


Persepsi Pelajar terhadap Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran di Kelas Rendah

Aulia Fajar Khasanah^{1*}, Devi Rusiana²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi, Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur
E-mail: aulia.fajar83@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i4.773>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 06 June 2024

Accepted: 13 June 2024

Published: 20 June 2024

Kata Kunci: *Nearpod*, Pembelajaran Digital, Media Pembelajaran Interaktif

Keywords: *Nearpod*, Digital Learning, Interactive Learning Media



ABSTRACT

Adanya perubahan teknologi yang semakin canggih serta tersedianya berbagai macam media pembelajaran berbasis digital, guru dituntut harus memiliki sikap kreatif dan inovatif untuk memberikan pembelajaran terhadap peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui persepsi peserta didik mengenai pemanfaatan penggunaan aplikasi *nearpod* dalam pembelajaran pada kelas rendah yaitu kelas III SDN Srigan 1 Paron. Hasil persepsi dibagi menjadi 2 katagori yaitu: 1) pada persepsi peserta didik mengenai dirinya dalam mengikuti pembelajaran dikelas menggunakan aplikasi *nearpod* ada banyak yang berpersepsi menyenangkan dan sangat membantu dalam pemahaman materi pelajaran agar meningkatkan nilai pengetahuan ataupun keterampilan peserta didik, tetapi juga ada yang merasa kurang nyaman jika penggunaan aplikasi *nearpod* terganggu dengan jaringan internet pada saat pembelajaran berlangsung; 2) pada persepsi peserta didik mengenai pembelajaran tanpa menggunakan media aplikasi *nearpod* saat pembelajaran, ada banyak peserta didik yang memiliki persepsi tidak menyenangkan dan merasa bosan. Adanya hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang antusias atau aktif pada saat pembelajaran.

With increasingly sophisticated technological changes and the availability of various digital-based learning media, teachers are required to have a creative and innovative attitude to provide learning to students. This study uses a qualitative descriptive approach. Data obtained through interviews and observations. The purpose of this study is to determine students' perceptions regarding the use of the *nearpod* application in learning in lower classes, namely class III SDN Srigan 1 Paron. The results of the perception are divided into 2 categories, namely: 1) in students' perceptions about themselves in participating in class learning using the *nearpod* application, there are many who perceive it as fun and very helpful in understanding the subject matter in order to increase the value of students' knowledge or skills, but there are also those who feel uncomfortable if the use of the *nearpod* application is disturbed by the internet network during learning; 2) in students' perceptions regarding learning without using the *nearpod* application media during learning, there are many students who have unpleasant perceptions and feel bored. This makes students less enthusiastic or active during learning.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Aulia Fajar Khasanah, et al (2025). Persepsi Pelajar terhadap Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi *Nearpod* sebagai Media Pembelajaran di Kelas Rendah, 2 (4) 492-496. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i4.773>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling diperlukan dalam keberlangsungan kehidupan individu maupun masyarakat. Pendidikan tidak hanya memuat pada segi atau aspek kognitif saja

melainkan pendidikan juga memuat aspek pembentukan karakter sosial yang dapat diimplementasikan oleh peserta didik pada masa depannya kelak. Dengan kata lain pendidikan merupakan upaya mengarahkan atau membimbing anak untuk menyongsong masa depan kehidupan yang lebih baik. (Huda, 2019).

Adanya transformasi pendidikan secara pesat dalam pengembangan teknologi pada era sekarang ini sangat mempengaruhi proses pendidikan menjadi mudah. Terdapat banyak sekali pilihan aplikasi yang dapat menunjang pendidikan yang dapat digunakan. Banyaknya ragam aplikasi pembelajaran yang ada mempunyai tujuan dan isi yang berbeda-beda (Yunanto et al., 2019).

Khususnya pada aplikasi pembelajaran interaktif Nearpod, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam suatu bidang. Aplikasi Nearpod merupakan salah satu aplikasi pembuatan media interaktif dalam pembelajaran yang dapat didayagunakan untuk mendukung guru dalam mendesain berbagai macam pembelajaran secara mudah dan menarik. Pada aplikasi ini terdapat banyak pilihan fitur, model dan bentuk pembelajaran yang dapat dikenakan untuk memikat peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berlangsung (Nurhamidah 2021).

Nearpod menyajikan beragam variasi pembelajaran yang menarik, seperti Nearpod *Library*, Nearpod 3 Dimensi, Slide Presentasi, *Slideshow*, *Powepoint*, Video, *Simulation*, *Web Content*, dan masih banyak lagi. Pada aplikasi ini segala macam fitur dalam digabungkan menjadi satu presentasi pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses tanpa membuka tutup fitur lainnya. Nearpod juga menyediakan berbagai model aktivitas pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti, *Game*, *Fill In The Blank*, *Qui*, *Time To Climb*, *Draw It* dan *Matching Pairs* serta masih banyak lagi yang dapat digunakan untuk mengetes atau mengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan (Faradisa, 2021).

Penggunaan aplikasi Nearpod setelah guru sudah mendesain dengan berbagai macam variasi fitur yang digunakan menjadi satu presentasi pembelajaran, materi pembelajaran dapat diberikan kepada peserta didik melalui 2 pilihan cara, yaitu menggunakan *Live Participation* atau menggunakan *Student Paced* (Dewi, 2020). Jika menggunakan *Live Participation* ini digunakan dalam satu waktu yaitu dimana guru dan peserta didik harus mengakses dengan waktu yang sama. Sedangkan *Student Paced* dapat digunakan atau diakses sewaktu-waktu tetapi dengan waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Penggunaan aplikasi ini sangat mudah diakses dan juga dapat membangkitkan peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif karena dengan adanya berbagai macam pelaksanaan pembelajaran (Mayang & Erita, 2021).

Pada penggunaan aplikasi ini memiliki berbagai permasalahan yang akan dijumpai oleh guru dan peserta didik, diantaranya seperti saat proses pembelajaran berlangsung jika koneksi internet tidak stabil maka pembelajaran akan terkendala (Muhamad Mujib, 2013). Apalagi jika pembelajaran nerapod yang digunakan guru adalah *Live Participation*, maka akan sangat terkendala karena dapat membuat keluarnya sendiri dari halaman pembelajaran dan guru juga akan sulit untuk menstabilkan dalam memantau atau melihat peserta didik pada pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang efektif jika dilakukan pada saat koneksi internet mengalami gangguan. Adapun permasalahan lainnya seperti pada saat guru ingin mendesain atau merancang pembuatan model pembelajaran interaktif melalui aplikasi ini yaitu, guru tidak bisa mengakses menggunakan smartphone atau HP tetapi harus menggunakan komputer atau laptop (Nisrina, Yeni P., Mawaddha, 2019).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Tujuan menggunakan metode deskripsi kualitatif untuk dapat mendiskripsikan dan menganalisis serta menginterpretasikan respon atau persepsi peserta didik dalam penggunaan aplikasi Nearpod untuk proses belajar mengajar peserta didik kelas III SDN Sirigan 1, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur. (Sugiyono, 2016). Deskriptif kualitatif yakni suatu penelitian yang terfokus pada perspektif subjeknya yakni untuk mengenali perilaku subjeknya yang diperoleh dari cara berperilaku dan berpikir (Shidiq & Choiri, 2019).

Subjek yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Sirigan 1 Paron, dan pengajar atau guru dengan menggunakan objek Persepsi pelajar terhadap pemanfaatan penggunaan aplikasi nearpod sebagai media pembelajaran di kelas rendah. Sumber

pengumpulan data pada penelitian ini diambil dari peserta didik dan pengajar atau guru yang menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan di Indonesia sekarang ini menggunakan kurikulum merdeka. Dimana pendidikan kini sudah lebih berinovasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik di zaman modern ini. Adanya penerapan kurikulum merdeka pada pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat belajar peserta didik dengan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan sesuai dengan kehidupan yang nyata (Riyanto, 2019). Pada kurikulum ini membebaskan peserta didik dan guru untuk melakukan proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran di dalam kurikulum merdeka ini juga bertujuan untuk membuat peserta didik lebih mandiri dan aktif karena pembelajaran berpusat kepada peserta didik (Winataputra, 2020). Kurikulum ini sedikit berbeda dengan kurikulum sebelumnya, karena kurikulum ini menerapkan pembelajaran inovatif, yang dimana pembelajaran sesuai dengan perubahan sosial dan perkembangan zaman (Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, 2015).

Penerapan kurikulum merdeka guru tidak hanya dituntut menguasai mata pembelajaran yang akan diajarkan saja, melainkan juga dituntut untuk dapat berinovasi dan kreatif dalam memberikan pembelajaran yang menarik kepada peserta didik (Wahyuari, Sartono, 2012). Dengan adanya tuntutan yang diberikan, guru SDN Sirigan 1 Paron melakukan perubahan terhadap proses pembelajaran dengan peserta didik. Berdasarkan observasi peneliti kepada guru SDN Sirigan 1 dan Peserta didik kelas bawah yaitu kelas III, di dapati sekolah SDN Sirigan 1 Paron kini telah melakukan pembelajaran berbasis teknologi yaitu menggunakan aplikasi Nearpod, yang dimana aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat membantu peserta didik mudah untuk memahami suatu materi pembelajaran yang dipelajari.

Upaya guru dalam Pemanfaatan Aplikasi Nearpod pada Pembelajaran di Kelas Rendah

Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan seseorang. Menanggapi adanya perubahan zaman dan teknologi yang sangat mempengaruhi pendidikan yang ada, seorang guru atau pendidik dituntut harus memiliki sikap kreatif dan inovatif. Dengan berbagai macam pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang telah disediakan, diketahui peneliti lewat wawancara, guru kelas III SDN Sirigan 1 Paron memilih untuk menggunakan aplikasi Nearpod untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik pasti berbeda-beda (Meriyati, 2015). Guru tentu memiliki banyak pertimbangan memilih media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada pembelajaran.

Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan oleh guru kelas III SDN Sirigan 1 Paron dalam memilih aplikasi Nearpod untuk pembelajaran dikelas rendah meliputi yang pertama adalah aplikasi nearpod mudah dan praktis dalam pemakaiannya, sangat bermanfaat bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran melalui aplikasi nearpod ini. Aplikasi nearpod bisa memuat banyak fitur menjadi satu presentasi dalam pembelajaran, jadi guru dapat menggunakan lebih dari satu fitur dalam satu pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan pembelajaran dikelas bawah.

Kedua yaitu teknologi canggih dalam aplikasi ini memiliki banyak fitur-fitur dan pilihan pembelajaran digital yang menarik, seperti pada fitur interaktif didalamnya ada *Powerpoint*, *Video*, *Web Content*, *Nearpod 3d*, *Simulation*, *VR Fieldtrip*, *Flocabulary*, dan *Brain Breaks*. Pilihan fitur aktivitas atau *game* ada *Memory Test*, *Quiz*, *Matching Pairs*, *Draw It*, *Fill In The Blank*, dan *Time To Climb*. Sedangkan pada pilihan fitur diskusi ada *Collaborato Board*, *Flipgrid*, *Poll*, dan *Open Ended Question*. Dengan adanya berbagai macam fitur guru lebih mudah untuk memanfaatkan semuanya untuk efektifitas pembelajaran sesuai yang dibutuhkan peserta didik (Ami, 2021).

Ketiga yaitu didalam aplikasi ini memiliki nilai kebaruan atau teknologi yang canggih yang dapat menumbuhkan daya tarik baik untuk guru maupun untuk peserta didik dalam berkomunikasi dua arah pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Walaupun dengan adanya nilai kebaruan dalam aplikasi nearpod ini disediakan secara gratis atau tidak berbayar.

Persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan penggunaan aplikasi nearpod sebagai media pembelajaran di kelas

Persepsi peserta didik kelas rendah dalam pemanfaatan penggunaan aplikasi nearpod untuk pembelajaran dikelas di dapatkan peneliti melalui wawancara dan observasi kepada peserta didik kelas

III SDN Sirigan 1 Paron. Persepsi peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kategori yang pertama adalah persepsi peserta didik terkait dirinya selama mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yaitu aplikasi nearpod. Kedua yaitu persepsi peserta didik mengenai pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yaitu aplikasi nearpod.

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik kelas III SDN Sirigan 1 Paron tentang persepsi peserta didik terkait dirinya selama mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yaitu aplikasi nearpod. Banyak peserta didik yang menyatakan bahwa sangat menyenangkan dan tidak bosan pada saat pembelajaran dikarenakan guru membuat pembelajaran menggunakan video dan game yang tersedia pada fitur aplikasi nearpod yang dapat membuat mereka menjadi aktif saat pembelajaran berlangsung. Jelas hal ini sangat membuat peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik kelas III juga menyatakan bahwa dengan adanya pembelajaran menggunakan aplikasi nearpod apalagi guru menggunakan fitur nearpod 3 dimensi dalam pembelajaran, dirinya sangat terbantu dalam pemahaman materi pelajaran karena pembelajarannya sangat jelas, menarik dan tidak membosankan.

Tentu tidak semuanya peserta didik memiliki pendapat atau persepsi sama tentang dirinya pada saat mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi nearpod, ada juga peserta didik yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi nearpod kurang membantu jika pada saat gangguan jaringan internet, dikarenakan penggunaan media pembelajaran aplikasi nearpod ini harus secara online atau harus menggunakan jaringan internet, jadi jika pada saat seru-serunya pembelajaran atau pada saat melakukan game quiz terjadi mati lampu atau jaringan internet kurang bagus dapat mengganggu hal tersebut dan membuat peserta didik menjadi kecewa atau sedih.

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik kelas III SDN Sirigan 1 Paron tentang persepsi peserta didik mengenai pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yaitu aplikasi nearpod. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi nearpod jauh berbeda dengan pada saat menggunakan karena jika tidak menggunakan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan pastinya merasakan sangat membosankan dikarenakan biasanya guru jika tidak menggunakan aplikasi nearpod hanya melakukan pembelajaran dengan cara ceramah jadi membuat peserta didik menjadi mengantuk dan susah untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

SIMPULAN

Secara keseluruhan dari hasil penelitian yang telah ditemukan, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya guru melakukan berbagai macam pertimbangan sebelum memilih media pembelajaran berbasis digital yaitu aplikasi nearpod meliputi: 1) Kesesuaian kegunaan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik; 2) Kualitas teknologi yang terdapat pada media pembelajaran; 3) Nilai kebaruan atau kecanggihan dan fleksibilitas serta biaya penggunaan sangat bagus dan terjangkau. Pada persepsi peserta didik mengenai pemanfaatan penggunaan aplikasi nearpod dalam pembelajaran di kelas memiliki 2 kategori yaitu: 1) pada persepsi peserta didik mengenai dirinya dalam mengikuti pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi nearpod ada banyak yang berpersepsi menyenangkan dan sangat membantu, tetapi juga ada yang merasa kurang nyaman jika penggunaan aplikasi nearpod saat pembelajaran terganggu dengan jaringan internet; 2) pada persepsi peserta didik mengenai pembelajaran tanpa menggunakan media aplikasi nearpod saat pembelajaran, ada banyak peserta didik yang memiliki persepsi tidak menyenangkan dan merasa bosan dan banyak peserta didik juga kurang antusias atau aktif ada saat pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi nearpod tersebut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Affandi, Fakhrun; Sunarko, Bambang. (2019). Yunanto, Ary. The Impact of Cash Ratio, Debt To Equity Ratio, Receivables Turnover, Net Profit Margin, Return On Equity, and Institutional Ownership To Dividend Payout Ratio. *Journal of Research in Management*, 1.4
- Ami, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135-148
- Darmawan, D., & Winataputra, U. S. (2020). Analisis dan Perancangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan*, 4(2), 182-197
- Dewi, P. (2020). Utilization of Nearpod as an Online Learning Media Through