic School memperoleh nilai 84,44 dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh nilai 83,33 dengan kategori keduanya baik. Sedangkan Pada aspek sikap di SDIT Padang Islamic School memperoleh nilai 3,67 dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh nilai 3,50 dengan kategori keduanya sangat baik. Pada aspek keterampilan di SDIT Padang Islamic School memperoleh nilai 3,63 dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh nilai 3,44 dengan kategori keduanya sangat baik. Penelitian ini sejalan oleh penelitian Walib Abdullah dengan judul penelitian “Model *Blended Learning* dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran” dengan hasil penelitian bahwa *blended learning* mempunyai dampak yang lebih efektif pada pembelajaran online ataupun pembelajaran tatap muka dari segi hasil belajar siswa dengan kombinasi 50/50 berarti 50% pembelajaran online dan offline 50%.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III sekolah dasar, maka dapat disimpulkan validitas bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini rata-rata yaitu 0,99% segi media 0,86%, dan segi bahasa 1,06% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu 0,88% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* di kelas III Sekolah Dasar terdiri atas 3 aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pada aspek sikap di SDIT Padang Islamic School memperoleh nilai 3,67 dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh nilai

3,50 dengan kategori keduanya sangat baik. Pada aspek keterampilan di SDIT Padang Islamic School memperoleh nilai 3,63 kategori sangat baik dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh nilai 3,44 dengan kategori sangat baik. Pada aspek pengetahuan di SDIT Padang Islamic School memperoleh nilai 84,44 dan di SDN 21 Lubuk Lintah memperoleh nilai 83,33 dengan kategori keduanya mendapatkan predikat baik.

Daftar Pustaka

- 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. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 4, 62–74.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. In *Jakarta: Depdiknas*.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Fatmianeri, Y., Hidayanto, E., & Susanto, H. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Differentiated Instruction untuk Pembelajaran Blended Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i1.8709>
- Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model RADEC pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1435–1443. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/960>
- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment. *Journal of Education and Learning*, 9(1), 119. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n1p119>
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Izzati, A. A., Hanifah, U. S., Anggraeni, S., Azizah, N., & Rohmah, D. F. N. (2021). Pengaruh Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 8(2), 14–22. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i2.2243>
- Kalsum, I. (2021). Nearpod And Students' Motivation In Online English Learning Article Information. *International Academic Research Journal of Business and Technology*, 7(1), 2021.
- Sari, A. R. (2013). Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2), 32–43. <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1689>

- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582.
- Sinambela, P. N. J. M. (2013). Kurikulum 2013 Guru Siswa Afektif Psikomotorik Kognitif. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). In *Bandung: Alfabeta*.