

## **Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media *Nearpod* dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia**

**Didah Nurhamidah**

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: [didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id](mailto:didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id)

*Diterima: 28 Oktober 2021*

*Direvisi: 29 Oktober 2021*

*Disetujui: 31 Oktober 2021*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk instrumen penilaian berbasis nearpod dalam rangka meningkatkan penguasaan konsep dan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pengembangan digunakan model ADDIE yang terdiri atas beberapa tahap yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Analisis data untuk mengukur efektivitas produk dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia menggunakan uji validitas produk yang diuji coba kepada mahasiswa. Hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori layak dan validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori layak. Media nearpod dalam mengukur kemampuan mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia diterapkan pada kelas eksperimen, hasil uji coba produk dengan menyebarkan kuesioner memperoleh persentase sebesar 88% dengan kriteria sangat baik. Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mahasiswa dan dapat membantu mereka dalam belajar secara mandiri di rumah.*

**Kata Kunci:** *Instrumen Penilaian; Nearpod; Bahasa Indonesia*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era sekarang berjalan sangat pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa zaman sekarang teknologi yang canggih sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Manusia yang dahulunya menggunakan sistem manual dalam mengerjakan sesuatu, di era sekarang sudah bisa digantikan

dengan mesin. Revolusi Industri yang terjadi di Inggris pada abad ke-18 mengubah banyak hal di segala sektor khususnya perdagangan dan pekerjaan jasa manusia. Setelah terjadinya revolusi besar-besaran itu, revolusi industri tersebut meluas hingga negara-negara lain. Sejak saat itu, teknologi-teknologi canggih terus berkembang.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi juga mengalami perkembangan. Salah satu dampak paling ketara adalah penggunaan media pembelajaran yang saat ini umumnya sudah berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT adalah sebuah komponen sumber belajar yang di dalamnya terdapat materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis ICT terdiri atas semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi atau materi dengan bantuan komputer dan telekomunikasi (Nunuk, 2015).

Adanya pandemi Covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan surat edaran Kemendikbud Direktorat Pendidikan No. 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Hal tersebut membuat proses pembelajaran harus dilakukan secara daring. Saat ini, pembelajaran dilakukan secara mandiri dengan mengandalkan sistem daring yang tepat pada masa pandemi. Proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik merupakan poin utama dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan tidak membosankan.

Banyak cara dilakukan untuk membuat pembelajaran tidak kaku. Pada masa pandemi banyak digunakan media berbasis teknologi yang mendukung keberlangsungan pembelajaran. Berbagai media mulai dikenal oleh pendidik selama pandemi ini. Ada media yang berfungsi sebagai sarana interaktif antara pendidik

dan peserta didik atau antara dosen dan mahasiswa menggunakan *video conference*. Ada pula media yang memfasilitasi pendidik atau dosen untuk mengembangkan bahan ajarnya. Selain itu, terdapat pula media pembelajaran yang diarahkan untuk evaluasi atau penilaian. Beberapa nama media pembelajaran untuk penilaian dikenal secara luas. Pemanfaatan media semacam itu diperlukan untuk membantu pendidik atau dosen dalam mengevaluasi pembelajaran dan sekaligus memberikan penilaian.

Penggunaan media pembelajaran dalam penilaian sangat berperan pada saat ini terutama sebagai upaya untuk membantu efektivitas proses belajar serta penyampaian materi,. Prinsip penilaian sebaiknya menekankan pada peningkatan hasil belajar dan alat untuk memutuskan pengajaran selanjutnya (Arikunto, 2012). Penilaian merupakan salah satu aspek penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Dengan begitu, penilaian berbasis media *online* juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menyajikan data yang menarik dan interaktif.

Penilaian dalam pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pengajar untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan peserta didik, hal tersebut untuk dijadikan suatu keputusan bagi pengajar dalam menentukan pembelajaran selanjutnya. Proses penilaian pembelajaran merupakan bagian dari refleksi pemahaman terhadap perkembangan atau juga bisa dikatakan sebagai kemajuan peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan penilaian dalam pembelajaran di perguruan tinggi meliputi beberapa kegiatan yaitu mengamati, mengumpulkan, memberi penilaian,

mendeskripsikan, menganalisis dan menginterpretasi.

Fungsi penting seorang pendidik dalam melakukan penilaian dalam belajar merupakan memberikan umpan balik kepada para peserta didik dalam rangka mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dari pembelajaran (Wahidmurni, Mustikawan dan Ridho, 2010). Penilaian belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu prosedur untuk memperoleh informasi belajar dalam menentukan keputusan dari kinerja atau hasil belajar siswa (Miler, Linn & Gronlund, 2012). Sehingga penilaian pembelajaran harus mempunyai prinsip kebermaknaan, keterbukaan terhadap komponen-komponen penilaian dan juga harus adil bahwa setiap peserta didik dapat memperoleh nilai yang seharusnya diperoleh sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing.

Era pandemi sekarang ini sebagian besar pengajar sudah menggunakan media pembelajaran dengan berbagai jenis teknologi. Ada beberapa aplikasi yang digunakan untuk penilaian yaitu *google form*, *nearpod*, *wordwall*, *quizizz*, *kahoot*, dan lain sebagainya. Hadirnya media penilaian menuntut pengajar untuk bisa lebih inovatif dalam membuat instrumen penilaian di era revolusi industri 4.0.

*Nearpod* merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi *nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses gratis oleh para peserta didik dan pengajar dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu. Kendati demikian, aplikasi *nearpod* belum banyak diketahui dan digunakan oleh khalayak umum, khususnya pemeran pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh

Susanto menghasilkan bahwa media *nearpod* dapat meningkatkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa, media *nearpod* sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Susanto, 2021). Media *nearpod* pada masa pandemi dapat digunakan secara maksimal sesuai dengan persentase kriteria keberhasilan sebesar 84,62% (Faradisa, 2021).

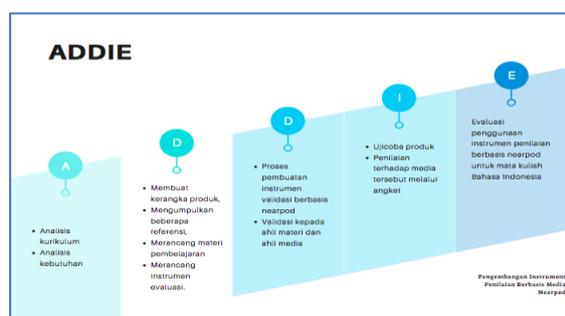
*Nearpod* merupakan aplikasi berbasis website yang membutuhkan jaringan internet sehingga mahasiswa tidak perlu menginstal aplikasi *nearpod* di ponsel yang memungkinkan menyita ruang. Keunggulan media *nearpod* juga sangat fleksibel, dapat dioperasikan di ponsel maupun laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau digunakan secara bersama-sama dengan mahasiswa yang lainnya secara *live*. Penilaian berbasis *nearpod* memiliki fitur agar setiap soal tes dapat diatur berbatasan waktu. Hal tersebut menjadikan peserta didik lebih fokus terhadap soal dan tidak ada kesempatan untuk menyontek. Diharapkan melalui sistem tersebut, penilai dapat meminimalisasi kecurangan selama evaluasi berlangsung. Setelah tes selesai dikerjakan maka skor hasil tes akan diumumkan dengan cepat. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan penilaian berbasis media *nearpod* pada mata kuliah Bahasa Indonesia pada mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran yang efektif yang digunakan

dalam proses pembelajaran, digunakan bukan untuk menguji teori, Gay dalam Emzir (2011). Adapun Borg and Gall (1983) menyebutkan bahwa penelitian R&D merupakan suatu proses yang digunakan peneliti untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah penilaian berbasis media *nearpod*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Branch 2009). Pemilihan model ADDIE ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini tersusun atas beberapa urutan yang sistematis berdasarkan kebutuhan, pemecahan masalah, dan karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia. Secara keseluruhan, prosedur atau desain penelitian sebagai berikut:



**Gambar 1. Desain Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod**

Pengembangan penilaian berbasis media *nearpod* ini memiliki rencana dengan melalui beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dengan berdasarkan model pengembangan ADDIE (Pribadi, 2016), yaitu:

#### 1. Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis, kegiatan utama yaitu menganalisis perlunya

pemanfaatan dan kelayakan pengembangan penilaian berbasis media *nearpod* untuk mata kuliah Bahasa Indonesia. Kegiatan tersebut meliputi; (a) analisis kurikulum untuk mengkaji KD dalam merumuskan indikator-indikator, dan (b) analisis kebutuhan mahasiswa.

#### 2. Tahap *Design*

Tahap ini merupakan tahap kerangka konseptual media, yang terdiri atas: membuat kerangka produk, mengumpulkan beberapa referensi, merancang materi pembelajaran, serta merancang instrumen evaluasi.

#### 3. Tahap *Development*

Tahap ini merupakan tahap yang berisi kegiatan realisasi pengembangan dan perancangan produk serta menentukan media pendukung. Tahap ini merupakan proses pembuatan instrumen validasi berbasis *nearpod* pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Pada tahap ini juga dilakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media atau desain pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang sudah dibuat.

#### 4. Tahap *Implementation*

Tahap ini peneliti menerapkan media yang sudah dipersiapkan untuk diujicobakan dalam perkuliahan kepada mahasiswa, untuk mengetahui apakah media yang sudah dirancang dapat membantu proses pembelajaran. Setelah itu, mahasiswa memberikan penilaian terhadap media tersebut melalui angket sebagai alat pengumpulan data.

#### 5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan media. Tahap ini dilakukan untuk

melihat apakah sasaran dan tujuan sudah tercapai atau belum dengan cara menyimpulkan berdasarkan hasil angket dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari produk yang sudah dirancang.

Rancangan pembahasan ini diharapkan dapat mendukung menghasilkan pengembangan instrument evaluasi berbasis media nearpod untuk mata kuliah Bahasa Indonesia. Media ini juga diharapkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang menuntut pembelajaran secara daring, sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan produk instrument evaluasi menggunakan kuesioner untuk mendapatkan data yang akurat. Berikut merupakan langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Angket terdiri dari 20 pertanyaan, dengan masing-masing menggunakan skala *likert* (1, 2, 3, 4, dan 5) (Gumalti, 2016). Aturan dalam skala likert tersebut dapat disajikan sebagai berikut: (5) Sangat Layak, (4) Layak, (3) Kurang Layak, (2) Tidak Layak (1) Sangat Tidak Layak. (Sugiyono, 2018). Untuk menentukan total nilai, menggunakan peraturan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

2. Menentukan Interval  
Nilai tertinggi:  $20 \times 5 = 100$   
Nilai terendah:  $20 \times 1 = 20$   
Kelas interval sebesar  $\{(100-20)/5\} = 16$
3. Berdasarkan dari validasi dan uji coba yang didapatkan baik dari validator dan

mahasiswa, maka selanjutnya diketahui proses kelayakan dari kualitas media tersebut, dengan kriteria sebagai berikut (Sugiyono, 2017).

**Tabel 1. Kategori Skala Pencapaian Media**

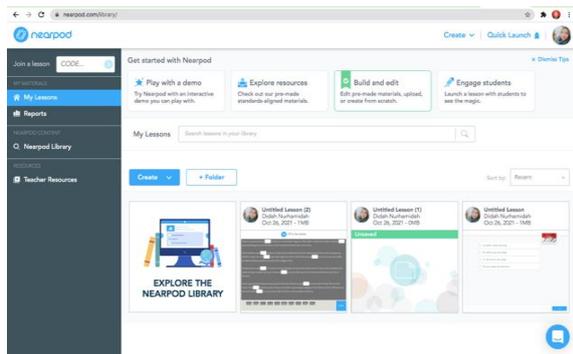
Interval	Kriteria
90% -100%	Sangat Layak
75% - 89%	Layak
65% - 74%	Cukup Layak
55% - 64%	Kurang Layak
0% s- 54%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyusunan Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod

Nearpod merupakan aplikasi berbasis web dan dapat juga berbentuk aplikasi yang dapat diunduh pada *Playstore* atau *Appstore* pada ponsel android atau IOS (Mekota, 2020). Nearpod dapat digunakan pada semua perangkat dan sangat mudah untuk digunakan kapan pun dan di mana pun. Nearpod merupakan ruang belajar yang interaktif berbasis aplikasi *webtool* berbantuan internet, oleh karenanya media Nearpod sangat relevan dengan pembelajaran berbasis digital baik dilakukan secara online ataupun offline. Di bawah ini tampilan portal *Nearpod*:

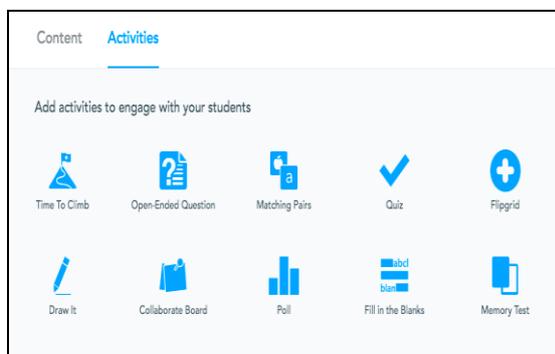




**Gambar 2. Tampilan Halaman Depan Nearpod**

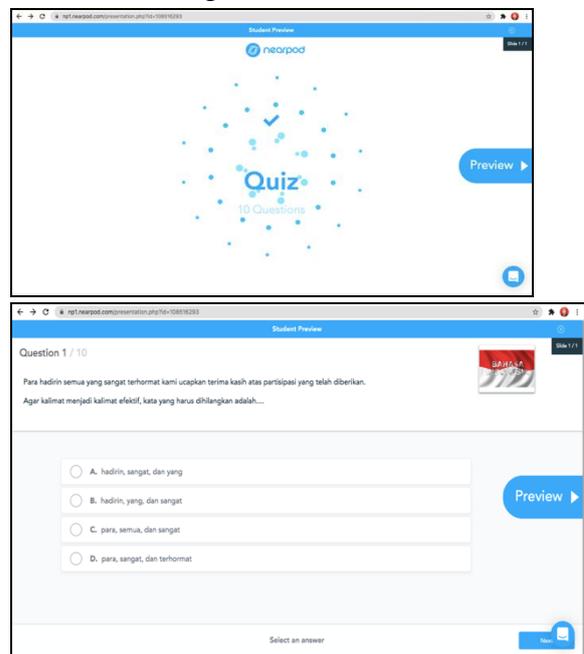
Penggunaan *Nearpod* cukup mudah, pengajar hanya cukup membagikan link yang sudah dirancang lalu link tersebut dibagikan oleh mahasiswa, tanpa harus mahasiswa mengunduh aplikasi *Nearpod*. Langkah untuk mengembangkan media berbasis *Nearpod* yaitu pengajar cukup membuka alamat laman *nearpod.com*, selanjutnya masuk ke portal *nearpod* lalu mendaftarkan dengan akun google yang aktif.

Selanjutnya untuk membuat desain dan mengembangkan instrumen penilaian *nearpod* dapat memilih *my lesson*, *create*, *lesson* lalu *add content & activities*. Pilihan *add content & activities* akan dihadapkan dua pilihan yaitu *content* dan *activities*, maka untuk membuat instrumen penilaian pilih *activities*. Seperti pada gambar di bawah ini:

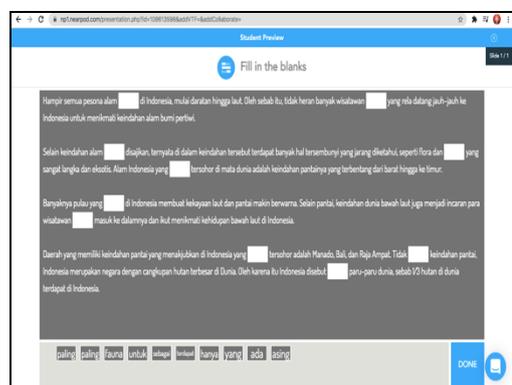


**Gambar 2. Tampilan Halaman Activities Nearpod**

Pada kegiatan *activities* tersebut dapat dikembangkan instrumen penilaian dengan beberapa pilihan. Pengajar dapat membuat bentuk soal pilihan ganda di fitur *Quiz*, bentuk soal jawaban singkat pada fitur *Fill In The Blank*, *Time To Climb*, *Open-Ended Question*, *Matching Pairs*, *Flipgrid*, *Draw It*, *Collaborate Board*, *Poll*, dan *Memory Test*. Di bawah ini tampilan dari fitur *Quiz* dan *Fill In The Blank* yang sudah dirancang:



**Gambar 3. Tampilan Fitur Quiz Nearpod**



**Gambar 3. Tampilan Fitur Fill In The Blank Nearpod**

Jika sudah selesai Menyusun soal jangan lupa untuk menentukan kunci jawaban yang benar lalu jangan lupa klik “save”. Untuk dapat digunakan dalam pembelajaran, pengajar bisa memilih tombol *preview* untuk melihat tampilan pada pelajar. Jika sudah sesuai dan sudah oke, maka dapat dikirimkan dan klik “post” untuk dapat dilihat siswa dan dapat ditanggapi oleh siswa. Pengajar dapat mengembangkan tipe kegiatan dalam evaluasi. Pertama tipe “*Live Participation + Zoom*”, kedua dapat digunakan secara langsung akan tetapi digunakan tanpa interaksi virtual yaitu dapat memilih “*Live Participation*” lalu pilihan yang ketiga yaitu “*Student-Paced*” tipe ini yaitu tipe daring asinkron, tipe ini dapat menyesuaikan kondisi dan waktu pelajar untuk dapat menyelesaikan konten secara leluasa akan tetapi dalam durasi waktu yang ditentukan.

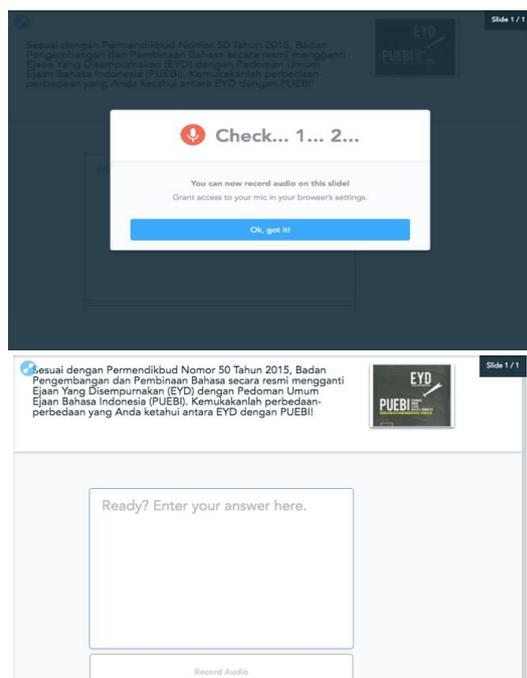
Pengajar dengan mudahnya untuk membagikan kode konten melalui berbagai platform seperti *email*, *social media*, seperti *WAG*, *Telegram* dan sebagainya. Untuk melihat kemajuan pengerjaan mahasiswa maka pengajar bisa klik tombol “*View Progres*”. Pengajar juga bisa memantau dan melihat skor siswa dalam mengerjakan soal. Ketika evaluasi dilakukan secara *Live*, pengajar bisa melihat secara langsung hasil skor siswa seperti tampilan berikut:



Student	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sahri Syuban	9/10	C	A	C	D	A	B	D	D	C	D
Tom Setiawan	9/10	C	A	C	D	A	A	D	C	D	D
Tasjijih Az-Zahra	9/10	C	A	C	D	A	B	D	D	D	D

**Gambar 3. Tampilan Hasil Skor Mahasiswa secara Live**

Mata kuliah Bahasa Indonesia sering kali menggunakan soal yang menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis dan kemampuan analisis, selain bentuk isian singkat dapat juga menggunakan bentuk soal *open ended*. Bentuk soal *open ended* dapat menuntut siswa untuk menyimpulkan dari materi yang sudah didapat, membangun kemampuan dasar, dan dapat juga memberikan penjelasan lebih lanjut. Bentuk soal *open ended* dalam aplikasi *Nearpod* menyediakan pilihan *record audio*, peserta didik bisa mengirimkan jawaban dalam bentuk rekaman suara, bukan hanya mengetik di lembar jawaban, dapat dilihat dalam tampilan berikut:



**Gambar 3. Tampilan Record Audio dalam Bentuk Soal Open Ended**

## Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod

### Hasil Uji Coba Ahli Materi

Pelaksanaan validasi ahli materi ini dengan mengisi angket respons yang sudah disusun oleh peneliti. Angket respons berisi 20 butir pertanyaan. Validator tersebut juga diminta untuk memberikan masukan, komentar, dan saran mengenai media yang digunakan karena hal tersebut dijadikan sebagai bahan revisi dari media yang sudah dirancang. Berikut hasil validasi uji ahli materi:

**Tabel 2. Hasil Uji Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Kelayakan Materi	35	30
Kelayakan Isi	35	32
Kemutakhiran Materi	30	22
Jumlah	100	84

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{84}{100} \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Nilai maksimal dari angket ahli materi secara keseluruhan yaitu bernilai 100, ahli materi memberikan nilai 84. Maka hasil yang didapatkan dari angket respons ahli materi pada presentase sebesar 84% dengan interpretasi layak. Oleh karena itu, produk instrumen penilaian untuk mata kuliah Bahasa Indonesia berbasis media nearpod ini bisa digunakan oleh pendidik dan dapat diujicobakan kepada peserta didik.

### Hasil Uji Coba Ahli Media

Pelaksanaan validasi ahli media ini dengan mengisi angket respons yang sudah disusun oleh peneliti. Angket respons berisi 20 pertanyaan. Validator tersebut juga diminta untuk memberikan masukan, komentar dan saran bagi media, karena hal tersebut dijadikan sebagai bahan revisi dari media yang sudah dirancang. Berikut hasil validasi uji ahli materi:

**Tabel 3. Hasil Uji Ahli Media**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Kejelasan Petunjuk Penggunaan	10	10
Kualitas Gambar	10	8
Kelayakan Bahasa	20	20
Kejelasan Teks	10	10
Keakuratan	20	17
Kualitas Layout	10	8
Anatomi Produk	20	15
Jumlah	100	88

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{88}{100} \times 100\% \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Nilai maksimal dari angket ahli media secara keseluruhan yaitu bernilai 100, ahli media memberikan nilai 88. Maka hasil yang didapatkan dari angket respons ahli materi dengan persentase sebesar 88% dengan interpretasi layak. Oleh karena itu, produk instrumen penilaian untuk mata kuliah Bahasa Indonesia berbasis media nearpod ini bisa digunakan oleh pendidik dan dapat diujicobakan kepada peserta didik.

### Hasil Uji Coba kepada Mahasiswa

Setelah produk sudah mendapatkan nilai validasi dari ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah uji coba pada mahasiswa. Uji coba kepada mahasiswa ini dilakukan sebanyak 38 mahasiswa jurusan PAI semester 1 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Pengajar memberikan beberapa bentuk soal *Nearpod* kepada mahasiswa. Setelah mahasiswa menggunakan media tersebut dan mendapatkan hasilnya, maka mahasiswa diminta untuk mengisi kuesioner dengan menggunakan penilaian skala *likert* 1-4. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa didapatkan hasil rata-rata yang menyatakan ketertarikannya melakukan penilaian menggunakan media berbasis *nearpod*, hal tersebut dapat dilihat dalam bentuk rata-rata penilaian di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Nilai Kuesioner Mahasiswa**

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Persentase
1	Kemanfaatan	3,4	85%
2	Tampilan	3,8	95 %
3	Interaksi	3,22	80,5%
4	Belajar Mandiri	3,6	90%
	Total	3,5	88%

Berdasarkan skala likert yang diberikan kepada mahasiswa didapatkan kategori baik, dengan hasil presentase rata-rata 88%. Mahasiswa memberikan keterangan bahwa mereka tertarik untuk melakukan evaluasi dengan menggunakan media *nearpod*, mereka juga mengatakan bahwa media *nearpod* bermanfaat dan membantu mereka dalam belajar secara mandiri di rumah.

### KESIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan instrumen penilaian berbasis media *Nearpod* untuk mata kuliah Bahasa Indonesia didapatkan bahwa produk yang dikembangkan setelah divalidasi oleh validator ahli materi memperoleh hasil 84% dengan kategori layak dan validator ahli media 88% dengan kategori layak. Begitu pula hasil uji coba kepada mahasiswa mendapatkan presentase sebesar 88%. Dari hasil validitas dan uji coba maka media berbasis *nearpod* ini dapat dikembangkan dan digunakan pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Penerapan instrumen penilaian berbasis media *nearpod* diharapkan mampu menunjang pelaksanaan pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai sumber secara belajar mandiri oleh mahasiswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, institusi tempat peneliti bernaung, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian sehingga tidak ditemukan kendala yang berarti. Selain itu, peneliti ini berterima kasih kepada mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah bersedia terlibat dalam penelitian dengan antusias. Peneliti berharap penelitian ini bermanfaat, tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi dosen-dosen yang mengampu mata kuliah bahasa Indonesia.

## REFERENSI

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Education Research: an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Branch, R. M. 2009. *Intructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Dewi, Putri Kumala. 2021. Utilization of Nearpod as an Online Learning Media Through Active Learning Strategies. *Proceeding of The First International Seminar Social Science, Humanities and Education ISSHE 2020*.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Pusat.
- Miler, M.D., Linn, R.L., dan Gronlund, N.E. 2012. *Measurement and Assessment in Teaching*. New Jersey: Pearson Higher Education
- Nearpod. *10 Ways to Use Nearpod in The Classroom* (Agust 4, 2015) <https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>.
- Pribadi, B. A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Purwanto, M. Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Susanto, Tri Adi. “Pengembangan E-Media *Nearpod* melalui Model *Discovery* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu* Vol. 5, No. 5 (2021): 3498-3512

Tomas Mekota dan Miroslav Marada. “The Influence of The *Nearpod* Application on Learning Social Geography in a Grammar School in Czecha”, *Educational and Information Technologies* 25, no.6 (2020): 5167-5184.

Uno, Hamzah B dan Satria Koni. 2016. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahidmurni, Alifin Mustakawan, dan Ali Ridho, 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Latera.