



## Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod Sekolah Dasar

Masmelda Utari<sup>1</sup>, Rini Elvinas<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>SD Negeri 09 Air Tambang, <sup>2</sup>SD IT Fathur Ilmi,  
email: [hutarymasmelda15@gmail.com](mailto:hutarymasmelda15@gmail.com) <sup>2</sup>[rinielvinas0106@gmail.com](mailto:rinielvinas0106@gmail.com)

Submit: 24 November 2023	Diterima: 26 November 2023	Publish: 31 Desember 2023
--------------------------	----------------------------	---------------------------

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod di kelas 3 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode R&D dengan model penelitian ADDIE. Tahap analisis mengungkapkan permasalahan mendasar dalam pengembangan bahan ajar. Pada tahap desain, dilakukan desain produk untuk bahan ajar. Pada tahap pengembangan, evaluasi ahli terhadap buku teks mendapat skor 0,99% dalam materi, 0,86% dalam media, dan 1,06% dalam bahasa kategori yang valid. Tahap implementasi dilakukan dengan uji kepraktisan dan uji keefektifan. Tes kepraktisan guru mendapat skor 0,85% dalam kategori sangat praktis, dan tes kepraktisan siswa mendapatkan skor 0,85% dalam kategori sangat praktis. Uji keefektifan dilakukan di SDN 09 Air Tambang dan SD IT Fathur Ilmi Kabupaten Pesisir Selatan terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari pengetahuan dan mencapai nilai prediksi baik sebesar 84,44 dan 83,33. Keterampilan mendapat skor 3,63 dan 3,44, predikat sangat baik dan baik, dan skor sikap 3,67 dan 3,50, predikat sangat baik. Fase evaluasi, di mana saran dan kontribusi ahli dianalisis dan dievaluasi selama fase validasi buku teks yang dikembangkan. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulannya adalah bahwa bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod layak digunakan untuk menunjang hasil belajar peserta didik, dengan kategori valid, praktis dan efektif untuk digunakan di kelas 3 Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Blended Learning; Nearpod; Bahan Ajar; Tematik Terpadu

**Abstract:** This study aims to develop thematic teaching materials for blended learning with the help of the nearpod application in grade 3 elementary school. The method used in this research is the R&D method with the ADDIE research model. The analysis stage reveals the basic problems in the development of teaching materials. At the design stage, product design for teaching materials is carried out. At the development stage, the expert's evaluation of the textbook got a score of 0.99% in the material, 0.86% in the media, and 1.06% in the valid category language. The implementation phase is carried out with practicality tests and effectiveness tests. The teacher's practicality test got a score of 0.85% in the very practical category, and the student's practicality test got a score of 0.85% in the very practical category. The effectiveness test was carried out at SDN 09 Air Tambang Padang and SD IT Fathur Ilmi Southern coastal district on student learning outcomes in terms of knowledge and achieved good predictive values of 84.44 and 83.33. Skills got a score of 3.63 and 3.44, the predicate was very good and good, and the attitude score was 3.67 and 3.50, the predicate was very good. Evaluation phase, where expert suggestions and contributions are analyzed and evaluated during the validation phase of the developed textbook. From the research that has been done, it can be concluded that thematic teaching materials for blended learning with the aid of the nearpod application are feasible to be used to support student learning outcomes, with valid, practical and effective categories for use in grade 3 Elementary School.

**Keywords:** Keywords consist of two to five relevant words/phrases seperated with semicolon

## PENDAHULUAN

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

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

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di 3 sekolah dasar yang ada di kota Padang pada tanggal 01-04 November 2023 dengan melakukan wawancara terhadap pendidik di setiap sekolah, ketiga sekolah tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran sudah menerapkan kurikulum 2013, diketahui bahwa pendidik telah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran namun penggunaan bahan ajar yang digunakan masih terbatas pada apa yang diberikan oleh pemerintah, keterbatasan sumber belajar hanya terfokus pada pertanyaan yang ada di buku tema dan buku paket. Sehingga kurang bervariasi bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk penggunaan bahan ajar berbasis interaktif sudah diterapkan, namun penggunaan bahan ajar tersebut jarang digunakan, dan lebih dominan menggunakan aplikasi *whatsapp group*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, bahwa dalam proses penyampaian bahan ajar menggunakan aplikasi WA (*whatsapp Group*) sering kali melalui *voice not* dengan durasi kurang lebih 3-4 menit pada setiap pembelajaran. Pendidik juga mengalami kesulitan dalam pengembangan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi interaktif

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

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

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

Pengembangan bahan ajar tematik untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* juga sudah diterapkan oleh beberapa peneliti lainnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Fatmianeri et al., (2021) dengan judul penelitian Pengembangan Bahan Modul Elektronik berbasis *Differentiated Instruction* untuk Pembelajaran *Blended Learning*, dengan hasil penelitian bahwa pengembangan bahan ajar berupa modul elektronik untuk pembelajaran *blended learning* layak dengan persentase 82,32% dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik, sehingga hasil belajar matematika peserta didik juga dapat meningkat. Penelitian Hakami, (2020) dengan judul penelitian “*Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in BYOOD Learning Environment*”. Hasil penelitian Mossen Hakimi menunjukkan bahwa peserta didik sangat puas dengan lingkungan belajar terintegrasi, dan memuji *Nearpod* dalam pembelajaran khususnya pembelajaran konferensi video.

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

## METODE

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

Tahap *Analyze* menjelaskan isu-isu dasar yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran buku teks, yaitu melakukan analisis siswa, kurikulum dan analisis materi. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Pembelajaran Mata Pelajaran Terpadu SD Kelas 3 Tahun 2017 yang direvisi pada tahun 2013. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran tematik adalah kemampuan siswa dalam memahami materi dalam ranah kognitif konseptual (pengetahuan) dari tema terpadu. Tahap *Design* melakukan penyusunan bahan ajar mulai dari Memilih judul yang menarik, Membuat komponen-komponen penting yang harus ada pada bahan ajar, Membuat presentasi yang menarik perhatian siswa, menggunakan bahasa yang dapat dipahami siswa, mencari gambar, video, audio, dan teks yang mudah dipahami peserta didik. Tahap *Development* dilakukan penilaian oleh pakar mengenai bahan ajar yang dikembangkan sehingga terdapat perbaikan-perbaikan dalam bahan ajar sesuai dengan saran dan masukan dari pakar. Adapun pakar yang melakukan penilaian produk adalah pakar bahasa, pakar materi, dan pakar media.

Tahap *implementasi* untuk mengetahui apakah buku ajar yang dikembangkan praktis dan efektif melalui uji coba produk buku ajar tersebut. Uji praktik oleh pendidik dan peserta didik, serta uji keefektifan peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik ditinjau dari penggunaan bahan, dilakukan pada 15 peserta didik dari SDN 09 Air Tambang dan 21 dari SD IT Fathur Ilmi.

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

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

### *Analyze*

Pada tahap analisis menjelaskan dalam pengembangan bahan ajar masalah dasar yang dibutuhkan yaitu melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik dan materi.

Pada saat ini lingkungan belajar mengalami beberapa perubahan yang disebabkan dengan adanya pandemi, sehingga para peserta didik dan pendidik harus melakukan pembelajaran dengan menerapkan protokol kesehatan. Salah satunya dengan menjaga jarak. Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi yang terjadi baik antara pendidik ke

peserta maupun peserta didik ke peserta didik lainnya. Sehingga pembelajaran kooperatif tidak dapat dilakukan. Dengan kurangnya interaksi tersebut maka akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif, maka dari itu cara menanggulangi hal tersebut yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis bahan ajar untuk pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *nearpod* yang menarik bagi peserta didik.

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

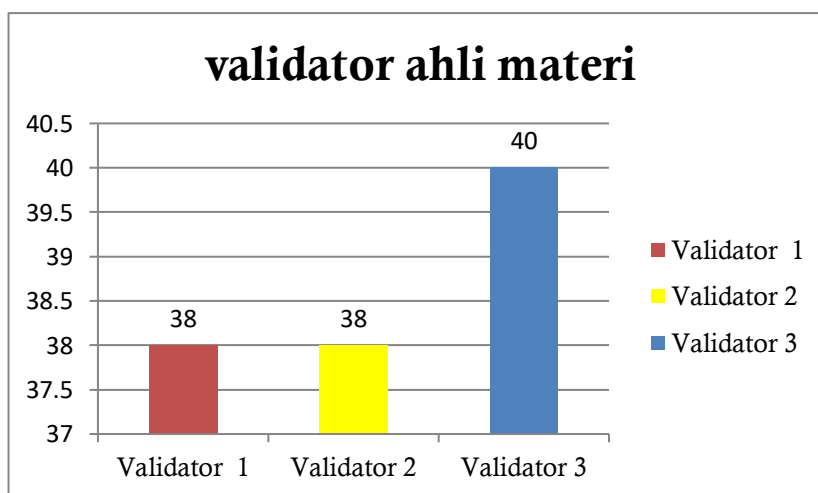
Berdasarkan hal di atas tersebut perlu langkah inovatif dari seorang pendidik untuk menciptakan bahan ajar untuk pembelajaran *blended learning*. Bisa dimanfaatkan ketika online dan offline saat pembelajaran, yang dapat mendorong dan menarik perhatian peserta didik sehingga menjadi inspirasi belajar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

### **Design**

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

### **Development**

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



**Gambar 1. Hasil Validasi oleh Validator Ahli Materi**

Gambar 1 di atas menunjukkan rata-rata hasil verifikasi materi untuk materi pelajaran mata pelajaran 4 sub topik 3 Kewajiban dan Hak 3 validator, mencapai nilai

validator sebesar 0,99% pada kisaran 0,81-1,00 termasuk dalam kategori sangat valid lihat. Ahli media menilai kesesuaian materi sebagai berikut:

**Tabel 1 Validasi oleh Ahli Media**

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

Berdasarkan Tabel 2, hasil verifikasi ahli media mendapatkan nilai verifikasi sebesar 0,86%. Hasil validasi masuk dalam kategori sangat efektif dengan skala 0,81 – 1,00 artinya bahan ajar yang dikembangkan memuat desain proporsional yang menarik dan mudah digunakan siswa sehingga memungkinkan siswa menggunakan bahan ajar secara efektif. Dalam proses pembelajaran, buku teks Sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa), membantu siswa menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Verifikasi bahasa untuk menilai tata bahasa dan penggunaan bahasa pada media pendidikan yang dikembangkan.

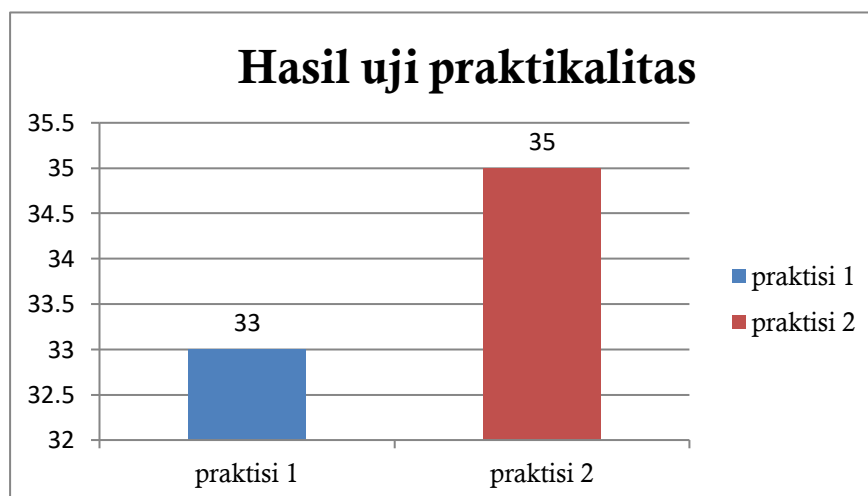
**Tabel 2 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa**

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

Menurut hasil verifikasi ahli bahasa, pada rentang 0,81-1,00 rata-rata 1,06% termasuk dalam kategori sangat efektif, artinya bahan ajar yang dihasilkan menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.

### Implementation

Selama fase ini, akan ada tes terbatas untuk guru dan siswa. Uji coba terbatas ini melibatkan 1 guru dan 15 siswa kelas III dari SDN 09 Air Tambang serta 1 guru dan 21 siswa dari SD IT Fathur Ilmi. Hasil uji kepraktisan buku ajar yang dilakukan oleh guru ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



**Gambar 2. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru**

Gambar 2. Mengilustrasikan nilai hasil Kuesioner Kepraktisan Pendidik yang diisi oleh dua orang wali kelas. Kedua praktisi tersebut rata-rata 0,85%, pada skala 81-100, dalam kategori sangat praktis. Produk tersebut sudah dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan dapat diperluas ke tahap praktik siswa. Saran pendidik digunakan sebagai referensi dan refleksi untuk meningkatkan pembelajaran blended learning yang dibantu oleh aplikasi *nearpod* yang dikembangkan. Menentukan tingkat kemanfaatan bahan ajar yang dikembangkan, maka dilakukan uji praktikalitas terhadap siswa. Pada tahap uji praktikalitas dilakukan terhadap 15 orang siswa SDN 09 Air Tambang dan 21 orang siswa SD IT Fathur Ilmi.

**Tabel 3 Hasil Uji Praktikalitas terhadap Peserta Didik**

Jumlah peserta didik	Asal Sekolah	Jumlah Perolehan Nilai
15	SDN 09 Air Tambang	409
21	SD IT Fathur Ilmi	606
Total Perolehan Nilai		1015
Hasil Praktikalitas		0,88%

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

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

**Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Aspek Pengetahuan**

Asal Sekolah	Jumlah Peserta	Nilai pretest	Predikat	Nilai posttest	Predikat
SDN 09 AT	15	54,22	D (Kurang)	84,44	B (Baik)
SD IT FI	21	60	D (Kurang)	83,33	B (Baik)

Terlihat dari hasil belajar yang telah dicapai, pembelajaran dengan materi blended learning dengan bantuan aplikasi *nearpod* dapat membantu siswa memahami materi dan mencapai hasil belajar yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan konversi skor post-test di SDN 09 Air Tambang dimana siswa memperoleh skor predikat Baik 84,44, sedangkan di SD IT Fathur Ilmi skor predikat Baik 83,33. Aspek keterampilan dinilai dalam pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran eBook yang dikembangkan.

**Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Penilaian Keterampilan**

No	Jumlah Peserta	Asal Sekolah	Jumlah Nilai	Konversi Nilai	Predikat
1	15	SDN 09 AT	545	3,63	A- (Sangat Baik)
2	21	SD IT FI	734	3,44	A- (Sangat Baik)

Berdasarkan penggunaan aplikasi nearpod di kelas III SDN 09 Air Tambang School dapat membantu peserta didik meningkatkan aspek keterampilannya dengan Nilai konversi sebesar 3,63, predikat sangat baik, dan di SD IT Fathur Ilmi nilai konversi sebesar 3,44 predikat sangat baik. Menggunakan materi yang dikembangkan untuk mendokumentasikan aspek sikap selama proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan rubrik evaluasi sikap.

**Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Penilaian Sikap**

No	Jumlah Peserta	Asal Sekolah	Jumlah Nilai	Konversi Nilai	Predikat
1	15	SDN 09 AT	551	3,67	A- (Sangat Baik)
2	21	SD IT FI	741	3,50	A- (Sangat Baik)

Berdasarkan penggunaan aplikasi nearpod di SDN 09 Air Tambang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan aspek sikapnya dengan perolehan konversi nilai 3,67 dengan predikat Sangat Baik, dan di SD IT Fathur Ilmi memperoleh konversi nilai 3,50 dengan predikat Sangat Baik.

### ***Evaluation***

Pada tahap evaluasi ini didasarkan pada komentar, saran, masukan dan kontribusi dari validator dalam penilaian bahan ajar. Ada beberapa penilaian yang dilakukan berikut saran dan masukan ahli pada setiap aspek.

1. Saran dan masukan dari validator terhadap materi sebagai berikut:
  - a) perbaiki penulisan yang tepat pada indikator
  - b) Penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran
  - c) Penulisan soal sebaiknya objektif
2. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu
  - a) Pemilihan backgroud yang kurang kontras (warna backgroud lebih diterangkan/diganti)
  - b) Ketebalan warna pada huruf
  - c) Perbaiki tulisan yang kurang jelas
  - d) Hindari pemilihan backgroud yang ramai dan banyak corak
3. Saran dan masukan dari ahli bahasa yaitu:
  - a) Penulisan sebaiknya dalam bentuk word
  - b) Penulisan tidak berdempetan
  - c) Perhatikan spasi pada penggunaan kata yang digunakan  
Perbaiki huruf yang tidak jelas.

### **KESIMPULAN**

Produk hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pembelajaran, agar siswa dapat memahami pembelajaran dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat dari validitas, praktikalitas dan efektifitas, maka dapat disimpulkan bahwa Validitas bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini rata-rata yaitu 0,99% segi media 0,86%, dan segi bahasa



1,06% dengan kategori sangat valid. Untuk Kepraktisan bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod di kelas III Sekolah Dasar yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu 0,88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan Keefektifan bahan ajar tematik untuk pembelajaran blended learning berbantuan aplikasi nearpod di kelas III Sekolah Dasar terdiri atas 3 aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pada aspek sikap di SDN 09 Air Tambang memperoleh nilai 3,67 dan di SD IT Fathur Ilmi memperoleh nilai 3,50 dengan kategori keduanya sangat baik. Pada aspek keterampilan di SDN 09 Air Tambang memperoleh nilai 3,63 kategori sangat baik dan di SD IT Fathur Ilmi diperoleh nilai 3,44 dengan kategori sangat baik. Pada aspek pengetahuan di SDN 09 Air Tambang memperoleh nilai 84,44 dan di SD IT Fathur Ilmi memperoleh nilai 83,33 dengan kategori keduanya mendapatkan predikat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 4, 62–74.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. In *Jakarta: Depdiknas*.
- Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik*, 05(01), 100–108.
- Fatmianeri, Y., Hidayanto, E., & Susanto, H. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Differentiated Instruction untuk Pembelajaran Blended Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i1.8709>
- Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model RADEC pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1435–1443. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/960>
- Hakami, M. (2020). Using Nearpod as a Tool to Promote Active Learning in Higher Education in a BYOD Learning Environment. *Journal of Education and Learning*, 9(1), 119. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n1p119>
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Kalsum, I. (2021). NEARPOD AND STUDENTS' MOTIVATION IN ONLINE ENGLISH LEARNING Article Information. *International Academic Research Journal of Business and Technology*, 7(1), 2021.

- Sari, A. R. (2013). Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(2), 32–43. <https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1689>
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582.
- Sinambela, P. N. J. M. (2013). Kurikulum 2013 Guru Siswa Afektif Psikomotorik Kognitif. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). In *Bandung: Alfabeta*.
- Wulandari, F., & Dorisno, D. (2020). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SUBTEMA MERAWAT TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 10(1), 73-80.