

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN  
APLIKASI *NEARPOD* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA UNIT 5  
KEGIATAN BELAJAR 4  
KELAS IV SD**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**RESKI MELIZA**  
**NIM. 19129283**

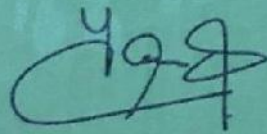
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI  
*NEARPOD* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA UNIT 5 KEGIATAN BELAJAR 4  
KELAS IV SD

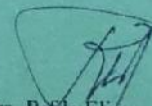
Nama : Reski Meliza  
NIM/BP : 19129283/2019  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 196012021988032001

Padang, 02 Agustus 2023  
Disetujui,  
Pembimbing



Dra. Rifa Eliyasni, M.Pd.  
NIP. 195811171986032001

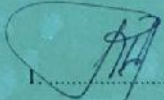
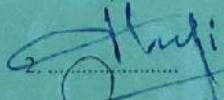
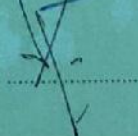
## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada  
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4  
Kelas IV SD  
Nama : Reski Meliza  
NIM : 19129283  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd.	
2. Anggota	Drs. Muhammadiyah, M.Si., Ph.D.	
3. Anggota	Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

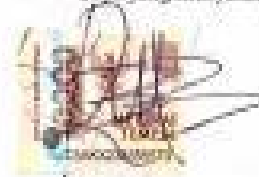
Nama : Reski Meliza  
NIM : 19129283  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Bearyool* pada  
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Urut 5 Kegiatan Belajar 4  
Kelas IV SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



Reski Meliza

NIM. 19129283

## ABSTRAK

**Reski Meliza. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya sumber belajar yang tersedia di sekolah serta sumber belajar yang kurang bervariasi. Sumber belajar yang tersedia masih bersifat cetak hanya memuat gambar dan tulisan saja, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis hasil uji validitas dan praktikalitas pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila unit 5 kegiatan belajar 4 di kelas IV SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari lima tahap yaitu : Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SDN 21 Payakumbuh. Bahan ajar yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Kemudian diujicobakan di kelas IV SDN 21 Payakumbuh untuk mengetahui praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila unit 5 kegiatan belajar 4 dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 96,52% dalam kategori sangat valid. Hasil dari uji validasi oleh ahli materi 91,66%. Uji validasi ahli kebahasaan sebesar 100% dan validasi media sebesar 97,91%. Selanjutnya hasil uji coba melihat praktikalitas bahan ajar yang dinyatakan sangat praktis. Dapat dilihat dari hasil respon guru dan hasil respon siswa, dimana angket respon guru mendapat nilai 100%, dengan kategori sangat praktis dan angket respon dari 34 siswa mendapat nilai 95,68%, dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar menggunakan aplikasi *Nearpod* pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SD yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci : Bahan Ajar, Aplikasi *Nearpod*, model ADDIE**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD”. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku Koordinator UPP III Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Muhammadiyah, M.Si, Ph.D selaku dosen penguji I dan Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D selaku dosen penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Atri Waldi, M.Pd , Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T dan Bapak Dadi Satria, S.Pd., M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Amperawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 21 Payakumbuh yang telah memberikan izin penelitian.
9. Ibu Fitria, S.Pd selaku guru kelas IV SDN 21 Payakumbuh yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.

10. Teristimewa kedua Orangtua tersayang, Bapak Arifal , dan Ibu Erniwati M serta Ibu Hj. Mirzalena dan Bapak H. Yusrizal, HB,SE,M.M.Pd, kakak Maiyola Maharani S.Psi, Yozi Putri Sakinah S.M.,M.M dan adik Ismail Hatta, Aisyah Suraya serta keluarga yang senantiasa memberikan dorongan, semangat, nasehat, dan doa serta memenuhi segala kebutuhan peneliti baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 khususnya 19 International class dan 19 AT 02 yang telah memberikan semangat dan kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Semoga segala kebaikan tersebut mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya selalu dilimpahkan pada kita semua sepanjang kehidupan kita, Amiin.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Agustus 2023

Reski Meliza



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	16
C. Tujuan Pengembangan.....	17
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	17
E. Manfaat Pengembangan.....	18
F. Asumsi dan Keterbatasan Masalah.....	18
G. Definisi Istilah.....	19
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	21
1. Aplikasi <i>Nearpod</i> .....	21
a. Pengertian Aplikasi <i>Nearpod</i> .....	21
b. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Nerpod</i> bagi Guru.....	22
c. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Nerpod</i> bagi peserta didik.....	25
2. Hakikat Bahan Ajar .....	27
a. Pengertian Bahan Ajar.....	27
b. Fungsi Bahan Ajar.....	29

c. Tujuan dan Manfaat Bahan Ajar.....	31
d. Kriteria Bahan Ajar.....	33
e. Prinsip Penyusunan Bahan Ajar.....	36
f. Cara Penyusunan Bahan Ajar.....	37
g. Kelebihan Bahan Ajar.....	38
3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	39
a. Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka ...	39
b. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	41
c. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila .....	42
B. Penelitian Relevan .....	43
C. Kerangka Berfikir .....	46

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

A. Model Pengembangan .....	50
B. Prosedur Pengembangan .....	52
C. Uji Coba Produk .....	70
1. Subjek Uji Coba.....	70
2. Jenis Data.....	71
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	71
D. Teknik Analisis Data.....	76
1. Analisis Data Validitas Bahan Ajar .....	77
2. Analisis Data Praktikalitas Bahan Ajar .....	79

### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

A. Penyajian Data Uji Coba.....	81
1. Hasil Uji Validitas Bahan Ajar.....	81
2. Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar.....	83
B. Analisis Data.....	84
1. Analisis Hasil Uji Validitas Bahan Ajar.....	84
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Bahan Ajar.....	90
C. Revisi Produk.....	94
D. Pembahasan.....	101

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan.....109

B. Saran.....110

**DAFTAR RUJUKAN.....111**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN.....117**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Instrumen validasi bahan ajar ahli materi .....	62
Tabel 2 Instrumen validasi bahan ajar ahli media.....	63
Tabel 3 Instrumen validasi bahan ajar ahli bahasa.....	64
Tabel 4 Instrumen praktikalitas respon siswa.....	65
Tabel 5 Instrumen praktikalitas respon peserta guru.....	66
Tabel 6 Penskoran Validitas bahan ajar .....	67
Tabel 7 Kategori Kevalidan pada bahan ajar.....	68
Tabel 8 Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru.....	69
Tabel 9 Kategori Kepraktisan Bahan Ajar.....	70
Tabel 10 Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	82
Tabel 11 Hasil Validasi Bahasa Sebelum dan Sesudah Revisi.....	89
Tabel 12 Hasil Validasi Media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	90
Tabel 13 Hasil Praktikalitas Respon Guru .....	92
Tabel 14 Hasil Praktikalitas Respon Siswa.....	94
Tabel 15 Saran dan Revisi Ahli Materi.....	96
Tabel 16 Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi Materi.....	97
Tabel 17 Saran dan Revisi Ahli Kebahasaan.....	99
Tabel 18 Tampilan bahan ajar Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Kebahasaan.....	100
Tabel 19 Saran dan Revisi Ahli Media.....	101
Tabel 20 Tampilan bahan ajar Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media.....	101
Tabel 21 Analisis Hasil Validasi Bahan Ajar.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. tampilan awal aplikasi <i>Nearpod</i> .....	23
Gambar 2. Tampilan pilihan menu guru dan siswa.....	23
Gambar 3. Tampilan Sign In With Google.....	23
Gambar 4. Tampilan Setelah Berhasil Membuat Akun.....	24
Gambar 5. Tampilan fitur-fitur pada aplikasi <i>Nearpod</i> .....	24
Gambar 6. Tampilan Bahan Ajar Nearpod Hasil yang Sudah Jadi.....	25
Gambar 7. tampilan awal aplikasi <i>Nearpod</i> .....	25
Gambar 8. Tampilan setelaha memilih menu Student.....	26
Gambar 9. Tampilan bahan ajar bagi peserta didk.....	26
Gambar 10. Tampilan menu exit dipojok kanan atas dan tombol panah ke kanan untuk melanjutkan isi bahan ajar berikutnya.....	27
Gambar 11. Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar.....	49
Gambar 12. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE .....	51
Gambar 13. Alur Pengembangan Bahan Ajar.....	58
Gambar 14. tampilan awal aplikasi <i>Nearpod</i> .....	79
Gambar 15. Tampilan pilihan menu guru dan siswa.....	79
Gambar 16. Tampilan Sign In With Google.....	80
Gambar 17. Tampilan Setelah Berhasil Membuat Akun.....	80
Gambar 18. Tampilan Akun pada Aplikasi <i>Nearpod</i> .....	81
Gambar 19. Tampilan fitur-fitur pada aplikasi <i>Nearpod</i> .....	81
Gambar 20. Tampilan Hasil yang Sudah Jadi.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Story board produk .....	118
Lampiran 2 Surat Izin Observasi .....	131
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru .....	134
Lampiran 4 Hasil wawancara peneliti dengan guru .....	135
Lampiran 5 Angket Studi Pendahuluan .....	137
Lampiran 6 Surat Balasan Observasi .....	148
Lampiran 7 Modul Ajar .....	151
Lampiran 8 Soal Evaluasi Pembelajaran dan Kunci Jawaban .....	233
Lampiran 9 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	237
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Bahan Ajar .....	242
Lampiran 11 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Materi .....	243
Lampiran 12 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Kebahasaan .....	251
Lampiran 13 Hasil Angket Validasi oleh Ahli Media .....	259
Lampiran 14 Bukti ACC Penelitian .....	269
Lampiran 15 Surat izin Penelitian .....	270
Lampiran 16 Surat Balasan Penelitian .....	271
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Guru .....	272
Lampiran 18 Lembar Angket Respon Siswa .....	275
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Siswa .....	281
Lampiran 20 Dokumentasi .....	283

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebijakan baru yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia yaitu dilakukannya terobosan baru dalam membuat kebijakan kurikulum “Merdeka Belajar” yang dipelopori oleh Bapak Nadiem Kariem sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Hal ini telah diumumkan pada tahun 2019. Menurut (Ummi & Erita, 2021) selain untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia hal ini juga bertujuan untuk mengimbangi setiap perkembangan yang ada maka diperlukan perbaikan terhadap sistem pendidikan terutama pada kurikulum yang berlaku.

Kurikulum Merdeka belajar merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks, di mana kurikulum ini memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikan kurikulum berdasarkan dengan lingkungannya dan prioritas (Fitriyah & Wardani, 2022). Konsep Merdeka Belajar merupakan pengembalian sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang yang bertujuan untuk memberikan kebebasan atau kemerdekaan bagi pihak sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka

sendiri (Sherly dkk., 2020). Merujuk pada beberapa literatur dapat dikemukakan makna merdeka belajar dalam proses pembelajaran yaitu merdeka berpikir, merdeka berinovasi, merdeka belajar mandiri dan kreatif (Lao & Hendrik, 2020). Kebijakan kurikulum merdeka belajar banyak memberikan manfaat kepada guru maupun siswa. Merdeka belajar dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan di mana siswa belajar, mendorong kepercayaan diri atau memiliki keberanian dan jiwa yang merdeka dan keterampilan siswa serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Ainia, 2020). Jiwa merdeka berkaitan dengan pola pikir yang positif, perasaan luhur dan indah, serta kemauan mulia (Hadiwijoyo, 2016).

Kurikulum merdeka sangat relevan dengan kemajuan teknologi saat ini karena peran teknologi yang sangat mempengaruhi kehidupan manusia sehingga terjadi perubahan pada dunia pendidikan terkhusus pada kurikulum pembelajarannya. Hal ini didukung oleh pendapat (Anita, dkk 2022) perubahan era ini dengan kemajuan teknologinya berdampak kepada seluruh aspek kehidupan masyarakat seperti aspek budaya, sosial, pemerintahan, ekonomi dan bahkan pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu elemen yang penting dalam kehidupan masyarakat dikarenakan pendidikan adalah elemen yang berpengaruh kepada tatananan kehidupan manusia. Menurut Ihsan (2022) yang mengemukakan pengembangan kurikulum adalah suatu keharusan dan wajib seperti perubahan kepada kurikulum merdeka. Pernyataan ini didasarkan pada kemajuan teknologi



dan perubahan iklim masyarakat yang pasti akan terjadi dan terus mengalami momentum, sehingga masyarakat juga harus berubah. *Society 5.0* merupakan konsep dari bagian untuk mengintegrasikan, menyeimbangkan antara perkembangan kemajuan. Pada *society 5.0* dengan tujuan agar sekumpulan individu atau masyarakat dapat menikmati kehidupan yang mempunyai kualitas tinggi (Houtman, 2020). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa konsep merdeka belajar juga merupakan bagian dari *Society 5.0* dimana pada konsep ini menggabungkan antara perkembangan kemajuan teknologi dengan permasalahan masyarakat yang ada, yakni terbukti dengan teknologi saat ini sudah menjadi bagian dari kebutuhan sosial hidup setiap individu (Marisa, 2021). Selain itu, hadirnya teknologi memberikan manfaat dalam peranan guru menyampaikan pembelajaran, serta dengan adanya teknologi ini memudahkan dalam mendapatkan sumber belajar dan mewujudkan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kurikulum saat ini (Feri & Zulherman, 2021).

Kurikulum Merdeka hadir untuk menyempurnakan implementasi kurikulum 2013. Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Wahyuni & Berliana, 2019) kurikulum merdeka berbeda dengan kurikulum sebelumnya, letak perbedaannya yaitu pada bentuk pembelajaran. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan kemampuan siswa yang dalam proses pembelajarannya tidak lagi mempelajari mata pelajaran secara terpisah melainkan sudah menerapkan pembelajaran tematik terpadu yang berlandaskan sebuah tema yaitu menggabungkan

beberapa mata pelajaran (Eliyasni,dkk 2020). Kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran menjadi tematik terpadu, sedangkan penerapan kurikulum merdeka belajar pada tingkat SD/MI menggunakan sistem pembelajaran membagi pelajaran per mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penggabungan IPA dan IPS, pembelajaran seni sebagai mata pelajaran keterampilan dan Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah materi pendidikan yang memuat nilai-nilai karakter Pancasila yang ditumbuh kembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara untuk menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Taufiqurrahman, 2018). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas. Menurut Nurgiansah (2021) Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang penting bagi kehidupan karena dengannya kita belajar menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila . Nilai pancasila tersebut terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan.Sedangkan menurut Lubis (2020) Pendidikan Pancasila memiliki

kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mempersiapkan siswa menjadi manusia yang dapat diandalkan (*desirable person quality*). Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari karena siswa memiliki peranan penting demi masa depan bangsa, karena masa depan bangsa berada di tangan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan pancasila mampu mengarahkan dalam membentuk siswa yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Salah satu komponen penting dalam setiap pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam suatu proses pembelajaran . Penggunaan bahan ajar yang sesuai adalah salah satu cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan serta kreativitas siswa dalam belajar. Menurut Nurdyansyah (2015) mengemukakan bahan ajar merupakan sekumpulan bahan yang berisi materi mengacu pada sebuah kurikulum yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Dapat disimpulkan, bahan ajar merupakan seperangkat bahan atau sarana pembelajaran yang berisi kumpulan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan dibuat menarik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Menurut Trianto (2010) dalam satu topik pembelajaran diperlukan sejumlah sumber belajar yang sesuai dengan jumlah standar kompetensi yang merupakan jumlah bidang kajian yang tercakup didalamnya. Bahan ajar berguna sebagai pendukung dalam

proses pembelajaran guna terciptanya pembelajaran yang mudah dipahami siswa. Jika alat tersebut kurang menarik oleh siswa, maka pembelajaran yang diharapkan tidak dapat berjalan dengan lancar. Bahan ajar yang berbasis aplikasi tergolong menjadi bahan ajar elektronik atau digital yang interaktif. Bahan ajar yang berbasis aplikasi atau digital merupakan sekumpulan bahan atau materi pada setiap mata pelajaran yang telah disusun secara berurutan dan sistematis serta menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam tampilan yang interaktif (Abdillah, 2010).

Aplikasi *Nearpod* adalah sebuah aplikasi yang menjadi salah satu platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana guru dapat membuat sebuah bahan presentasi yang dapat menggunakan fitur tersedia pada aplikasi *Nearpod* yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama (Sudirman, 2020). Aplikasi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan karena dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap siswa secara langsung, aplikasi *nearpod* ini dapat dilakukan untuk pembelajaran secara offline dan online atau pertemuan dalam ruang virtual, dimana guru dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan materi pembelajaran berbentuk gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan secara bersama para siswa dapat bergabung pada platform ini dengan menggunakan kode kelas yang diberikan oleh guru.

Aplikasi *Nearpod* ini sepenuhnya tidak berbayar atau gratis saat digunakan. Namun, jika guru dan siswa ingin fitur tambahan bisa didapatkan dengan keanggotaan emas (berbayar). Tanpa membuat akun terlebih dahulu para siswa tetap bisa untuk bergabung, guru bisa memberikan kode atau link kepada siswa. Selain itu, aplikasi ini sangat mendorong pembelajaran aktif didalam kelas sehingga siswa sangat puas dengan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Nearpod*, dan pembelajarannya lebih terintegrasi dan terarah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Perez, 2017:1) yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran seperti membuat bahan untuk presentasi dengan menarik, praktis, cepat dan mudah untuk dipahami.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Delacruz, 2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa aplikasi *Nearpod* sangat disarankan kepada guru karena aplikasi ini mudah digunakan, selain itu siswa lebih terangsang untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih aktif, dan guru pun bisa lebih leluasa memantau kemajuan setiap siswanya. Para siswa pun dapat mengakses aplikasi *Nearpod* menggunakan perangkat jenis apapun, dan dapat berinteraksi selama pembelajaran berlangsung melalui aplikasi ini. Dengan menggunakan *Nearpod* siswa dapat melakukan berbagai hal yang menarik seperti menjawab berbagai macam pertanyaan, melakukan voting, menggambar, bereksperimen dengan gambar 3D, dan masih banyak hal-hal

yang menarik lainnya. Selain itu aplikasi nearpod memiliki kelebihan yaitu setiap data atau aktivitas yang dilakukan oleh siswa bisa disimpan secara langsung dan dapat diunduh oleh guru selama pembelajaran berlangsung maupun dilain waktu.

Fasilitas belajar dan fitur-fitur yang disediakan pada aplikasi *Nearpod* ini sangat banyak dan bervariasi seperti, (1) papan interaktif, (2) dinding diskusi, (3) soal evaluasi, (4) simulasi materi interaktif, (5) media bentuk 3D, Virtual Reality, video, audio, dan (6) menambah bahan dari sway (microsoft office) dll. Pada aplikasi nearpod ada tiga pilihan dalam cara mengaksesnya. Pertama, Live Lesson, Kedua, Live Lesson dan zoom, dan Ketiga, dapat diakses oleh siswa kapanpun dengan cara mengklik link yang sudah dibagikan oleh guru. Dalam Live Lesson ini guru dan para siswa harus masuk secara bersamaan, artinya guru dan siswa masuk ke aplikasi masing-masing pada waktu yang bersamaan, bisa dalam pembelajaran online maupun offline. Sedangkan, Pada pilihan Live Lesson dan zoom dilakukan dengan cara pertama mengakses aplikasi *Nearpod* ini, guru dan siswa tetap bisa mengakses secara bersamaan sekaligus dapat ditambah video conference zoom sehingga guru dan siswa bisa saling berinteraksi dalam forum tersebut. Pilihan yang disediakan oleh *Nearpod* sangat beragam, tergantung bagaimana guru ingin memberikan instruksi kepada para siswa. Pilihan yang beragam tersebut memungkinkan guru untuk beralih dari satu mode pembelajaran berbasis aktifitas kuliah ke aktifitas

individu atau kelompok yang mendorong siswa untuk lebih aktif di dalam kelas.

Pada kenyataannya ternyata belum semua sekolah memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar. Pada umumnya kebanyakan sekolah dasar masih menggunakan bahan ajar yang bersifat informatif sehingga belum mampu mewujudkan lingkungan yang memberikan siswa ruang untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya secara mandiri, bahan ajar yang digunakan masih seperti buku panduan yang cenderung kontekstual dan bahasa yang digunakan susah dipahami oleh siswa (Kusumawati, 2016). minimnya penggunaan sumber belajar berupa media dan bahan ajar sangat berpengaruh atau berdampak pada proses pembelajaran. Solusi dan upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dirancang untuk dapat dipelajari oleh siswa sekolah dasar (Nopiani dkk, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi awal pada tiga SD dalam satu gugus. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan cara observasi, pengisian angket dan wawancara terhadap wali kelas dan tiga orang siswa kelas IV SDN 04 Payakumbuh pada hari selasa tanggal 27 September 2022, dijelaskan bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka pada siswa kelas I dan IV, sedangkan untuk kelas II,III,V dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Pada proses pembelajaran di kelas IV SD sudah menggunakan bahan ajar tetapi tidak untuk semua mata pelajaran, jadi hanya beberapa mata pelajaran

tertentu saja termasuk mata pelajaran pendidikan pancasila . Namun, pada kelas IV SD penggunaan bahan ajar yang digunakan masih berbasis kertas dan kurang lengkap, bahan ajar yang digunakan guru hanya bersumber dari buku pegangan guru dan buku siswa saja,dalam pelaksanaannya guru belum mengembangkan bahan ajar yang menjadi hal penting dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis penggunaan bahan ajar yang telah peneliti lakukan memiliki beberapa kelemahan, antara lain (1) Bahan ajar yang digunakan belum bervariasi dan monoton karena kurangnya variasi dalam bahan ajar yang digunakan, bahan ajar yang digunakan masih seperti buku panduan yang cenderung kontekstual dan bahasa yang digunakan susah dipahami oleh siswa membuat siswa kurang termotivasi, kurang aktif dan menjadikan siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran.(2) bahan ajar hanya mencakup tulisan dan gambar saja.(3) Bahan ajar yang digunakan kurang lengkap. (4) bahan ajar yang digunakan guru hanya bersumber dari buku pegangan guru dan buku siswa saja. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dalam bentuk bahan ajar yang berbasis teknologi, agar nantinya siswa lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan observasi, pengisian angket dan wawancara yang peneliti lakukan pada hari Kamis tanggal 29 September 2022 terhadap wali kelas dan tiga orang siswa kelas IV SDN 21 Payakumbuh bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum



merdeka pada siswa kelas I dan IV, sedangkan untuk kelas II,III,V dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Pada proses pembelajarannya guru sudah menggunakan bahan ajar pada beberapa mata pelajaran termasuk mata pelajaran pancasila. Bahan ajar yang digunakan masih dalam bentuk kertas, berupa gabungan teks dan gambar yang bersumber dari buku pegangan guru dan siswa dan untuk tugas di rumah guru sudah menerapkan penggunaan pemanfaatan teknologi dengan memberikan siswa kuis-kuis melalui aplikasi telegram dan memberikan tugas berbasis aplikasi canva kepada para siswa yang dibantu oleh wali murid. Berdasarkan hasil analisis penggunaan bahan ajar di sekolah masih bersifat monoton atau tidak bervariasi dan kurang interaktif, bahan ajarnya hanya mencakup tulisan dan gambar saja, siswa jadi mudah bosan dan kurang bersemangat ketika proses pembelajaran. Sehingga para siswa lebih bersemangat belajar di rumah dengan menggunakan aplikasi canva dan kuis pada aplikasi telegram karena mereka lebih merasa terpacu dan tertarik dengan tampilan fitur-fitur yang ada pada aplikasi telegram.

Selanjutnya, berdasarkan observasi, wawancara dan pengisian angket yang peneliti lakukan pada hari Senin tanggal 3 Oktober 2022 terhadap wali kelas dan tiga orang siswa kelas IV SD Islam Raudhatul Jannah bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka pada siswa kelas I dan IV, sedangkan untuk kelas II,III,V dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran guru kelas IV SD Islam Raudhatul Jannah sudah menggunakan bahan ajar pada beberapa

mata pelajarannya termasuk mata pelajaran pendidikan pancasila. Bahan ajar yang digunakan masih berbasis kertas yang disusun dan didesign sendiri oleh guru, penyusunan bahan ajarnya belum menggunakan teknologi masih dalam bentuk media konvensional. Didalam bahan ajar tercakup teks dan gambar saja oleh karena itu kebanyakan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, pengisian angket dan wawancara yang peneliti lakukan dengan ketiga wali kelas tersebut, ditemukan bahwa guru masih dominan mengajar dengan metode ceramah dan sudah menggunakan bahan ajar tetapi belum menyeluruh pada semua mata pelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru secara keseluruhan belum maksimal dan proses pembelajaran masih belum efektif karena didominasi oleh ceramah dan penggunaan bahan ajar yang belum menyeluruh. Hal ini menyebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya kesempatan siswa memperoleh pengalaman langsung baik mengamati, menanya, mencobakan, mengolah informasi, dan mengomunikasikan, monoton, sebagian siswa belum aktif selama proses pembelajaran, dan pembelajaran yang diberikan guru lebih didominasi ceramah (Desyandri, dkk 2019). Meskipun guru sudah menggunakan bahan ajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam proses pembelajaran. Namun, bahan ajar tersebut masih bersifat monoton atau belum bervariasi karena bahan ajar yang digunakan masih seperti buku panduan yang cenderung kontekstual dan bahasa yang digunakan susah dipahami oleh

siswa dan guru masih menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah. Bahan ajar yang digunakan didesign sendiri oleh guru misalnya seperti modul cetak yang memuat tulisan dan gambar saja. Sehingga menyulitkan siswa dalam memahami pembelajaran dan banyak siswa yang merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Desyandri dkk, 2019) bahan ajar yang belum bervariasi hanya mencakup tulisan dan gambar saja dapat membuat siswa mudah bosan dan kurang aktif, masih kurang menarik dan menyenangkan, masih kurang holistik dan autentik dan juga kurang sesuai dengan karakteristik bahan ajar diantaranya: (1) aktif; (2) menarik atau menyenangkan; (3) holistik; dan (4) autentik (memberikan pengalaman langsung) . Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan perkembangan zaman yaitu dalam bentuk bahan ajar yang berbasis teknologi, agar nantinya siswa lebih aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti infocus dan computer namun belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran . Serta belum ada pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru yang berbasis teknologi. Seperti yang kita ketahui pada zaman saat sekarang ini, kecanggihan teknologi sangat berpengaruh pada semua aspek kehidupan manusia termasuk salah satunya bidang pendidikan. Kurangnya variasi pada bahan ajar dalam belajar membuat para siswa cepat bosan ketika jam pelajaran, kurang termotivasi, kurang aktif, proses belajar dan mengajar yang kurang interaktif dan menjadikan siswa sulit untuk

memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Rafianti dkk, 2018) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif dan lebih bervariasi dapat mendorong siswa untuk bersikap aktif dan bersemangat dalam belajar.

Bahan ajar interaktif ini tidak seperti bahan ajar cetak atau buku teks pelajaran yang paling banyak digunakan diantara semua bahan ajar yang hanya bersifat pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunaannya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah gebrakan baru yang dapat dilakukan oleh guru sesuai dengan pemanfaatan perkembangan teknologi yaitu dalam bentuk bahan ajar yang interaktif berbasis teknologi, agar nantinya siswa lebih semangat, aktif, kreatif dan termotivasi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Maka hal yang dapat dilakukan di sini adalah dengan mengembangkan sebuah bahan ajar menggunakan Aplikasi *Nearpod*.

Aplikasi *Nearpod* adalah sebuah aplikasi yang menjadi platform ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana tenaga pendidik dapat membuat sebuah bahan presentasi yang dapat menggunakan fitur tersedia pada aplikasi *Nearpod* yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis. Aplikasi *Nearpod* ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif. *Nearpod* ini sudah tidak asing lagi di luar negeri karena sudah banyak digunakan oleh guru-guru di luar negeri, sudah berbagai Negara yang menggunakan aplikasi *Nearpod*.

Penelitian terdahulu tentang Aplikasi Nearpod ini telah dilakukan oleh Mayang Putri Minalti (2021) dengan judul “Penggunaan Aplikasi Nearpod untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV SD.” Penelitian yang dilakukan oleh (Delacruz, 2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa aplikasi Nearpod ini memberi banyak kebermanfaat sehingga sangat disarankan kepada para guru karena aplikasi ini mudah untuk digunakan, selain itu siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Para siswa sangat senang dan puas dengan belajar menggunakan aplikasi Nearpod, dan pembelajaran yang ditampilkan lebih terintegrasi dan terarah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Perez (2017) bahwa aplikasi nerapod sangat membantu dan memudahkan para guru dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik, praktis dan mudah dipahami. siswa dapat mengakses aplikasi Nearpod dengan perangkat jenis apapun, dan dapat berinteraksi satu sama lain selama pembelajaran melalui aplikasi ini.

Penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar menggunakan Aplikasi Nearpod dengan model pengembangan 4D, sedangkan bahan ajar pembelajaran Aplikasi nearpod yang peneliti kembangkan berupa produk bahan ajar yang dikembangkan dengan model ADDIE dan pada penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar pada pembelajaran tematik terpadu yang menggunakan kurikulum 2013, sedangkan pengembangan bahan ajar

yang peneliti kembangkan mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang menggunakan kurikulum merdeka.

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan sesuai dengan perkembangan zaman, penulis akan mengembangkan bahan ajar dengan sebuah aplikasi perangkat lunak yang bernama Aplikasi *Nearpod*. Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Aplikasi *Nearpod* ini masih awam diketahui dan belum banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Masih minimnya pengetahuan mengenai aplikasi ini padahal aplikasi ini sangat membantu guru dalam pembelajaran dimana mudah digunakan serta para siswa akan lebih aktif dan semangat dalam belajar karena siswa dapat langsung melihat dan mendengar mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan :

1. Bagaimanakah Hasil Uji Validitas Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD ?
2. Bagaimanakah Hasil Uji Praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD ?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis :

1. Mengetahui hasil uji validitas pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD yang Valid
2. Mengetahui hasil uji praktikalitas pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Nearpod* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 5 Kegiatan Belajar 4 Kelas IV SD yang Praktis.

## **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilakukan ini adalah :

1. Bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Nearpod* yang memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks materi
2. Soal-soal yang diberikan dalam bentuk evaluasi yang sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila kelas IV SD
3. Animasi berupa gambar kartun yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Nearpod*

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : penelitian ini menjadi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana yaitu Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan untuk menambah ilmu, wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.
2. Bagi guru: penelitian ini menjadi sebuah kontribusi pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar yang berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi atau acuan untuk mengembangkan bahan ajar yang baru sehingga terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi siswa: sebagai sebuah platform atau alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
4. Bagi sekolah: menjadi alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.



## **F. Asumsi dan Keterbatasan**

Pengembangan Asumsi penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan berbasis PC, android dan dapat diuji kelayakannya. Uji kelayakan ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya bahan ajar kepada para ahli dengan cara melihat dan memahami hasil pengisian angket oleh guru dan siswa terhadap praktikalitas bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa, menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Memberikan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan. Keterbatasan pada penelitian ini adalah bahan ajar yang dimodifikasi model ADDIE hanya sampai pada langkah penerapan atau *implementation* saja dan pada langkah penerapan (*implementation*) ini peneliti melakukan dalam skala yang terbatas yaitu satu kelas. Kemudian, penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validitas dan praktikalitas saja, efektifitas tidak dilakukan karena mengingat dan menimbang keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan pikiran. Maka sebab itulah peneliti hanya melakukan sampai tahap validitas dan praktikalitas saja.

## G. Definisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Pengembangan bahan ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang “didesain” untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Aplikasi *Nearpod* adalah aplikasi untuk pembelajaran yang diakses secara online yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung serta menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif antara guru dengan siswa.
3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validitas dilakukan dengan cara memberikan produk bahan ajar berbasis aplikasi kepada para ahli beserta lembar angket validasinya sehingga diperoleh bahan ajar yang valid digunakan. Uji validitas bahan ajar meliputi validasi materi, bahasa dan media.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktikalitas dan kemudahan aplikasi yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Nearpod* yang sudah dikembangkan dan dilakukan dengan cara pengisian angket oleh guru, siswa dan dilihat dari hasil penilaian siswa lewat soal evaluasi pembelajaran