

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TATA RIAS FANTASI YANG DITERAPKAN PADA APLIKASI NEARPOD

Titin Supiani¹, Ferdi Fauzan Putra², Ratu Tiara Salsabila Hamdani³

^{1,2,3} Fakultas Teknik, UNJ, Jakarta

*E-mail: tsupiani@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video yang diterapkan pada aplikasi Nearpod sebagai media pembelajaran tata rias fantasi sehingga bisa menjadi informasi serta referensi tambahan untuk dosen dan mahasiswa dalam pemanfaatan proses pembelajaran sehingga memudahkan saat pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D) melalui penggunaan model pengembangan ADDIE (akan tetapi dibatasi hanya pada tahap implementasi). Sasaran produk media pembelajaran ini adalah mahasiswa yang sudah atau sedang mengikuti mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi dalam Program Studi Tata Rias di UNJ angkatan 2018-2019. Peneliti melakukan uji kelayakan kepada tiga dosen ahli pada proses pengembangan media pembelajaran ini, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Hasil penelitian dan pengembangan memperlihatkan media video pembelajaran yang diterapkan pada aplikasi Nearpod sudah dikatakan layak. Kelayakan itu didapatkan dari hasil uji validitas oleh ahli materi sebesar 96,36%, ahli media sebesar 98,75% dan ahli bahasa sebesar 84%.

Kata Kunci: penelitian dan pengembangan, video pembelajaran, aplikasi nearpod, rias fantasi, mahasiswa

PENDAHULUAN

Pendidikan berpusat pada proses suatu pembelajaran, di mana terdapat usaha seseorang guna mendapatkan perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai bentuk progres dari hasil pengalamannya saat berinteraksi dengan lingkungan [1]. Dalam hal ini, pendidikan perlu menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran dengan baik supaya peserta didik mampu aktif meningkatkan diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan keterampilan pribadi untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Maka perlunya memiliki prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yakni pembetukan watak, pengembangan kemampuan dan pembentukan beradaban bangsa supaya mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan prinsip tersebut ialah pengembangan potensi siswa supaya terbentuk sebagai manusia beriman dan bertakwa pada Tuhan YME, berakhlak mulia, berilmu, sehat, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga negara bertanggungjawab dan demokratis [2].

Supaya tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai, diperlukannya pelaksanaan

pembelajaran yang baik guna meningkatkan kualitas pendidikan baik itu pendidikan formal seperti pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi [3]. Terkhusus untuk perguruan tinggi, karena memiliki peran penting untuk memajukan sumber daya manusia berkualitas. Itu mengapa dalam menciptakan generasi yang bisa berkontribusi untuk negara, memerlukan asupan pembelajaran yang berkualitas. Namun nyatanya dalam pelaksanaan upaya tersebut sering kali muncul masalah dan kendala yang menghambat dalam proses peningkatan kualitas pendidikan yaitu, alat penunjang proses pembelajaran yang masih kurang, kurangnya kesiapan mahasiswa dalam menerima dan mengembangkan kreatif serta inovatif dalam pengembangan proses pembelajaran, dan minimnya waktu saat pembelajaran berlangsung sehingga materi yang didapat belum sempurna dan mendalam.

Ditambah dengan keadaan pandemi Covid-19 yang secara resmi diumumkan Presiden Republik Indonesia, tanggal 13 April 2020 sebagai bencana nasional melalui Keputusan Presiden No. 12 Tahun 2020 [4]. Di mana pandemi ini sangat cepat meluas.

Dengan begitu pemerintah mengambil kebijakan sebagai upaya mengatasi penyebaran dan penularan Covid-19 di mana satu dari sembilan poin kebijakan tersebut, menegaskan untuk bekerja dan belajar dari rumah. Keadaan seperti ini yang membuat semua kegiatan pendidikan tatap muka dihentikan dan melakukan pembelajaran jarak jauh. Tidak sedikit dari instansi di bidang pendidikan yang belum siap dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh karena beberapa kendala seperti minimnya pengetahuan pendidik dan peserta didik dalam mengakses internet berbasis belajar mengajar, kurangnya kesiapan memberikan materi secara online, kurangnya pengetahuan platform digital di bidang pendidikan sehingga saat proses pembelajaran jarak jauh banyak peserta didik belum paham materi yang diajarkan, serta minimnya pengetahuan program digital. Sedangkan adanya pernyataan yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran [5].

Salah satu perguruan tinggi yaitu Universitas Negeri Jakarta, telah mengeluarkan surat edaran Covid 19 sejak 14 Maret 2020. Isi dari surat edaran tersebut menyatakan bahwa dimulai 16 Maret 2020 kegiatan pembelajaran tatap muka digantikan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), perkuliahan praktikum di Laboratorium, bengkel, studio, praktik olahraga atau sejenisnya diganti dengan penugasan yang tetap memperhatikan prosedur standar praktikum, kegiatan magang, PKL, KKL dan KKN ditunda, dan pelaksanaan skripsi, tesis, disertasi atau tugas akhir lainnya dilaksanakan secara online [6].

Sejak diedarkannya surat tersebut, Program Studi Tata Rias telah mentaati dengan dilakukannya pembelajaran jarak jauh. Salah satu mata kuliah yang cukup sulit dalam prodi tersebut ada Penataan Rambut dan Rias Fantasi, sehingga peneliti mencari tahu apakah selama PJJ terdapat mahasiswa yang kesulitan mengikuti perkuliahan tersebut. Setelah peneliti menyebarkan kuesioner, terdapat 63,2% mahasiswa Tata Rias mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut karena dirasa kurangnya menerapkan PJJ dengan maksimal. Dari hasil kuesioner tersebut pula peneliti mendapatkan data bahwa 100% mahasiswa yang menjawab kuesioner setuju bila mata

kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi butuh memiliki media pembelajaran dengan model video karena selama ini mata kuliah tersebut lebih memanfaatkan power point, demonstrasi melalui zoom, dan Microsoft word sehingga tak jarang mahasiswa merasa bosan dalam proses pembelajaran yang kurang menarik.

Memfaatkan perkembangan teknologi saat ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien [7]. Dikatakan efektif dan efisien karena seorang pendidik bisa lebih mudah mendapatkan atau menyampaikan informasi materi pembelajaran, disamping itu pemahaman siswa dapat lebih meningkat, serta penyajian materi akan lebih menarik. Melalui fasilitas yang diberikan oleh teknologi, membuat peserta didik dapat mempelajari materi secara bervariasi karena bukan hanya disuguhkan materi melalui kata-kata, namun juga berupa visual, audio, film dan animasi. Dengan mengandalkan perkembangan teknologi, peserta didik juga mampu belajar mandiri dimana dan kapan saja serta dapat mengulang-ulang materi yang ingin dipelajarinya.

Banyak aplikasi yang dapat digunakan guna menunjang proses pembelajaran daring dan salah satunya untuk memberikan materi pembelajaran adalah Nearpod. Dengan memanfaatkan E-Media Nearpod sebagai wadah penyampaian video pembelajaran dapat jadi lebih menarik dan juga praktis [8]. Nearpod dapat diakses dimana dan kapan saja selama masih ada koneksi internet. Walaupun Nearpod berupa sebuah aplikasi, namun dapat diakses juga melalui website tanpa harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu. Nearpod memiliki beberapa fitur menarik yang dapat dilakukan dalam proses belajar mengajar jarak jauh dapat memaparkan topik penting, membuat contoh soal, tabel dan diagram, menyisipkan gambar diam ataupun gambar 3D, serta kuis dalam model permainan yang menarik. Adapun fitur kuis yang dapat dimainkan oleh mahasiswa secara langsung.

Peneliti juga mencari tahu melalui kuesioner apakah aplikasi ini sudah pernah dipergunakan sebelumnya dalam PJJ di mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi, dan 100% mahasiswa menjawab bahwa belum pernah menggunakan aplikasi tersebut. Jadi peneliti ingin memperkenalkan sebuah E-Media yang bisa mempermudah dalam proses

pembelajaran jarak jauh di mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Materi yang akan dibahas adalah konsep rias fantasi yang mengacu pada CPMK yang terdiri dari beberapa sub-bab yaitu memahami konsep rias fantasi, memahami jenis rias fantasi, menerapkan teknik rias fantasi dan mendesain makeup fantasi dengan berbagai tema.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Fakultas Teknik, Program Studi Tata Rias pada mahasiswa angkatan 2018-2019 yang sudah atau sedang ikut mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi. Penelitian ini dilaksanakan di bulan Oktober 2021 dan pengembangan produk akan dikembangkan mulai Juni 2022.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation) [9], namun dibatasi hanya pada implementasi saja. Sasaran produk media pembelajaran ini adalah mahasiswa yang sudah atau sedang mengikuti mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi di Program Studi Tata Rias.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai angket seperti kuesioner yang dibagikan melalui google form. Penelitian ini menggunakan instrument validasi pada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebagai pengukuran untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat dengan menggunakan skala.

Instrumen penelitian ini memakai skala likert yang bertujuan untuk pengukuran sikap, persepsi, dan pendapat seorang maupun sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan objek tertentu, rancangan produk, atau produk yang telah dikembangkan [14]. Instrumen yang dibuat ada 3 instrumen yakni, instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa.

Instrumen validasi ahli media dan ahli materi menghasilkan data yang akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$p: \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono, 2017: 95)

Keterangan:

P: Presentasi Kelayakan

Jumlah skor yang didapatkan: Hasil penilaian dari validasi ahli

Jumlah skor maksimum: Jumlah indikator x skor tertinggi

Supaya mengetahui kelayakan media pembelajaran, dapat menggunakan *rating scale* seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Validasi

No.	Skor dalam Persen	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Arikunto, 2009: 35 diacu dalam Ernawati dan Sukardiyono, 2017

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan video pembelajaran, banyak yang harus diperhatikan. Menurut Riyana, untuk mengembangkan dan membuat video pembelajaran seharusnya menggunakan berbagai pertimbangan kriteria antara lain [13]:

1. Tipe Materi

Media video menyesuaikan materi pelajaran dengan pembasahan yang sifatnya menunjukkan proses pembelajaran, konsep, alur demonstrasi maupun mendeskripsikan suatu hal. Contohnya seperti video tentang bagaimana pembuatan kue yang benar, cara pembuatan pola busana, bagaimana proses pencernaan manusia, dan lainnya.

2. Durasi Waktu

Jika film memiliki durasi sekitar dua sampai dengan tiga jam, media video tutorial ini berdurasi antara dua puluh sampai dengan empat puluh menit. Namun, mengingat kemampuan konsentrasi dan daya ingat manusia terbatas sekitar lima belas sampai dengan dua puluh menit, artinya media video lebih unggul dalam hal penyampaian materi daripada melalui media film.

3. Format Sajian Video

Dalam kebutuhan penyajian video pembelajaran yang diutamakan ialah penguasaan dan kejelasan materi. Format video cocok digunakan dalam pembelajaran seperti: wawancara, naratif, format gabungan dan presenter. Berbeda dengan penyajian film menggunakan format dialog serta lebih banyak unsur dramatikanya,

dimana cenderung kurang ilmiah dan imajinatif.

4. Ketentuan Teknis

Media video membutuhkan fasilitas berupa kamera, teknik mengambil gambar, pencahayaan, suara dan editing. Pembelajaran ditekankan terhadap kejelasan pesan, sehingga penyajian secara komunikatif diperlukan suatu dukungan teknis.

Dipilihnya media video pembelajaran pada penelitian ini karena terdapat berbagai kelebihan yang dapat dirasakan oleh peserta didik. Adapun kelebihan media video menurut Yuanta yaitu, “video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar gerak kepada peserta didik dan disertai suara, video bisa menampilkan sebuah fenomena yang sukar untuk dilihat dengan nyata” [10]. Nurwahidah dkk. [11] dengan adanya kombinasi antara visual (gambar) dengan audio (suara), media video dapat membuat penonton yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi lebih mudah dalam menerimanya serta memahami apa yang disampaikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video memiliki manfaat yaitu dapat membantu dan mempermudah siswa untuk menerima materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan sebuah video pembelajaran yang akan diterapkan pada aplikasi Nearpod karena memiliki berbagai karakteristik yang dapat mendukung keberlangsungan pembelajaran daring antara lain; 1) Nearpod berbasis komputer dan web, 2) fleksible sebab mampu diakses dimana saja asal terkoneksi dengan jaringan internet, 3) memungkinkan terjadinya pembelajaran yang interaktif, 4) dapat digunakan di handphone ataupun PC, 5) dapat digunakan mandiri oleh peserta didik, 6) pemakaiannya tidak ada batas pada ruang dan waktu [12]. Adapun kelebihan yang dapat ditawarkan dalam Nearpod seperti:

- Sangat bagus untuk menciptakan pembelajaran jarak jauh secara interaktif.
- Memiliki beragam fitur atau fasilitas, konten dan aktivitas yang kreatif, inovatif, dan edukatif.

- Praktis digunakan kapan saja dan dimana saja karena dapat diakses melalui telepon seluler dan PC ataupun laptop.
- Memiliki fitur report untuk melihat rekam jejak pembelajaran yang berlangsung.
- Dapat diakses secara gratis baik itu di *Play Store* (android) ataupun *App Store* (iOS).

Pembuatan atau pengunggahan sebuah materi dapat diakses oleh guru saja dan sebelumnya guru harus lebih dulu membuat akun Nearpod. Sedangkan sisya hanya perlu memasukkan kode kelas atau link yang sudah dikirim oleh guru dan setelah itu bisa masuk untuk melakukan pembelajaran bersama.

Nearpod memiliki tiga pilihan akses. Pertama yaitu *Live Lesson*, dimana pendidik dan peserta didik harus masuk bersamaan baik itu melalui aplikasi atau web masing-masing. Kedua, yaitu *Live Lesson + Zoom*, dimana dalam mengakses ini bisa ditambah dengan video conference Zoom sehingga pendidik dan peserta dapat saling berinteraksi dalam forum tersebut. Ketiga, dapat diakses peserta didik melalui link ataupun kode yang telah diberikan oleh pendidik [16].

Pembahasan materi pada video pembelajaran ini yaitu mengenai rias fantasi. Rias fantasi adalah materi program studi tata rias di UNJ. Materi rias fantasi ini adalah materi yang didapatkan pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi. Tujuan dari mata kuliah ini yaitu agar mahasiswa memiliki pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan tentang tata rias fantasi versi nasional dan internasional, makeup karakter 2 dimensi dan 3 dimensi. Pada mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi memiliki kompetensi yaitu memberi pengetahuan pemahaman serta keterampilan mengenai tata rias fantasi nasional maupun internasional, menciptakan kreasi dan imajinasi yang dituangkan dalam bentuk riasan Mata kuliah penataan rambut dan rias fantasi mempunyai materi yang disajikan dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dengan pokok bahasan dan sub-bab sebagai berikut:

Tabel 2. RPS Penataan Rambut dan Rias Fantasi

Pokok Bahasan (Materi Pokok)	Sub-Pokok Bahasan (Sub-Materi)
1. Menguasai konsep rias wajah fantasi	1.1 Konsep rias wajah fantasi 1.2 Jenis rias fantasi 1.3 Desain Rias Fantasi sesuai dengan tema 1.4 Teknik rias fantasi

Berdasarkan dari materi yang disajikan dalam RPS, maka Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Penataan Rambut dan Rias Fantasi sebagai berikut:

Tabel 3. CPMK Penataan Rambut dan Rias Fantasi

CPMK	SUB-CPMK
1. Menguasai konsep rias wajah	1.1 Memahami konsep rias wajah 1.2 Memahami jenis rias fantasi 1.3 Menerapkan teknik rias fantasi 1.4 Mendesain berbagai make up fantasi dengan berbagai tema

Penelitian ini termasuk pada penelitian pengembangan dengan orientasi pada produk. Berikut adalah pembahasan tiap tahapan-tahapan yang akan dilakukan:

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap analisis ini, merupakan tahapan yang mengharuskan peneliti untuk menganalisis terlebih dahulu seberapa perlunya bahan ajar dan kelayakan sesuai dengan syarat pengembangan. Tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan aplikasi Google Form yang dilakukan pada 7 Juni 2021, dengan total responden sebanyak 20 responden pada mahasiswa Pendidikan Tata Rias angkatan 2018 dan berikut data yang diperoleh:

- Sebanyak 66,7% menyatakan bahwa selama Pembelajaran Jarak Jauh, proses pembelajaran pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi sulit dipahami.
- 80% responden menyatakan dalam pembelajaran mata kuliah ini masih belum menggunakan media berupa video pembelajaran yang interaktif.
- Terdapat 76,2% responden yang lebih suka menggunakan media audiovisual berupa video sebagai media pembelajaran. Sehingga diperlukan pengembangan media berupa video untuk membantu proses pembelajaran

agar mempermudah pemahaman peserta didik.

- Berdasarkan dari hasil kuesioner tersebut, sebanyak 100% responden tertarik apabila pada mata kuliah Penataan Rambut dan Rias Fantasi memakai video pembelajaran interaktif yang diterapkan pada Nearpod karena belum pernah ada sebelumnya yang menggunakan aplikasi tersebut.

2. *Design (Perancangan)*

Tahap berikutnya adalah tahap *design* (perancangan). Tahap ini dimulai dari perancangan pengembangan media sesuai dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti lebih dulu menentukan isi dan bahan pembelajaran yang akan dimasukkan pada media pembelajaran. Setelah menentukan isi dan bahan pembelajaran, peneliti membuat desain produk berupa *storyboard* dan *script*. Untuk *storyboard* dapat dilihat pada halaman 37.

3. *Develop (Pengembangan)*

Selanjutnya pada tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan rancangan yang sudah dibuat pada *storyboard*. Pada tahap ini menghasilkan pengembangan media yang nantinya divalidasi ahli materi dan ahli media dengan diberikannya instrument kuesioner yang sudah divalidasi terlebih dahulu agar dapat dipastikan bahwa media ini sesuai dengan tujuan awal pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Untuk tahap pra-produksi, peneliti melakukan set up dekorasi ruangan terlebih dahulu agar terlihat menarik. Setelah itu peneliti melakukan foto terlebih dahulu untuk digunakan sebagai *cover* video, lalu dilanjut pada tahap produksi yaitu dengan pengambilan video teori dan juga demonstrasi. Pada pasca produksi peneliti melakukan penggabungan dari berbagai video, mengedit mulai dari memasukkan *voice over*, menambahkan animasi gerak yang menarik, memasukkan lagu, serta mengedit *tone* video. Pasca produksi ini memerlukan suatu aplikasi dan aplikasi yang dipilih peneliti adalah Adobe Premiere Pro 2019. Selesaiannya video diedit, peneliti akan menerapkan pada aplikasi Nearpod.

4. Implementation

(Mengimplementasikan)

Tahap implementasi merupakan tahap dimana media pembelajaran akan divalidasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Peneliti akan memberikan kuesioner menggunakan instrumen yang sudah disusun dan divalidasi sebelumnya. Para ahli nantinya menilai serta memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan dan nantinya komentar dari para ahli tersebut menjadi bahan yang akan direvisi kembali oleh peneliti. Validasi ini dilakukan sampai pada akhirnya media pembelajaran tersebut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. Cara ini dilakukan untuk mendapatkan kelayakan dari para ahli sebelum nantinya diaplikasikan pada proses pembelajaran.

a. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Perhitungan Skor Ahli Materi

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{11 \times 5} \times 100\%$$

$$P = 96,36\%$$

Pada uji validitas oleh ahli materi, diketahui presentase adalah 96,36% dan atas dasar interpretasi skor pada tabel kriteria interpretasi skor validasi, maka hasil presentasi 96,36% termasuk ke dalam

kategori “Sangat Layak”. Sehingga kesimpulannya adalah media pembelajaran ini layak digunakan untuk proses pembelajaran [15].

b. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media

Perhitungan Skor Ahli Media

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{79}{16 \times 5} \times 100\%$$

$$P = 98,75\%$$

Pada uji validitas oleh ahli media, diketahui presentase adalah 98,75% dan atas dasar interpretasi skor pada tabel kriteria interpretasi skor validasi, maka hasil presentasi 98,75% masuk kategori “Sangat Layak”. Sehingga kesimpulannya adalah media pembelajaran ini layak digunakan untuk proses pembelajaran.

c. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Bahasa

Perhitungan Skor Ahli Bahasa

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{10 \times 5} \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Pada uji validitas oleh ahli bahasa, diketahui presentase adalah 84% dan atas dasar interpretasi skor pada tabel kriteria interpretasi skor validasi, sehingga hasil presentase 84% masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Jadi kesimpulannya adalah media pembelajaran ini layak digunakan untuk proses pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Peneliti membatasi penelitian ini hanya pada Implementasi saja sehingga tahap ini tidak dilaksanakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan dari hasil penelitian menunjukkan media video pembelajaran yang diterapkan pada aplikasi Nearpod sudah dikatakan layak dijadikan media dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil validasi pada ahli materi yang memperlihatkan penggunaan materi sesuai tujuan pembelajaran, adanya kesesuaian materi dengan video, dan ketepatan teori yang digunakan. Hasil validasi pada ahli media yang menunjukkan bahwa tipe materi, durasi video, format sajian video dan ketentuan teknis sudah sesuai. Sedangkan hasil validasi pada ahli bahasa juga menunjukkan bahwa tata bahasa, bahasa komunikatif, dan kemudahan untuk dipahami sudah cukup baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penilaian ahli, kualitas media yang diterapkan pada Nearpod mendapatkan kategori sangat layak.

Berdasarkan dari kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan peneliti dari penelitian ini yaitu bahwa media video pembelajaran yang diterapkan pada aplikasi Nearpod layak digunakan sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dan diharapkan bagi pendidik untuk mengembangkan media yang kreatif serta berkualitas guna mempermudah dalam proses penerimaan materi oleh peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang sudah membantu proses penelitian ini, yaitu:

1. Ibu Titin Supiani, M.Pd. dan Bapak ZE. Ferdi Fauzan, S.Pd., M.Pd.T. selaku dosen pembimbing yang sudah memberi masukan dan dorongan kepada peneliti.
2. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku ahli materi, Ibu Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. selaku ahli media dan Ibu Hestiyani Parai, M.Pd. selaku ahli bahasa yang sudah memberikan arahan serta masukan untuk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.
3. Ibu Dra. Jenny Sista Siregar, M.Hum. ketua program studi pendidikan tata rias UNJ yang sudah memberikan fasilitas pada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

1. Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
2. Santika, T. (2018). Peran Keluarga, Guru Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(2), 77-85.
3. Baro'ah, S. (2020). Kebijakan merdeka belajar sebagai strategi peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063-1073.
4. Samudro, E. G., & Madjid, M. A. (2020). Pemerintah Indonesia Menghadapi bencana nasional COVID-19 yang mengancam ketahanan nasional. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 132-154.
5. Lutfi, A., & Nugroho, A. (2019). Minat Belajar Dan Keberhasilan Belajar Partikel Penyusun Atom Dengan Media Pembelajaran Permainan Chem Man. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 39-50.
6. Sudarsana, I. K. (2020). Pembelajaran Dalam Jaringan dan Upaya Memutus Pandemi. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 1.
7. Agustina, R., Khoerunnisa, S., & Nuraeni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran vidi (video animasi) dengan vlognow untuk pembelajaran PAI mengenai kepemimpinan abu bakar ash-shidiq di SD kelas VI. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 496-499.
8. Faradisa, F. (2021). *Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod pada masa pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 1 Kota Surabaya* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
9. Zhang, J. (2020). The Construction of College English Online Learning Community under ADDIE Model. *English Language Teaching*, 13(7), 46-51.
10. Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-100.
11. Nurwahidah, C. D., dkk. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 118-139.
12. Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3498-3512.
13. Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI.
14. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

15. Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
16. Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 2231-2246.