

PEMILIHAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN KREATIF BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Hari Purwanto

Email : haripurwanto477@gmail.com

SD Negeri Ketegan 1 Taman Sidoarjo

ARTICLE INFO

Article history:

Received Feb 10, 2023

Revised March 01, 2023

Accepted March 22, 2023

Kata Kunci:

Neorpad, Media Pembelajaran, Motivasi

Keywords:

Neorpad, Learning Media, Motivation

ABSTRAK

Kemenerikan dalam pembelajaran merupakan daya tarik yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang unik seperti aplikasi Neorpad diharapkan menjadikan pemacu siswa untuk giat belajar. Penelitian bertujuan mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran, sasaran pada siswa sekolah dasar kelas IIIA dan IIIB pada SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif Research and Development dengan model pengembangan model lee and owens dengan 5 tahap. Didapatkan uji kelayakan oleh ahli media sebesar 88% sedangkan ahli desain pembelajaran sebesar 86%. Pada uji kelompok kecil didapatkan sebesar 82,86% sedangkan uji kelompok besar sebesar 84,22%. Berdasarkan pengujian maka didapatkan bahwa penggunaan aplikasi Neorpad dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Interest in learning is an important attraction in increasing student learning motivation, the use of unique learning media such as the Neorpad application is expected to encourage students to study hard. The study aims to determine the feasibility of media in learning, targeting grade IIIA and IIIB elementary school students at SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo with a total of 40 students. This research uses qualitative type of Research and Development with lee and owens model development model with 5 stages. Feasibility tests were obtained by media experts by 88% while learning design experts were 86%. In the small group test, it was 82.86% while the large group test was 84.22%. Based on testing, it was found that the use of the Neorpad application can provide learning motivation for elementary school students.

PENDAHULUAN

Media digital dalam proses pembelajaran sekarang ini sangatlah di perlukan oleh seorang guru. Oleh karena itu guru harus melek Informasi dan Teknologi agar dalam melakukan pembelajaran siswa senang dan betah di sekolah dan bisa mengikuti perkembangan zaman di era milenial saat ini. Keterbatasan waktu yang disediakan dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi kualitas capaian pembelajaran yang disampaikan, sehingga perlu dikaji kembali hal-hal apa yang dapat dilakukan dalam rangka memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran, untuk menciptakan pembelajaran interaktif tentunya tidak tertutup kemungkinan harus memikirkan bagaimana mengemas konten pembelajaran secara menarik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan pada saat mengakses dan mempelajari materi.

Pada intinya suatu media pembelajaran menjadi faktor penentu dalam menunjang terciptanya dan didapatkanya capaian pembelajaran (Rosyi et al., 2020), salah satu

contoh yang dapat digunakan untuk mendisain media pembelajaran interaktif adalah aplikasi *Nearpod* yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam pembelajaran tatap muka terbatas. Aplikasi *Nearpod* merupakan aplikasi pembuatan media interaktif berbasis web yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, aplikasi ini menyediakan banyak fasilitas-fasilitas yang sangat menarik, sehingga materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan kelihatan lebih profesional, aplikasi ini juga memberikan kemudahan kepada guru karena memberikan banyak fasilitas-fasilitas yang dapat digunakan demi menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan memiliki nilai seni yang sangat tinggi (Syafii, 2022b).

Diantara keunggulan *Neorpad* yaitu dapat mengembangkan kreativitas dan inovatif guru dan dapat mengembangkan bakat dan minat siswa. Siswa akan senang berada di sekolah serta dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat desain, gambar ilustrasi, membuat diagram dan gambar gambar lainnya. Dengan mempelajari desain grafis dan fitur lainnya, maka siswa dapat mengembangkan ide baru. Siswa dapat berbagi dengan yang lainnya, begitu juga dengan guru dapat memanfaatkan *Neorpad* untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Baik itu berupa slide presentasi, video pembelajaran, mengecek hasil pekerjaan siswa dan dapat melihat score dari hasil score secara langsung.

Pembelajaran interaktif merupakan metode yang bisa digunakan guru untuk melakukan proses pembelajaran. Strategi pembelajaran interaktif yang dirancang setiap guru untuk menghasilkan situasi belajar serta mengajar yang berpusat pada siswa, tentunya tidak sama dengan guru yang lainnya. Kenyataannya, belajar yang berpusat pada siswa merupakan cara untuk meningkatkan pengetahuan dengan mengecek persoalan yang mereka ajukan pada diri mereka sendiri (Syafii, 2022a). Dengan mempraktikkan pembelajaran interaktif, siswa merasa lebih senang serta tidak merasa bosan kala menuntaskan kewajiban akademiknya di kelas, tidak hanya itu pembelajaran interaktif bisa meningkatkan keahlian berpikir (Dewi, 2018). *Nearpod* bagi penerapan pembelajaran Interaktif ialah salah satu inovasi aplikasi yang edukatif jadi alternatif untuk guru untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Nearpod merupakan aplikasi yang dirancang menarik yang mencakup 20 fitur dalam satu aplikasi. Sebagian fitur bisa menangkap atensi belajar siswa, semacam *virtual reality trip* yang bisa membagikan cerminan yang jelas tentang sesuatu tempat serta bisa dilihat sampai 360°, tidak cuma tempat wisata ataupun negeri, tetapi fitur *virtual reality trip* ini pula membagikan perasaan ekspedisi ke planet Mars serta Bulan. Fitur berikutnya merupakan *Time to Climb* yang mengajak siswa untuk menjajaki misteri unik serta menarik dengan memilah karakternya terlebih dulu, serta apabila menanggapi dengan benar hingga kepribadian yang diseleksi dapat naik lebih besar, Perihal ini bisa menarik indra siswa untuk bersaing serta secara meningkatkan atensi belajar siswa.

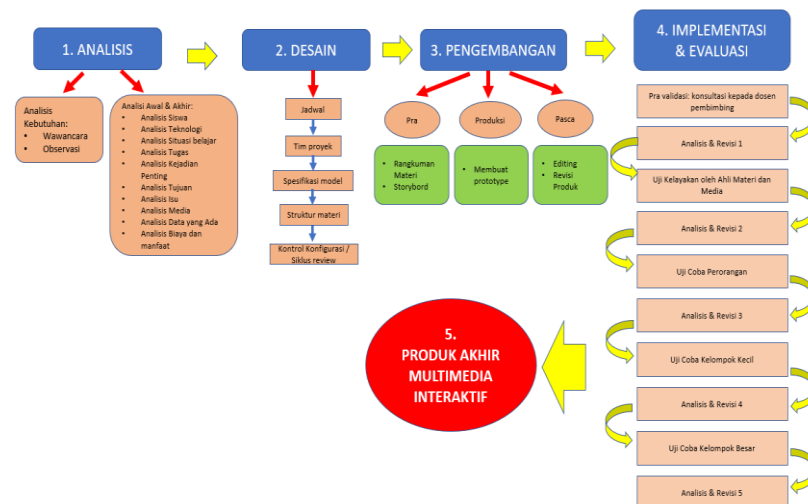
Menggunakan aplikasi *Nearpod* untuk pembelajaran dapat membuat pelajaran lebih interaktif, dengan penggunaan fitur persoalan terbuka di tingkatan yang lebih besar serta menggambarnya di tingkatan kelas yang lebih kecil. Persoalan terbuka membagikan peluang kepada siswa secara terbuka menjawab persoalan yang diajukan. Sebaliknya *Draw It*, bisa digunakan buat menyatukan sesuatu yang sudah diperintahkan lebih dahulu oleh guru sehingga siswa bisa berpartisipasi aktif dalam pendidikan. Dengan desain serta fungsionalitas menarik yang ditawarkan *Nearpod*, diharapkan para guru termotivasi untuk belajar mengoperasikan serta terbuka dengan teknologi ataupun aplikasi yang bisa meningkatkan atensi siswa sepanjang pendidikan online. Adapun harapan lain terkait aplikasi *neorpad* yang diharapkan dengan

terdapatnya aplikasi ini dapat menanggulangi ketidaknyamanan siswa, yang membuat mereka bosan belajar sehingga mengakibatkan siswa mempunyai minat belajar rendah.

Beberapa manfaat yang Nerpod bagi pendidikan yaitu 1) Aplikasi ini dapat mengecek hasil pekerjaan siswa dan juga dapat melihat score dari hasil score secara langsung; 2) *Nearpod* menyediakan menu, content, dan activities yang sangat komplit dan memiliki kelebihan yang sangat luar biasa; 3) Aplikasi *Nearpod* sangat mudah digunakan dan dapat dibagikan kepada siswa melalui kode yang telah di berikan; 4) Penggunaan aplikasi ini dapat membantu guru dalam mendisain media pembelajaran secara mudah dan lebih menarik.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Model Lee and Owens meliputi 5 tahapan diantaranya yaitu analisis (analysis) yang terdiri dari analisis kebutuhan (Need Assessment) dan analisis awal-akhir (front-end analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Model pengembangan ini dipilih karena tahapan yang sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Tahapan penelitian ditunjukkan pada gambar 1



Gambar 1. Model Pengembangan Lee and Owens

Tahapan analisis kebutuhan (Need Assessment) dilaksanakan pengembang melalui pra penelitian yang terdiri wawancara guru dan siswa serta pengecekan di lapangan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang sebenarnya. Sedangkan analisis kebutuhan dilakukan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi di lapangan, mengidentifikasi kesenjangan, mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Tahapan analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri Ketegan 1 Taman Sidoarjo guru dan siswa kelas III. Informasi didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya media yang menarik untuk meningkatkan memotivasi belajar siswa (Lee & Owens, 2004). Di samping itu, metode pembelajaran perlu adanya perubahan karena masih menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya kombinasi metode pembelajaran lainnya.

Tahap perancangan produk merupakan tahap merancang perencanaan produk yang akan dihasilkan. Perancangan produk meliputi pembuatan jadwal kegiatan, pemilihan tim proyek, menentukan spesifikasi media, menentukan muatan materi,

dan kontrol konfigurasi dan siklus review. Tahapan pengembangan dibagi menjadi tiga yaitu, tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pascaproduksi. Pada tahap pra produksi membuat rangkuman materi dan membuat storyboard. Rangkuman materi tersebut nantinya yang akan dimasukkan ke dalam multimedia. Fungsi dari storyboard untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai gagasan dari produk yang ditampilkan pada setiap halaman secara lebih rinci. Pada tahap produksi dibuat prototype media yang dikembangkan yaitu Noerpad. Yang dilakukan peneliti mengembangkan desain antarmuka, mengembangkan materi, dan melakukan perbaikan. Pada pasca produksi dilakukan proses editing akhir sebelum produk di uji kelayakan. Kemudian setelah selesai proses koreksi, selanjutnya diuji kelayakannya oleh ahli desain pembelajaran dan ahli media. Hasil dari uji kelayakan tersebut digunakan untuk perbaikan. Hasil perbaikan selanjutnya di uji coba oleh uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, perbaikan setiap uji coba sebelumnya menjadi salah satu perbaikan uji coba selanjutnya

Implementasi dari produk ini melibatkan ahli desain, ahli media, guru, observer, dan siswa kelas III SDN Ketegan 1 Taman Sidoarjo. Produk yang telah diujicobakan kelompok kecil dan direvisi kemudian diuji coba ke kelompok besar. Uji coba yang dilaksanakan yaitu uji coba terbatas terhadap seluruh siswa kelas IIIA dan IIIB SD Negeri Ketegan 1 Taman Sidoarjo.

Evaluasi digunakan untuk menentukan pencapaian tujuan akhir dalam pengembangan produk. Evaluasi digunakan untuk menetapkan produk yang sedang dikembangkan. Tujuan dari evaluasi sebagai dasar untuk menetapkan produk dapat mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Pada penelitian dan pengembangan ini, pengembang hanya mengevaluasi tanggapan dan pengetahuan. Tanggapan akan diukur melalui angket yang dibagikan kepada guru dan siswa setelah pembelajaran menggunakan aplikasi Neorpad, observasi yang dilakukan observer untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, sedangkan pengetahuan dititik beratkan pada evaluasi formatif yang diukur melalui soal evaluasi yang dikerjakan siswa. Evaluasi dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dan ahli media untuk memperoleh saran dan masukan serta mengetahui kelayakan produk.

Subjek penelitian ini adalah guru kelas IIIA dan kelas IIIB pada SD Negeri Ketegan 1 Taman Sidoarjo. Siswa yang dijadikan subjek pengembangan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kecil, siswa kelas IIIA yang diwakili oleh 15 siswa yaitu 5 siswa berprestasi tinggi, 5 siswa berprestasi sedang, dan 5 siswa berprestasi rendah; kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas IIIB berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 10 siswa putri. Kriteria kelayakan hasil pengujian para ahli ditunjukkan pada tabel 1 (Sugiyono, 2016).

Tabel I. Kriteria kelayakan Neorpad

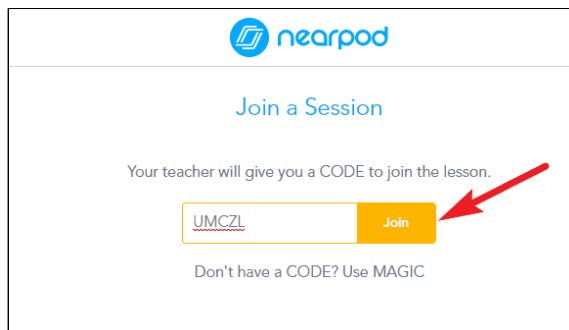
Kriteria	Tingkat Kelayakan
80% - 100%	Sangat layak
60% - 79,9%	Layak
40% - 59,9%	Cukup layak
20% - 39,9%	Kurang layak
0% - 19,9%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

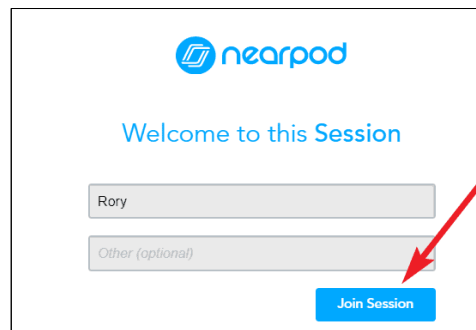
A. HASIL

Penelitian dan pengembangan ini berupa aplikasi Noerpad yang diakses secara online oleh siswa yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan bagi pengguna.

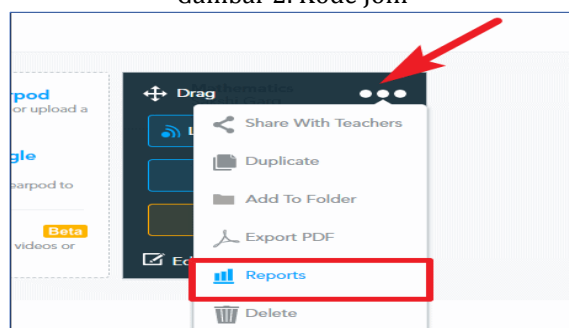
Materi mata pelajaran Matematika untuk kelas III. Selain materi, di dalam Aplikasi Noerpad ini juga terdapat game edukasi yang memberikan simulasi kepada siswa agar siswa merasa nyaman untuk belajar. Diawal tampilan terdapat layout pembuka, beranda, petunjuk penggunaan, menu, evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman konsep materi yang dikuasai siswa. Hasil produk pengembangan dapat dilihat dibawah ini:



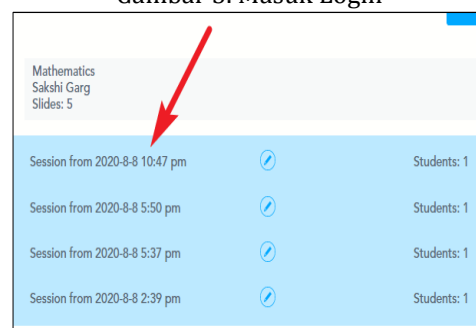
Gambar 2. Kode Join



Gambar 3. Masuk Login



Gambar 4. Laporan



Gambar 5. Hasil siswa

Produk pengembangan media *Noerpad* ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar sekaligus memberikan pemahaman materi secara real. Aplikasi ini dapat diakses melalui gawai siswa yang diharapkan dapat memberikan respon positif tentang pemanfaatan gawai dalam pembelajaran. Setelah pengembangan produk dilakukan, maka selanjutnya dilakukan pengujian kelayakan. Pada beberapa komponen pengujian dilakukan oleh para ahli desain pembelajaran, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Pengujian Ahli Desain Pembelajaran

Pengujian kelayakan yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran pada penelitian ini terdapat 10 indikator yang dinilai. Adapun hasil penskoran butir penilaian dari pengujian ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini :

Tabel 2. Hasil penilaian Ahli Desain Pembelajaran

NO	INDIKATOR	Skor Perolehan	Skor Maksimal	(%)
1	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	5	5	100
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100
3	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	4	5	80
4	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	4	5	80
5	Tingkat kemenarikan produk aplikasi Noerpad	4	5	80
6	Penggunaan bahasa tepat dan konsisten	4	5	80
7	Ketepatan Gambar	5	5	100
8	Kesesuaian animasi	5	5	100
9	Kesesuaian <i>game</i> dengan pembelajaran	4	5	80

10	Apliakasi disajikan dapat mendorong rasa semangat belajar	4	5	80
Rerata		4,4	5	88

Berdasarkan Tabel 2, didapatkan data uji kelayakan ahli desain pembelajaran sebesar 88%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan *Noerpad* mempunyai tingkat kelayakan dengan kriteria sangat layak. Komentar dari ahli desain pembelajaran terhadap penyajian desain pembelajaran yang ada yaitu tulisan perlu adanya penambahan pada metode diskusi pada saat pembelajaran agar siswa merasa nyaman dengan pembelajaran. Namun, secara keseluruhan sudaah memenuhi syarat suatu multimedia ditinjau dari kebenaran materi.

Pengujian Media

Uji kelayakan oleh ahli media pada penelitian ini terdapat 20 indikator. Hasil kelayakan ahli media disajikan pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Hasil penilaian Ahli media

NO	INDIKATOR	Skor Perolehan	Skor Maksimal	(%)
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	80
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	5	80
3	Kesesuaian media sebagai suplemen pembelajaran untuk membantu mengingat dan memahami materi	4	5	80
4	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	4	5	80
5	Kemampuan media untuk menciptakan rasa senang siswa	4	5	80
6	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	4	5	80
7	Kemampuan media untuk melakukan umpan balik	5	5	100
8	Kemampuan media untuk memberikan latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	100
9	Kesesuaian media dengan lingkungan	5	5	100
10	Kemudahan media untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru	5	5	100
11	Kejelasan tulisan/teks	4	5	80
12	Kejelasan Gambar	5	5	100
13	Kejelasan animasi	4	5	80
14	Kejelasan suara	5	5	100
15	Ketepatan jenis, ukuran, dan warna	4	5	80
16	Ketepatan <i>background</i>	3	5	60
17	Kesesuaian tampilan program dengan karakteristik siswa sekolah dasar	4	5	80
18	Kejelasan dan ketepatan <i>backsound</i>	5	5	100
19	Kesesuaian alur navigasi dengan halaman yang dituju	4	5	80
20	Kemudahan penggunaan Noerpad untuk belajar mandiri	4	5	80
Rerata		4,3	5	86

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh data hasil uji kelayakan media dengan tingkat kelayakan 86 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Noerpad mempunyai kriteria sangat layak. Namun Saran yang diberikan ahli media diantaranya perlu adanya penambahan tata cara penggunaan bagi siswa agar siswa belajar mandiri.

Uji Coba kelompok kecil

Penilaian siswa terhadap kelayakan produk yang dikembangkan melalui pengisian angket pada uji coba kelompok kecil. Hasil penilaian, saran, dan komentar yang diperoleh dari siswa terhadap kelayakan produk yang dikembangkan pada uji coba kelompok kecil diuraikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil uji coba kelompok kecil

No	Indikator	Responden						Skor Perolehan	Skor Maksimal	(%)
		1	2	3	4	5	6			
1	Saya mudah memahami materi melalui Noerpad	4	4	5	5	4	4	26	30	86,7
2	Menurut saya , Noerpad sangat mudah digunakan sebagai sarana belajar	4	4	4	4	4	3	23	30	76,7
3	Saya mudah memahami petunjuk yang ada dalam Noerpad	4	5	4	5	4	5	27	30	90,0
4	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam Noerpad	3	4	4	5	4	4	24	30	80,0
5	Saya mudah mengingat materi dengan belajar menggunakan Noerpad	3	5	4	3	5	4	24	30	80,0
6	Saya merasa mudah mengerjakan soal-soal yang ada dalam Noerpad	3	4	4	5	4	4	24	30	80,0
7	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah belajar menggunakan Noerpad	4	4	5	4	5	4	26	30	86,7
Total Skor Perolehan		26	32	33	35	35	34	174		
Total Skor Seluruhnya		35	35	35	35	35	35		210	
Prosentase		82,86%								

Produk yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 82,86%. Responden sebanyak enam siswa pada uji coba kelompok kecil memberikan komentar yang hampir sama yaitu Noerpad yang dikembangkan sudah baik, sangat praktis, dan sesuai untuk pembelajaran.

Uji Coba kelompok besar

Uji kelompok besar dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yang ditujukan kepada seluruh siswa kelas III SD Negeri Ketegan 1 Taman yang berjumlah 20 siswa. Pada uji coba kelompok besar diuraikan pada Tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil uji coba kelompok besar

No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	(%)
1	Saya mudah memahami materi melalui Noerpad	81	100	81
2	Menurut saya , Noerpad sangat mudah digunakan sebagai sarana belajar	86	100	86
3	Saya mudah memahami petunjuk yang ada dalam Noerpad	94	100	94
4	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan dalam Noerpad	81	100	81
5	Saya mudah mengingat materi dengan belajar menggunakan Noerpad	81	100	81
6	Saya merasa mudah mengerjakan soal-soal yang ada dalam Noerpad	81	100	81
7	Saya merasa mendapatkan pengetahuan baru setelah belajar menggunakan Noerpad	81	100	81
8	Saya senang pada warna tampilan Noerpad	81	100	81
9	Saya senang pada backsound (musik) sebagai nada pengiring dalam Noerpad	81	100	81
10	Saya senang dengan proses pembelajaran menggunakan Noerpad	81	100	81
11	Saya senang dengan proses pembelajaran menggunakan Noerpad karena ada gambar dan video	81	100	81
12	Saya lebih semangat belajar menggunakan Noerpad	81	100	81

No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	(%)
13	Saya ingin tetap belajar menggunakan Noerpada meski jam pembelajaran sudah selesai	81	100	81
14	Saya ingin mengulangi penggunaan Noerpada dalam pembelajaran	88	100	88
15	Saya tidak cepat bosan belajar menggunakan Noerpada	88	100	88
16	Saya terlibat aktif ketika belajar menggunakan Noerpada	88	100	88
17	Saya senang dengan game yang ada dalam Noerpada	84	100	84
18	Saya mengerjakan soal yang ada dalam Noerpada dengan semangat	97	100	97
Rerata				84,22%

Penilaian siswa pada uji kelompok besar tabel 5, produk yang dikembangkan mendapat persentase sebesar 84,22%. Hasil penilaian siswa pada uji kelompok besar siswa tidak memberikan saran tetapi hanya memberikan komentar. Keseluruhan siswa memberikan komentar yaitu Noerpada yang dikembangkan sudah baik, sangat menarik sesuai digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

B. PEMBAHASAN

Penggunaan model pengembangan lee and owens pada produk *Noerpada* ini setelah diuji kelayakan mendapatkan respon positif dari siswa. Data hasil uji kelayakan produk dari ahli desain pembelajaran dan ahli media merupakan hasil pendukung dalam menentukan tingkat kelayakan produk. Penelitian yang membahas tentang Noerpada sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada satuan pendidikan Sekolah Dasar. Media pembelajaran merupakan sarana dalam komunikasi pembelajaran untuk lebih memberikan pesan-pesan materi yang tidak bisa hanya ditunjukkan dan diinformasikan dengan panca indera, namun materi yang selama ini tidak nyata dapat mudah ditangkap siswa (Budyastuti & Fauziati, 2021). Apalagi dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang lebih cenderung berfikir kongkrit, senang dengan hal baru sehingga model dan media perlu adanya penyesuaian dari konvensional menjadi digital (Faatin1 & Rusnilawati, 2022). Dalam penerapan dalam pembelajaran, penggunaan Noerpada ini sebaiknya digunakan secara berkelompok agar siswa semua terlibat. Hal ini bertujuan untuk meminimalisasi dampak negatif teknologi.

PENUTUP

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu hasil pengujian ahli desain pembelajaran dan ahli media menyatakan bahwa aplikasi *Noerpada* dapat digunakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pengembangan Lee and Owens yang digunakan pada penelitian ini dilakukan 5 tahap. Pada uji kelompok kecil dan kelompok besar menyatakan bahwa *Noerpada* menarik dan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Aplikasi *Noerpada* yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik pada kegiatan pembelajaran di kelas selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budyastuti, y., & fauziati, e. (2021). Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran daring interaktif. *Jurnal papeda: jurnal publikasi pendidikan dasar*, 3(2), 112–119. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1126>
- Dewi, l. (2018). Merancang pembelajaran menggunakan pendekatan addie untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa agar menjadi pustakawan yang beretika. *EduLib*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>
- Faatin1, n. A., & rusnilawati. (2022). Pengembangan media digital wordwall ditinjau dari

- kemampuan berfikir tingkat tinggi materi operasi bilangan kelas vi. *Jurnal teknologi pendidikan kwangsan*, 10(02), 221–235.
- Lee & owens, d. L. (2004). *Multimedia based instructional design computer based training, web based training, distance broadcast training, performance based solution*. Pfeiffer.
- Rosyi, f., fatirul, a., & hartono, h. (2020). Kelayakan bahan ajar materi perbandingan trigonometri yang berorientasi hots pada siswa sma. *Edcomtech jurnal kajian teknologi pendidikan*, 5(1), 38–50. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p038>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Syafii, a. (2022a). Implementasi modul digital menggunakan landing page desain robot bagi siswa smk. *Jurnal teknologi dan inovasi bbppmpv boe*, 10, 1.
- Syafii, a. (2022b). Uji pengembangan t3of implementasi kurikulum merdeka pada sekolah menengah kejuruan. *Jurnal teknologi dan inovasi bbppmpv boe*, 2, 116–130.