

Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar

Icha Biassari¹, Kharisma Eka Putri²
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

biassariicha@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

Since the COVID-19 virus has spread in Indonesia, the government has implemented online learning as an effort to minimize the spread of the virus. Online learning itself is a new learning system, so that many education personnel do not fully understand the learning pattern. As a result, various polemics emerged during the implementation of online learning in the field, such as the delivery of learning materials that were less than optimal especially in mathematics subjects that are abstract. This article aims to provide an alternative way to overcome this problem, namely by using interactive learning video media based on the nearpod application. The steps for making this media consist of: the teacher must make an interesting learning video first, then the video is uploaded on the youtube application, after that the teacher prepares a virtual classroom on the nearpod application and insert some questions/discussion topics. The advantages of using this media are that it can be accessed easily through various electronic devices and can make students actively involved in learning.

Keywords: *Media, Interactive Learning Videos, Nearpod App, Speed*

ABSTRAK

Semenjak virus COVID-19 mewabah di Indonesia, pemerintah menerapkan pembelajaran daring sebagai upaya dalam meminimalisir penyebaran virus tersebut. Pembelajaran daring sendiri merupakan suatu sistem pembelajaran yang baru, sehingga banyak tenaga kependidikan yang belum sepenuhnya memahami pola pembelajaran tersebut. Akibatnya muncullah berbagai polemik pada saat pelaksanaan pembelajaran daring di lapangan, seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang maksimal terutama pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan alternatif cara dalam mengatasi masalah tersebut, yakni dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod. Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang menarik terlebih dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi youtube, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi nearpod serta menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Media, Video Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Nearpod, Kecepatan*

PENDAHULUAN

Diawal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus corona jenis baru yakni *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) dengan penyakitnya yang disebut *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) (Yuliana, 2020:187). Diketahui virus ini berasal dari Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok dan ditemukan pada akhir Desember 2019 (Yuliana, 2020:187). Virus corona dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernafasan akut, gagal ginjal, maupun kematian (Yueniwati et al., 2021:53). Penyebaran virus ini juga tergolong mudah dan cepat, seperti melalui

percikan air liur pengidap (batuk dan bersin); menyentuh tangan atau wajah orang yang terinfeksi; menyentuh mata hidung, atau mulut setelah memegang barang yang terkena percikan air liur pengidap virus corona; serta tinja/feses (Sukur et al., 2020:3). Di Indonesia sendiri, penyebaran COVID-19 pertama kali diumumkan secara resmi oleh pemerintah pada tanggal 2 Maret 2020 dimana dua warga negara Indonesia yang positif terjangkit virus tersebut mengatakan bahwa mereka melakukan kontak langsung dengan warga negara Jepang yang sedang berkunjung ke Indonesia (Sukur et al., 2020:4). Salah satu kebijakan yang diambil oleh pemerintah Indonesia dalam bidang pendidikan untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut adalah dengan memberlakukan pembelajaran jarak jauh/pembelajaran daring yang sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona.

Secara sederhana pembelajaran daring dapat diartikan sebagai pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web (Yohana et al., 2020:3) atau pembelajaran yang mampu mempertemukan peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Sadikin & Hamidah, 2020:216). Selain itu, pembelajaran daring juga dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (Handarini & Wulandari, 2020:498). Pengertian lain dari pembelajaran daring adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer (Putria et al., 2020:863). Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung akan tetapi menggunakan media berupa internet atau alat penunjang lainnya.

Pembelajaran daring sendiri merupakan suatu sistem pembelajaran yang baru, sehingga banyak tenaga kependidikan yang belum sepenuhnya memahami pola pembelajaran tersebut. Akibatnya muncullah berbagai polemik pada saat pelaksanaan pembelajaran daring di lapangan, seperti penyampaian materi pembelajaran yang kurang maksimal. Siswa sekolah dasar berada pada tingkat kognitif dalam taraf rendah sehingga mereka mengedepankan media visual untuk memahami konsep dari suatu materi yang disampaikan, khususnya pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak dan sering menimbulkan kesan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Selain itu konsep matematika yang diajarkan di sekolah dasar akan menjadi acuan dan dasar untuk pembelajaran di tingkat selanjutnya. Sehingga apabila siswa tidak memahami materi yang diajarkan di sekolah dasar, khawatirnya siswa tersebut akan terus mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika di tingkat selanjutnya (Biassari et al., 2021:2324).

Salah satu alternatif cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018:373). Sedangkan aplikasi nearpod adalah salah

satu *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama (Sudirman, 2020). Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin menulis artikel yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *nearpod* yang dapat digunakan sebagai alternatif cara dalam menyampaikan materi kecepatan pada pembelajaran daring.

PEMBAHASAN

Media

Media berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar" (Tafonao, 2018:104). Secara lebih lanjut media dapat diartikan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut (Tafonao, 2018:104). Pengertian lain dari media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan) (Miftah, 2013:97). Media juga dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Umar, 2014:133). Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan).

Secara umum terdapat beberapa ciri utama media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media (Salahuddin, 2016:116), diantaranya: (a) ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi sesuatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer, dan film; (b) ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu; c) ciri distributif, media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan berdasarkan ciri-ciri tertentu.

Media sendiri terdiri dari berbagai macam bentuk, jika dilihat dari jenis dan bahan pembuatannya media dapat digolongkan menjadi tiga kelompok (Salahuddin, 2016:117), yakni:

1. Media auditif, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio; *casset recorder*; piringan hitam; dan lain-lain. Media ini kurang cocok apabila digunakan oleh orang yang tunarungu dan mempunyai kelainan dalam pendengaran.
2. Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti foto; gambar atau lukisan; cetakan; dan lain-lain. Ada pula media visual yang

menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film kartun/film bisu.

3. Media audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini dibagi kedalam: a) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam dan b) Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak.

Jika dilihat dari kriteria aksesibilitasnya, menurut (Mahnun, 2012:30) media dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media yang dimanfaatkan (*media by utilization*). Dalam hal ini, guru tinggal memilih dan memanfaatkan media yang telah ada.
2. Media yang dirancang (*media by design*). Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengembangkan sendiri media tersebut sesuai dengan sarana dan kelengkapan yang dimilikinya.

Jika dilihat dari segi perkembangannya, menurut (Salahuddin, 2016:117) media dapat dikelompokkan menjadi:

1. Media tradisional yaitu: a) visual diam yang diproyeksikan (film-strip, proyeksi overhead); b) visual yang tidak diproyeksikan (gambar, poster, grafik); c) audio (rekaman piringan); d) penyajian multimedia (*tape*); e) visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video); f) cetak (buku teks, majalah ilmiah, *handout*); g) permainan (teka-teki, permainan papan); h) realita (model, spesimen).
2. Media teknologi mutakhir yaitu: a) media berbasis telekomunikasi (pembelajaran jarak jauh); b) media berbasis mikroprosesor (komputer, permainan komputer; *compact disc*).

Penggunaan media sangatlah penting dalam pembelajaran, karena pada dasarnya media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, menurut (Tafonao, 2018:107) media memiliki beberapa fungsi diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya:
 - a) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan oleh gambar atau film.
 - b) Obyek yang kecil dibantu oleh proyektor mikro atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lamban atau cepat, dapat dibantu dengan *timelaps*.
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat video ataupun foto.
 - e) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model/diagram.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, dalam hal ini media berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran secara langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
 - c) Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri.
4. Membantu pengajar dalam memberikan rangsangan, memberikan pengalaman, dan memunculkan persepsi yang sama pada peserta didik.

Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun

grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Wardani & Syofyan, 2018:373). Pengertian lain dari video pembelajaran interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Rahmatika, 2020). Selain itu video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Wardani & Syofyan, 2018:373).

Di dalam video pembelajaran interaktif harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani & Syofyan, 2018:373). Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang disajikan secara audio visual (gambar dan suara) yang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan pembuatan video untuk keperluan pribadi. Menurut (Daryanto, 2013:104), langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Ide
Ide yang baik biasanya timbul dari masalah yang dirasakan. Masalah sendiri dapat didefinisikan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang diharapkan.
2. Merumuskan Tujuan
Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan, sehingga setelah menonton video pembelajaran interaktif ini siswa dapat menguasai kompetensi yang telah kita tentukan.
3. Melakukan Survei/Mengumpulkan Bahan Materi
Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung video pembelajaran interaktif yang akan kita buat.
4. Membuat Garis Besar Isi
Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survei tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan dalam video pembelajaran interaktif harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi. Untuk itu bahan-bahan tersebut harus disusun dalam bentuk *out-line* (garis besar).
5. Membuat *Treatment*
Treatment adalah pengembangan lebih lanjut dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih

bersifat *literature, treatment* disusun lebih mendekati rangkaian video secara kronologis.

6. Membuat *Story Board*

Di dalam *story board* memuat unsur-unsur visual maupun audio juga istilah-istilah yang terdapat di dalam video. Pada bagian visual kita gambarkan visualisasi berupa simbol komunikasi, baik berupa sketsa, grafis, verbal, atau gabungan semuanya. Pada bagian audio kita cantumkan narasi yang akan menyertai visualisasi tadi.

7. Menulis/Membacakan Naskah

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu: a) Menggunakan gaya bahasa sehari-hari bukan gaya bahasa sastra; b) Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif; c) Menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Menurut (Khairani et al., 2019:160), untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya, maka pengembangan video pembelajaran interaktif harus memperhatikan beberapa karakteristik berikut:

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan). Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
2. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
4. Representasi Isi. Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
5. Visualisasi dengan Media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.
6. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech system* komputer.
7. Dapat Digunakan secara Klasikal atau Individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan panduan guru atau cukup mendengarkan narasi saja.

Adapun keunggulan video pembelajaran interaktif menurut (Hardianti & Asri, 2017:126) adalah dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Aqib dalam (Hardianti & Asri, 2017:126), kelebihan

video pembelajaran interaktif adalah: 1) pembelajaran lebih jelas dan menarik; 2) proses belajar lebih interaktif; 3) efisiensi waktu dan tenaga; 4) meningkatkan kualitas hasil belajar; 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; 7) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selanjutnya kelebihan video pembelajaran interaktif menurut Rusman dalam (Hardianti & Asri, 2017:126) yaitu: 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa; 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan; serta 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Hardianti & Asri, 2017:126), diantaranya: 1) pengadaan media memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak; 2) pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus; 3) tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video pembelajaran interaktif.

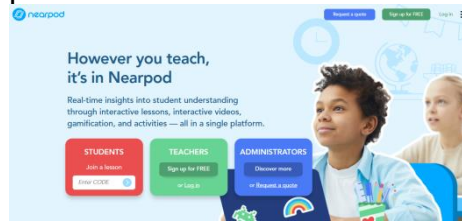
Aplikasi Nearpod

Aplikasi nearpod adalah salah satu *platform* ruang pembelajaran yang menghadirkan interaksi antara siswa dan guru, dimana pengajar dapat membuat sebuah presentasi yang berisikan gambar, teks, video, bahkan kuis untuk dimainkan bersama (Sudirman, 2020). Menurut (Microsoft, n.d.) *Nearpod is an award-winning, education technology tool that helps teacher teach interactive lessons across all student devices, assess students in real-time, and get instant feedback* (Nearpod adalah alat teknologi pendidikan pemenang penghargaan yang membantu guru mengajarkan pembelajaran interaktif di semua perangkat siswa, menilai siswa dalam jangka waktu tertentu, dan mendapatkan tanggapan secara langsung). Pengertian lain dari aplikasi nearpod adalah perangkat lunak instruksional yang melibatkan siswa dengan pengalaman belajar interaktif (Kholishoh, 2021). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi nearpod adalah salah satu *platform* pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar interaktif secara daring yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik.

Aplikasi ini mulai dikenalkan ke dunia pendidikan pada tahun 2012 dimana aplikasi nearpod memungkinkan pengajar untuk membuat kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif di dalamnya dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik seperti laptop, *smartphone*, komputer, dan lain-lain. Untuk membuat media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, diantaranya:

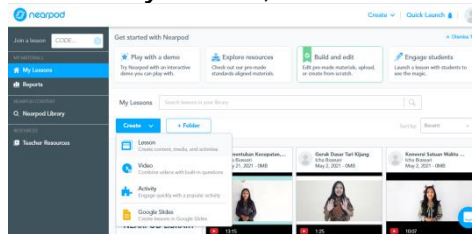
1. Pengajar harus membuat video pembelajaran dengan topik yang telah ditentukan terlebih dahulu.
2. Video pembelajaran tersebut di edit sedemikian rupa hingga menarik dengan urutan yang kronologis.
3. Video pembelajaran yang telah diedit diunggah pada aplikasi youtube.

4. Buka aplikasi nearpod.
5. Klik ikon *sign up for free* (apabila ingin mendaftar) atau *log in* (apabila telah memiliki akun) pada menu *teachers*.



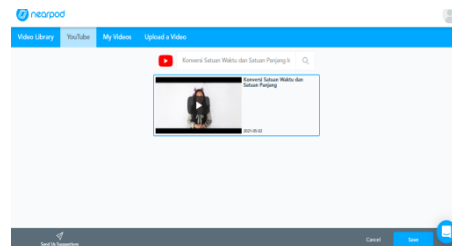
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)

6. Klik ikon *create* pada menu *my lesson*, kemudian klik pilihan *video*.



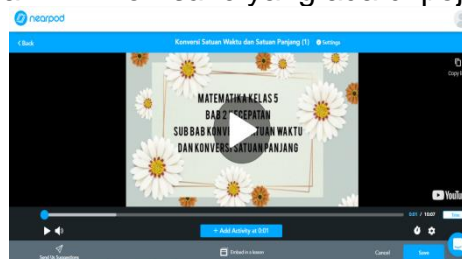
Gambar 2. Tampilan Utama Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)

7. Muncul kotak dialog menu *video*, kemudian klik *YouTube* pada taskbar bagian atas dan cari video pembelajaran yang telah diupload sebelumnya pada aplikasi youtube. Setelah itu klik tanda *save* yang ada di pojok kanan bawah.



Gambar 3. Tampilan pada Menu *Video* (Dokumentasi Pribadi)

8. Klik ikon *add activity* untuk menambahkan pertanyaan/topik diskusi berupa *open ended question* (jawaban singkat/uraian) atau *multiple choice question* (pilihan ganda) pada menit yang diinginkan. Apabila video pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengajar silahkan klik ikon *save* yang ada di pojok kanan bawah



Gambar 4. Menyisipkan Pertanyaan pada Video Pembelajaran (Dokumentasi Pribadi)

9. Arahkan kursor ke media video pembelajaran interaktif yang telah selesai di proses, kemudian klik menu *student-paced*. Setelah itu bagikan kode kelas yang muncul kepada peserta didik.

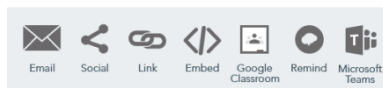
Join with this CODE at join.nearpod.com or in the app

A8FML

Require student responses and prevent skipping

Valid from Thu, Aug 12th 2021 until Sat, Sep 11th 2021

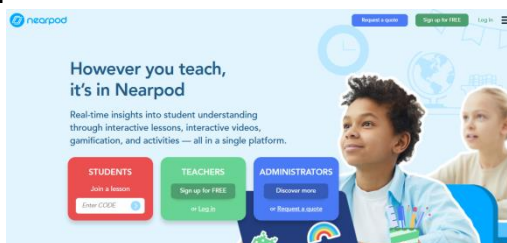
29 days remaining



Gambar 5. Kode Kelas untuk Mengakses Video Pembelajaran Interaktif (Dokumentasi Pribadi)

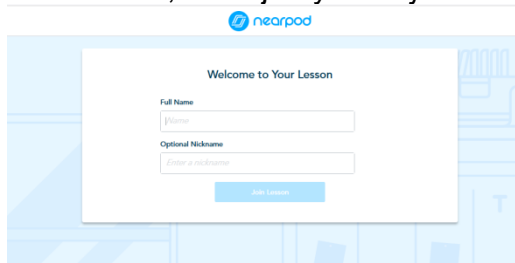
Cara untuk mengakses media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod ini juga cukup mudah, diantaranya:

1. Buka aplikasi nearpod pada perangkat elektronik yang dimiliki oleh peserta didik.
2. Masukkan kode kelas pada menu *students*, kemudian klik tanda panah untuk melanjutkan.



Gambar 6. Tampilan Awal Aplikasi Nearpod (Dokumentasi Pribadi)

3. Masukkan nama peserta didik, selanjutnya klik *join lesson*.



Gambar 7. Tampilan setelah Memasukkan Kode Kelas (Dokumentasi Pribadi)

4. Putar video tersebut dan jawab pertanyaan yang muncul pada layar perangkat elektronik peserta didik.



Gambar 8. Tampilan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikais Nearpod pada Perangkat Elektronik Peserta Didik (Dokumentasi Pribadi)

Adapun kelebihan pembelajaran dengan aplikasi nearpod menurut (Kholishoh, 2021) adalah:

1. Nearpod adalah aplikasi yang menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Pembelajaran dengan nearpod meminimalisir penggunaan LCD proyektor karena peserta didik dapat mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain.
3. Pembelajaran dengan aplikasi nearpod adalah salah satu bentuk penerapan *teaching technology*.
4. Aktivitas siswa tercatat secara otomatis, sehingga pengajar dapat mengetahui siapa saja yang mengikuti kelas dan tidak.
5. Analisis soal hasil evaluasi terbentuk secara otomatis setelah dilakukan pengisian.

Sedangkan kelemahan dari penggunaan aplikasi nearpod ini menurut (Kholishoh, 2021) adalah:

1. Sangat membutuhkan koneksi internet agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.
2. Aplikasi berbayar untuk menambah fitur.
3. Media video pembelajaran interaktif hanya dapat diakses selama 1 bulan.

Kecepatan

Materi kecepatan yang dimaksud pada artikel ini adalah materi pembelajaran yang ada pada BAB II mata pelajaran matematika kelas 5 sekolah dasar kurikulum 2013. Materi kecepatan ini mencakup beberapa subbab, diantaranya:

1. Konversi Satuan Waktu

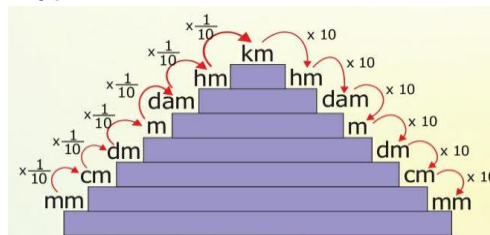
Konversi satuan waktu adalah mengubah satuan waktu tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan (Mirza, 2021). Konversi satuan waktu dapat dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya: 1) satuan waktu dalam detik, 2) satuan waktu dalam menit, 3) satuan waktu dalam jam, 4) satuan waktu dalam hari, 5) satuan waktu dalam minggu, 6) satuan waktu dalam bulan, 7) satuan waktu dalam tahun, dan lain sebagainya. Berikut beberapa contoh konversi satuan waktu:

Berikut ini adalah konversi beberapa satuan waktu.		1 tahun = 12 bulan
1 menit = 60 detik		1 tahun = 2 semester
1 jam = 60 menit		1 triwulan = 3 bulan
1 jam = 3.600 detik		1 caturwulan = 4 bulan
		1 tahun = 3 caturwulan
		1 tahun = 4 triwulan
		1 tahun = 52 minggu
1 hari = 24 jam		1 lustrum = 5 tahun
1 minggu = 7 hari		1 windu = 8 tahun
1 bulan = 4 minggu		1 abad = 100 tahun
1 bulan = 30 hari		1 milenium = 1.000 tahun

Gambar 9. Contoh Konversi Satuan Waktu (Purnomosidi et al., 2018:47)

2. Konversi Satuan Panjang

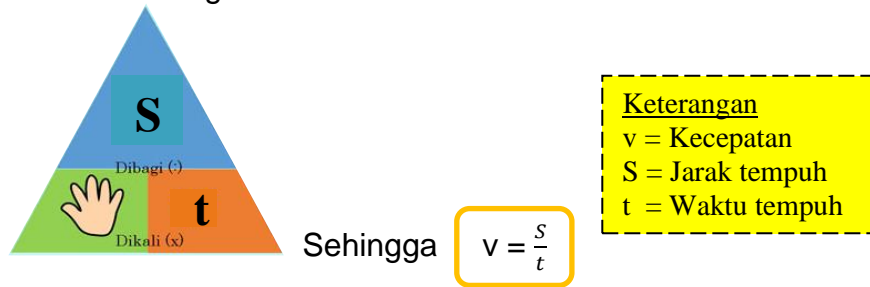
Konversi satuan panjang adalah mengubah satuan panjang tertentu menjadi satuan lainnya yang sudah ditetapkan (Mirza, 2021). Satuan panjang terdiri dari km, hm, dam, m, dm, cm, dan mm yang ditunjukkan dengan gambar berikut ini:



Gambar 10. Konversi Satuan Panjang (Purnomosidi et al., 2018:50)

3. Menentukan Kecepatan

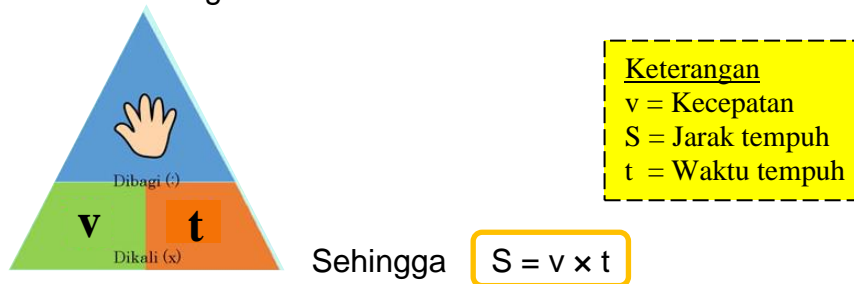
Kecepatan adalah perbandingan antara jarak dengan waktu tempuh yang memiliki rumus sebagai berikut :



Gambar 11. Rumus Menentukan Kecepatan (Pujiati, 2008:11)

4. Menentukan Jarak Tempuh

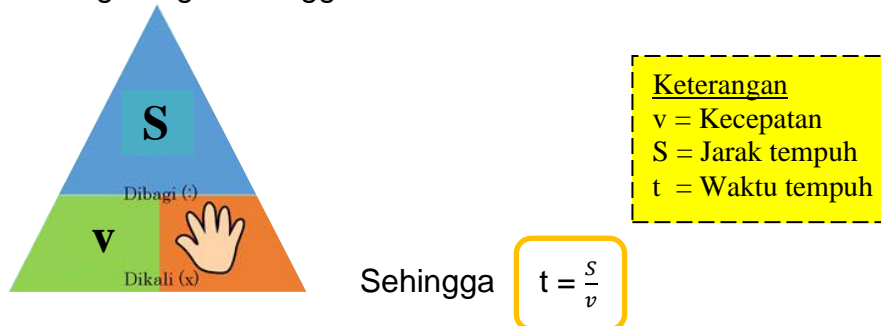
Jarak adalah ukuran panjang dari satu tempat ke tempat lainnya yang memiliki rumus sebagai berikut :



Gambar 12. Rumus Menentukan Jarak Tempuh (Pujiati, 2008:11)

5. Menentukan Waktu Tempuh

Waktu tempuh atau lama perjalanan adalah lama waktu yang terpakai dalam perjalanan untuk menempuh suatu jarak tertentu. Waktu tempuh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Gambar 13. Rumus Menentukan Waktu Tempuh (Pujiati, 2008:11)

KESIMPULAN DAN SARAN

Di era pembelajaran daring seperti sekarang ini tenaga kependidikan harus mampu menyesuaikan diri dan meningkatkan kreativitas mereka dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif. Salah satu alternatif cara yang dapat dilakukan oleh para pendidik adalah dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod. Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang menarik terlebih

dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi youtube, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi nearpod serta menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Mencermati efektifitas media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod pada pembelajaran daring seperti sekarang ini maka layak dilakukan sebuah penerapan praktis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang memiliki konsep abstrak khususnya pada materi kecepatan di sekolah dasar. Adapun saran dari hasil kajian ini adalah diperlukannya sebuah kegiatan melalui penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen menggunakan media pembelajaran ini guna mengetahui proses, hasil belajar, dan kecakapan-kecakapan era digital yang dihasilkan siswa sekolah dasar setelah menggunakan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi nearpod.

DAFTAR RUJUKAN

- Apa itu Nearpod & Tutorial Menggunakannya*. 2020. (Online). (<https://virtualiable.com/apa-itu-nearpod-tutorial-menggunakannya/>), Accessed on August 13th 2021.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. 2020. Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. DOI: <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>.
- Hardianti, & Asri, W. K. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. DOI: <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. 2019. Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. DOI: <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Konversi Satuan Waktu, Cara Menghitung dan Contohnya [Lengkap]*. 2021. (Online). (<https://saintif.com/satuan-waktu/amp/>), Accessed on August 13th 2021.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–33.
- Miftah, M. 2013. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105.
- Nearpod*. n.d. (Online). (<http://www.microsoft.com/id-id/education/partners/showpartnersdetails.aspx?id=2033491&i=false&t=>

- [0&p=1&ps=24](#)), Accessed on August 13th 2021.
- Penerapan Aplikasi Nearpod pada Pembelajaran IPA. 2021. (Online). (<https://pdfcoffee.com/penerapan-aplikasi-nearpod-pada-pembelajaran-ipa-pdf-free.html>), Accessed on August 13th 2021.
- Pujiati. 2008. *Permasalahan Pembelajaran Jarak, Waktu, dan Kecepatan serta Alternatif Pemecahannya di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, & Gantiny, I. 2018. *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. 2020. Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. DOI: <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Salahuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *JUPE*, 1, 113–129.
- Sukur, Halim, M., Kurniadi, B., Haris, & Faradillahisari, R. 2020. Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan. *Journal Inicio Legis*, 1(1), 1–17. <https://journal.trunojoyo.ac.id/iniciolegis/article/download/8822/4912>.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. DOI: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144.
- Video Interaktif, Cara Kreatif Guru dalam Masa Pembelajaran Jarak Juh (PJJ)*. 2020. (Online). (<https://m.kumparan.com/amp/rizqi-rahmatika/video-interaktif-cara-kreatif-guru-dalam-masa-pembelajaran-jarak-jauh-pjj-1uaC0SBcZfv>), Accessed on August 13th 2021.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Yohana, Muzakir, & Hardianti, D. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Qamarul Huda Badaruddin. *Jurnal Tirai Edukasi*, 1(4), 1–8.
- Yueniwati, Y., Susanti, N., Riskiyah, & Ulhaq, Z. S. 2021. *The Covidpedia*. Malang: Media Nusa Creative.
- Yuliana. 2020. Corona Virus Diseases (COVID-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187–192. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvzxxb18.12>.