

Pengelolaan Pembelajaran Sinkronus Interaktif dengan Aplikasi Nearpod

Panduan Praktis untuk Pendidik Abad ke-21



Dedy Kurniawan, dkk

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris
FKIP Universitas Jambi



PENGELOLAAN PEMBELAJARAN SINKRONUS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI NEARPOD

© 2025 Dedy Kurniawan, dkk

Edisi Pertama, 25 Februari 2025

HAK CIPTA

Pengelolaan Pembelajaran Sinkronus Interaktif dengan Aplikasi Nearpod © 2025

oleh Dedy Kurniawan, dkk dilisensikan di bawah lisensi [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Buku panduan ini dapat diperbanyak dan disebarluaskan untuk keperluan non komersial dengan tetap memberi atribusi kepada tim penulis.

Nomor Hak Cipta: xxxxxxxx

TIM PENYUSUN

Dedy Kurniawan, S.S., M.A

Hidayati, S.Pd, M.Pd

Lilik Ulfiati, S.Pd, M.Pd

Dr. Tubagus Zam Zam Al Arif, S.Pd, M.Pd

Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D

Dra. Armiwati, M.Hum

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris

FKIP UNIVERSITAS JAMBI

Buku panduan ini dirancang menggunakan template yang disediakan oleh:



USED TO TECH

<https://usedtotech.com>
admin@usedtotech.com

“

*Technology will never replace great teachers, but
technology in the hands of a great teacher can be
transformational.*

(George Couros,

<https://x.com/gcouros/status/510094558320152576>)

(Teknologi tidak akan pernah menggantikan guru-guru
hebat, tetapi teknologi di tangan guru hebat dapat menjadi
transformasional)

Buku panduan sederhana ini kami persembahkan untuk
para guru hebat yang ingin mentransformasi pendidikan
yang bermutu bagi anak-anak bangsa melalui penggunaan
teknologi

(Tim Penulis)

DAFTAR ISI

Daftar Gambar dan Tabel	6
Ringkasan Eksekutif	8
Pendahuluan	9
Latar Belakang	9
Tujuan dan Manfaat	11
Ruang Lingkup dan Batasan	12
Organisasi Buku Panduan	12
Landasan Teoretis dan Pedagogis	14
Pembelajaran Abad ke-21	14
Sosiokonstruktivisme	16
Teori Sosiokognitif	16
Pembelajaran Berbasis Teknologi	16
Pembelajaran Sinkronus vs Asinkronus	18
Active Learning	21
Kesimpulan	22
Nearpod: Apa, Kenapa, dan Bagaimana	23
Apa itu Nearpod	23
Keunggulan dan Manfaat Nearpod	24
Kebutuhan Peralatan	27
Prosedur Dasar Penggunaan Nearpod	29
Tahap 1: Persiapan	30
Tahap 2: Mendesain Pembelajaran (Lesson)	34
Tahap 3: Implementasi	43
Tahap 4: Penilaian dan Evaluasi	49
Tahap 5: Refleksi dan Tindak Lanjut	52
Elemen-elemen pada Nearpod dan Kegunaannya	55
Slide	55

Activities	56
Media	64
Pre-made Activities	68
Mendesain Pembelajaran Interaktif dengan nearpod	70
Gagne's 9 Events of Instruction	71
Tahapan pada Gagne's 9 EoI	73
Menerjemahkan Gagne's 9 EoI	74
Penutup	78
Daftar Pustaka	80

Daftar Gambar dan Tabel

Gambar 1. Framework for 21st Century Learning	15
Gambar 2. TPACK Framework.....	17
Gambar 3. Synchronous vs. Asynchronous Learning	19
Gambar 4. Quadrant of Blended Learning	20
Gambar 5. Perbandingan Versi Nearpod	25
Gambar 6. Aplikasi Nearpod di Google Play Store.....	28
Gambar 7. Lima Tahap Penggunaan Nearpod	29
Gambar 8. Akses Website Nearpod.....	30
Gambar 9. Sign up dengan Google Authentication	31
Gambar 10. Pilih Akun Google yang akan Digunakan	31
Gambar 11. Beri akses ke Google	32
Gambar 12. Persetujuan Akhir	32
Gambar 13. Formulir Profil Guru	33
Gambar 14. Nearpod Siap Digunakan	33
Gambar 15. Menu Profil Pengguna	34
Gambar 16. Mulai membuat Lesson.....	35
Gambar 17. Membuat Lesson dari awal	35
Gambar 18. Layar Editor Lesson di Nearpod	36
Gambar 19. Menambahkan Slide di Nearpod	37
Gambar 20. Editor Slide di Nearpod.....	37
Gambar 21. Pilihan Layout	38
Gambar 22. Menambahkan Activities.....	39
Gambar 23. Membuat MC Quiz	39
Gambar 24. Menambahkan Media.....	41
Gambar 25. Mengunggah Media File ke Nearpod	41
Gambar 26. Save & Exit.....	42
Gambar 27. Memilih Lesson yang akan digunakan	43
Gambar 28. Pilihan Moda Pembelajaran	44
Gambar 29. Kode Akses Nearpod untuk Student	44
Gambar 30. Ilustrasi penggunaan Nearpod di ruang kelas	45
Gambar 31. Layar Join Lesson di Nearpod	46
Gambar 32. Lengkapi student Name	46
Gambar 33. Tampilan Nearpod (Teacher Mode)	46
Gambar 34. Tampilan Activity Multiple Choice (Student Mode)	47
Gambar 35. Tampilan Activity Multiple Choice (Teacher Mode)	48

Gambar 36. Mengakhiri Session di Nearpod	49
Gambar 37. Mengakses Report di Nearpod	50
Gambar 38. Post-session Report.....	50
Gambar 39. Post-session Report.....	51
Gambar 40. Activity Reports.....	51
Gambar 41. Student Report.....	52
Gambar 42. Slide: Teacher vs. Student Mode	56
Gambar 43. Multiple Choice: Teacher vs. Student Mode	57
Gambar 44. Time to Climb: Teacher vs. Student Mode	58
Gambar 45. Tampilan Time to Climb saat dimulai.....	58
Gambar 46. Draw It: Teacher vs. Student View	59
Gambar 47. Open-ended Question: Teacher vs. Student Mode.....	60
Gambar 48. Collaborate Mode: Teacher vs. Student Mode	60
Gambar 49. Poll: Teacher vs. Student Mode.....	61
Gambar 50. Matching Pair: Teacher vs. Student Mode	62
Gambar 51. Quiz: Teacher vs. Student Mode	63
Gambar 52. Memory Test: Teacher vs. Student View	63
Gambar 53. Fill in the Blanks: Teacher vs. Student Mode.....	64
Gambar 54. Contoh tampilan Material berbentuk file PDF.....	65
Gambar 55. VR Field Trip di Nearpod	66
Gambar 56. Simulasi penggunaan VR Glasses.....	66
Gambar 57. Obyek 3D di Nearpod	67
Gambar 58. PhET Simulations di Nearpod.....	67
Gambar 59. Website berbasis Sway	68
Gambar 60. Pre-made activities di Nearpod.....	69
Gambar 61. Gagne's 9 Events of Instruction	72

Ringkasan Eksekutif

Abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Dalam beberapa dekade ini kita menyaksikan bagaimana teknologi digital, telah mentransformasi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Ini utamanya dipicu oleh semakin meluasnya akses terhadap perangkat teknologi dan internet. Berbagai metode dan moda pembelajaran baru hadir sebagai alternatif yang tidak hanya mendukung dan mempermudah pembelajaran, tetapi juga meningkatkan dan mentransformasi pembelajaran. Di antara beragam kemungkinan yang dihadirkan—dari pembelajaran daring hingga kecerdasan buatan—pengelolaan pembelajaran secara tatap muka langsung (F2F) masih mendominasi dalam pembelajaran, walaupun di masa sekarang tersedia juga alternatif untuk melakukan pembelajaran secara maya (virtual). Moda F2F dan virtual ini dikategorikan sebagai Pembelajaran Sinkronus (*synchronous learning*) yaitu pembelajaran yang dilakukan secara sewaktu dan tersentral. Satu kekurangan yang sering disorot dari pembelajaran ini adalah kurangnya interaksi antara pendidik-siswa maupun siswa-siswa.

Di sinilah teknologi memiliki peran penting untuk menjembatani dinamika ruang kelas fisik ke ruang digital dengan tetap mempertahankan interaktifitas dan partisipasi aktif. Buku panduan ini mengeksplorasi Nearpod, sebagai platform pembelajaran digital yang dapat digunakan secara mandiri (*stand-alone*), dapat dimanfaatkan secara strategis untuk mengelola pembelajaran sinkronus yang interaktif dan bermakna. Dengan fitur-fitur seperti presentasi interaktif, kuis, papan diskusi kolaboratif, dll, Nearpod menghadirkan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya terstruktur tetapi juga inklusif dan reflektif.

Berbasis pada praktik pedagogis dan kebutuhan aktual pembelajaran, buku panduan ini menawarkan kerangka implementasi Nearpod yang didasarkan pada teori-teori pembelajaran yang sesuai. Tujuannya adalah untuk memberdayakan pendidik dalam menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang humanis dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.

Dedy Kurniawan, dkk

25 Februari 2025

1

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dan masif, sehingga mengakibatkan perubahan yang luas pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk aspek pendidikan. Paling tidak dalam dua dekade terakhir ini kita menyaksikan perkembangan teknologi digital yang berlangsung secara eksponensial. Adopsi dan intrusi teknologi digital di dalam berbagai dimensi kehidupan telah memicu transformasi digital. Akibat dari transformasi digital ini adalah terjadinya pergeseran paradigma yang dikenal sebagai disrupsi teknologi (Horn & Staker, 2014).

Di dalam dunia teknologi, pergeseran paradigma ini telah merubah berbagai aspek pembelajaran, misalnya pergeseran dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran daring (*online learning*). Sehingga pembelajaran tidak melulu hanya dapat terjadi di dalam ruang kelas (dalam istilah Horn & Staker: *Brick and Mortar*), tetapi juga dapat dilakukan dari mana saja dan kapan saja. Pembelajaran juga bertransformasi dari interaksi antara guru dan siswa menjadi interaksi antara siswa dan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa disrupsi teknologi ini telah mendorong batas-batas konvensional yang telah lama ada menuju pembelajaran abad ke-21. Bahkan ketika dunia dilanda pandemi Covid-19, kita menyaksikan berbagai perubahan-perubahan terjadi di seluruh aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Berbagai alternatif pembelajaran “terpaksa” kita lakukan untuk menghindari *learning loss* pada masa ini. Hal ini justru menjadi katalis bagi inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan. Pendidikan pada saat itu masuk ke teritori baru yang belum pernah dijelajahi sebelumnya, dengan berbagai tantangan dan kendalanya. Pendidik “menemukan” berbagai solusi baru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, sekaligus

membiasakan diri dengan norma-norma baru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan penggunaan teknologi untuk pembelajaran, misalnya melalui penggunaan aplikasi *web conference* untuk melaksanakan pembelajaran “tatap muka virtual”. Pandemi Covid-19, dengan demikian, menjadi permasalahan global, sekaligus “berkah” bagi dunia pendidikan dalam hal memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa yang berpotensi meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Salah satu konsep yang kita pelajari dari perubahan paradigma dalam pembelajaran ini adalah tersedianya berbagai model dan moda pembelajaran dengan bantuan teknologi. Pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan dalam “kungkungan” ruang kelas, tetapi dapat terjadi dalam moda-moda yang lain. Misalnya, selama pandemi, sebagian guru sudah terbiasa melakukan pembelajaran secara virtual, yang mempopulerkan aplikasi web conference seperti Zoom Cloud Meeting, Google Meet, dan lain sebagainya. Guru juga terbiasa memberikan pembelajaran dan tugas yang dapat dikerjakan oleh siswa dari rumah masing-masing, misalnya memberikan kuis via aplikasi seperti *Quizzizz*, dan berbagai moda pembelajaran daring lainnya. Bahkan dalam berbagai diskusi, pendidik pun mulai merambah menjadi *content creator* dan menghasilkan materi pembelajaran digitalnya sendiri misal berbentuk video di YouTube ataupun materi berbasis blog, dll.

Praktik-praktik di atas menggambarkan jangkauan yang luas dalam praktik pembelajaran. Ini sejalan dengan konsep-konsep pembelajaran di abad ke-21, salah satunya terkait moda pembelajaran yang dapat dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus (Hrastinski, 2008). Moda pembelajaran sinkronus dan asinkronus memiliki karakteristik dan titik fokus yang berbeda, sekaligus keunggulan dan kelemahan masing-masing. Hal ini akan lebih diperdalam pada Bab 2. Untuk sementara, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa tersedia berbagai moda pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui penggunaan teknologi. Tugas guru adalah mengeksplorasi alternatif-alternatif ini.

Buku panduan ini menawarkan salah satu alternatif dalam mengelola pembelajaran, yaitu pemanfaatan aplikasi bernama **Nearpod** (www.nearpod.com). Aplikasi ini adalah suatu aplikasi Web 2.0 yang menyajikan materi dan kegiatan pembelajaran berbentuk slide-slide yang interaktif dan dapat menarik partisipasi siswa. Nearpod dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran sinkronus maupun asinkronus. Akan tetapi pada buku panduan ini, penulis akan berfokus pada pembelajaran sinkronus. Ini karena diasumsikan bahwa mayoritas pembelajaran masih tetap dilaksanakan di ruang kelas. Akan tetapi, moda pembelajaran F2F ini juga

masih tetap dapat ditingkatkan efektifitasnya melalui penggunaan teknologi seperti Nearpod. Buku panduan ini memiliki tujuan utama untuk mendemonstrasikan bagaimana Nearpod dapat digunakan untuk mengelola pembelajaran secara sinkronus dengan menghadirkan interaktifitas dan berpusat pada siswa, dengan didukung oleh teori-teori pembelajaran yang sesuai.

Tujuan dan Manfaat

Panduan ini disusun sebagai respon terhadap kebutuhan akan model pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif. Berikut dipaparkan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai buku panduan ini.

Tujuan Panduan

Panduan ini disusun dengan tujuan utama:

- Menyediakan kerangka konseptual dan praktik untuk desain pembelajaran sinkronus berbasis Nearpod
- Menjelaskan strategi pengelolaan kelas yang mendukung partisipasi aktif siswa
- Mendorong integrasi teknologi tepat guna dan berlandaskan teori pedagogis yang sesuai
- Memberikan referensi strategis bagi institusi, pengembang kurikulum, dan pendidik dalam menerapkan pembelajaran sinkronus yang bermakna

Manfaat yang Diharapkan:

- Meningkatkan kualitas interaksi antara pengajar dan peserta didik selama sesi pembelajaran berlangsung
- Mempermudah perancangan dan pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada umpan balik dan refleksi
- Memberikan dukungan kepada pendidik dalam memanfaatkan fitur Nearpod untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan humanis
- Menjadi acuan institusional dalam pengembangan kebijakan pembelajaran digital berbasis keterlibatan langsung

Ruang Lingkup dan Batasan

Ruang Lingkup

- Menekankan penggunaan Nearpod sebagai media utama dalam pengelolaan pembelajaran sinkronus berbasis keterlibatan interaktif. Nearpod akan digunakan sebagai aplikasi *stand-alone* tanpa dukungan aplikasi lain.
- Menyediakan acuan untuk desain, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis berbagai fitur dan elemen Nearpod.
- Mengakomodasi prinsip asesmen formatif dan berbasis portofolio dalam setting pembelajaran daring
- Relevan bagi pendidik, pengembang kurikulum, dan pengambil kebijakan yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran sinkronus

Batasan Panduan

- Tidak membahas secara mendalam pembelajaran asinkronus atau penggunaan teknologi pendukung lainnya
- Tidak mencakup seluruh fitur Nearpod secara teknis—fokus panduan adalah pada integrasi pedagogis dan manajemen pembelajaran, bukan tutorial komprehensif
- Tidak menyajikan studi longitudinal atau uji coba eksperimental, melainkan bersifat aplikatif berbasis praktik baik dan kajian literatur terkini
- Implementasi dapat berbeda tergantung pada infrastruktur digital, kesiapan institusi, dan kapasitas pendidik

Organisasi Buku Panduan

Buku panduan ini disusun secara sistematis untuk memandu pembaca dalam mengembangkan dan menggunakan Nearpod dalam mengelola pembelajaran secara sinkronus secara bertahap. Pada Bab 1 dan Bab 2, pembaca akan mendapatkan penjelasan latar belakang dan kerangka teoretis pedagogis dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif. Bab 3 akan menjelaskan secara ringkas tentang Nearpod: apa, kenapa, dan bagaimana memanfaatkannya. Bab 4 akan menjadi bagian inti dari buku ini, dimana pemanfaatan Nearpod akan dijelaskan serara mendetail dari mulai persiapan,

pengembangan, hingga penggunaannya di ruang kelas akan dibahas. Pada bagian ini akan dijelaskan juga tentang penilaian dan evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran, dimana hasilnya dapat dimanfaatkan dalam tindak lanjut dan peningkatan pembelajaran. Pada Bab 5 penulis akan mencoba mendaftarkan berbagai fitur dan elemen yang tersedia pada Nearpod. Penjelasan ringkas akan diberikan tentang fungsi dan penggunaan berbagai fitur dan elemen yang tersedia. Untuk memberikan landasan pedagogis yang baik dalam penggunaan Nearpod, pada Bab 6 akan menjelaskan prosedur perancangan pembelajaran yang interaktif (lesson planning) dengan mengacu kepada fitur dan elemen pada Nearpod. Bab 7 sebagai penutup akan memberikan ringkasan dari seluruh penjelasan pada buku ini.

2

LANDASAN TEORETIS DAN PEDAGOGIS

Pada bagian ini kita akan secara ringkas memaparkan landasan teoretis dan pedagogis yang mendukung pemanfaatan Nearpod dalam pembelajaran. Dukungan ini ditandai dengan filsafah dan teori pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik abad ke-21.

Pembelajaran Abad ke-21

Pembelajaran abad ke-21 menuntut transformasi paradigma dari sekadar transfer pengetahuan menuju pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, literasi digital, dan kompetensi sosial. Untuk dapat hidup dengan layak di abad ke-21, pembelajar memerlukan berbagai tidak hanya pengetahuan, tetapi keterampilan-keterampilan, khususnya yang lebih bersifat *soft-skills* seperti keterampilan hidup (*life skills*), dan lain sebagainya, *Batelle for Kids* (2023) mengusulkan

The P21 Framework for 21st Century Learning was developed with input from educators, education experts, and business leaders to define and illustrate the skills, knowledge, expertise, and support systems that students need to succeed in work, life, and citizenship. (Batelle for Kids, 2023)

suatu kerangka yang dikenal sebagai **Framework for 21st century learning** yang merupakan suatu kerangka yang mendefinisikan dan mengilustrasikan keterampilan, pengetahuan, keahlian, dan sistem pendukung yang dibutuhkan oleh pembelajar untuk dapat sukses dalam dunia kerja, kehidupan, dan kewargaan di abad ke-21. Kerangka ini ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 1. Framework for 21st Century Learning

(Sumber: Battelle for Kids, 2023)

Di antara elemen-elemen pembelajaran abad ke-21 yang digambarkan ini, yang menjadi sentral diskusi pada buku panduan ini adalah *Learning & Innovation Skills* (Keterampilan Belajar dan Inovasi) yang juga dikenal sebagai 4C, yaitu keterampilan yang mencakup *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Creativity* (Kreatifitas). Empat keterampilan dasar ini adalah unsur wajib yang harus dimiliki pembelajaran, dan oleh karenanya pendidikan wajib menjadikan keterampilan ini sebagai tujuan utama dalam pembelajaran, di samping unsur pengetahuan dan keterampilan dalam bidang keilmuan (*hard skills*). Untuk memperoleh keterampilan ini, tentu perlu dilakukan suatu usaha yang sistematis di kelas untuk melatih pembelajar menguasai 4C melalui kegiatan pembelajaran.

Dalam konteks ini, Nearpod menjadi platform yang relevan karena mendukung pembelajaran berbasis keterlibatan aktif dan multimodal. Sebagaimana akan ditunjukkan pada bab-bab berikut, Nearpod memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran 4C.

Sosiokonstruktivisme

Teori sosiokonstruktivisme, yang berakar pada pemikiran Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan konstruksi makna secara kolektif. Konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* menunjukkan bahwa siswa dapat mencapai potensi maksimalnya melalui *scaffolding* dan kolaborasi.

Dalam pembelajaran berbasis Nearpod, interaksi sosial difasilitasi melalui fitur seperti Collaborate Board dan Live Participation. Guru dapat memberikan scaffolding secara real-time, sementara siswa dapat saling berbagi ide dan membangun pemahaman bersama. Ini menciptakan ekosistem belajar yang dialogis dan reflektif.

Selain itu, pendekatan ini mendukung prinsip dialogis dalam pedagogi kritis, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor dalam proses pembentukan pengetahuan. Teknologi berfungsi sebagai mediasi yang memperkuat hubungan antara guru, siswa, dan konten.

Teori Sosiokognitif

Teori sosiokognitif dari Bandura (1986) menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi, modeling, dan interaksi sosial. Konsep *self-efficacy* dan *reciprocal determinism* menjadi kunci dalam memahami dinamika belajar individu dalam konteks sosial.

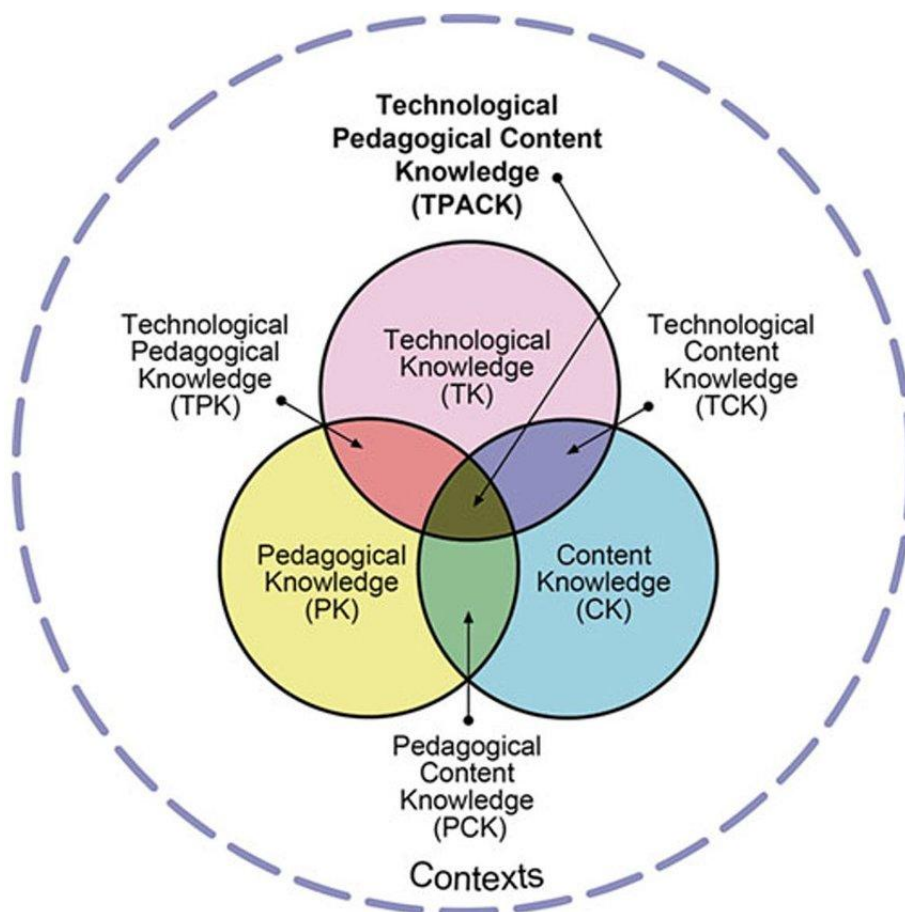
Nearpod mendukung teori ini dengan menyediakan ruang bagi siswa untuk melihat respons teman, berpartisipasi dalam diskusi, dan membangun pemahaman melalui modeling digital. Guru dapat menampilkan contoh jawaban, memberikan umpan balik, dan mendorong refleksi kolektif.

Selain itu, fitur gamifikasi dan visualisasi progres dalam Nearpod dapat meningkatkan self-efficacy siswa, karena mereka dapat melihat pencapaian dan keterlibatan mereka secara langsung. Ini memperkuat motivasi intrinsik dan rasa percaya diri dalam proses belajar.

Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi bukan sekadar digitalisasi konten, tetapi transformasi pedagogi melalui pemanfaatan perangkat digital yang

mendukung interaktivitas, personalisasi, dan asesmen formatif. Kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dari Mishra & Koehler (2006) menjadi acuan penting dalam merancang pembelajaran yang bermakna.



Gambar 2. TPACK Framework

(Sumber: Mishra & Koehler, 2006)

Nearpod mendukung integrasi TPACK dengan menyediakan fitur yang memungkinkan guru menyampaikan konten (CK), menerapkan strategi pedagogis aktif (PK), dan memanfaatkan teknologi secara efektif (TK). Misalnya, guru dapat menyisipkan video interaktif, pertanyaan reflektif, dan kuis dalam satu sesi pembelajaran sinkronus.

Selain itu, Nearpod mendukung prinsip SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) dalam integrasi teknologi.

Penggunaan Nearpod dapat melampaui substitusi dengan memungkinkan redefinisi aktivitas belajar yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan tanpa teknologi.

Di abad ke-21 ini, dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, berbagai bentuk teknologi hadir tidak hanya untuk membantu, tapi juga mentransformasi pembelajaran. Di antaranya adalah opsi yang dikenal sebagai *e-learning* dan *online learning*, dua istilah yang saling berkaitan, yaitu pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi internet untuk mendukung pembelajaran. Alternatif yang juga semakin marak saat ini adalah *blended learning* atau pembelajaran bauran yang merupakan paduan logis dan sistematis antara pembelajaran tatap muka atau *face-to-face* (F2F) dengan pembelajaran daring atau *online learning*. Horn dan Staker (2014) menyimpulkan berbagai variasi bagaimana kedua bentuk pembelajaran ini dapat diintegrasikan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif. Graham (2006) juga menjelaskan bahwa *blended learning* memiliki beberapa fungsi dan tujuan, yaitu *enabling*, *enhancing*, dan *transforming*. Ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya dapat membisakan kita belajar tanpa tatap muka (seperti yang sama-sama kita alami di masa pandemi Covid-19), tetapi juga meningkatkan proses pembelajaran, hingga mentransformasinya. Artinya dengan teknologi, apa yang kita pahami sebagai pembelajaran dapat bertransformasi menjadi bentuk-bentuk lain yang mendefinisikan ulang pembelajaran yang lebih mengutamakan peran guru sebagai pengendali utama pembelajaran (*sage on the stage*) menjadi fasilitator pembelajaran (*guide on the side*) (Stanton, 2019). Hal ini sejalan dengan arah pembelajaran di abad ke-21 yang lebih menekankan kepada pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*student-centered learning*)

Pembelajaran Sinkronus vs Asinkronus

Lebih jauh lanjut tentang pembelajaran bauran (*blended learning*), sebagai suatu model pembelajaran yang umum di abad ini, opsi yang tersedia tidak hanya alternatif antara pembelajaran *F2F* dan *online learning*. Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, tersedia berbagai bentuk dan moda pembelajaran yang dapat diterapkan.

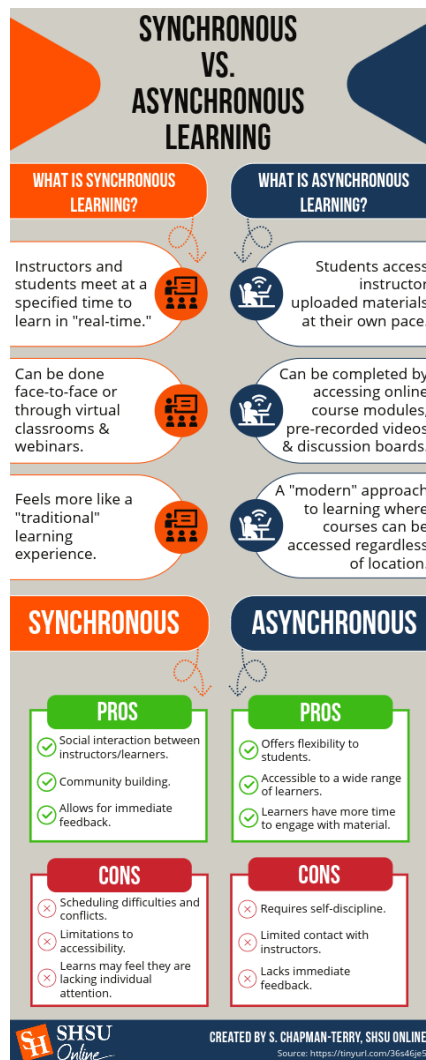
Dimulai dengan konsep *Computer-mediated communication (CMC)*, yaitu proses komunikasi yang difasilitasi oleh teknologi komputer (Yasmin, 2020), ditunjukkan bahwa komunikasi berbasis teknologi dapat dibagi menjadi dua moda, yaitu *Synchronous CMC* dan *Asynchronous CMC*.

Sementara SCMC adalah komunikasi yang terjadi secara sewaktu (*real-time*), misal komunikasi dengan Whatsapp atau aplikasi *instant messenger* lainnya, maka ACMC adalah komunikasi yang terjadi secara tunda (*lagged time*), misalnya dengan email atau melalui forum diskusi. Perbedaan antara moda komunikasi ini kemudian berkembang menjadi alternatif moda pembelajaran, yaitu *Synchronous learning* (diterjemahkan menjadi pembelajaran Sinkronus) dan *Asynchronous learning* (diterjemahkan menjadi pembelajaran Asinkronus), dengan karakteristik yang kurang lebih sama dengan CMC. Pembelajaran Sinkronus adalah pembelajaran yang dilaksanakan sewaktu, terpusat, dengan interaksi utama antara guru dan siswa. Sementara pembelajaran Asinkronus adalah pembelajaran terdistribusi dan fleksibel (*anywhere, anytime*), dengan interaksi utama antara siswa dan materi pembelajaran. Perbandingan ringkas kedua moda pembelajaran ini dapat dilihat pada gambar di samping ini.

(Sumber: <https://oertx.highered.texas.gov>).

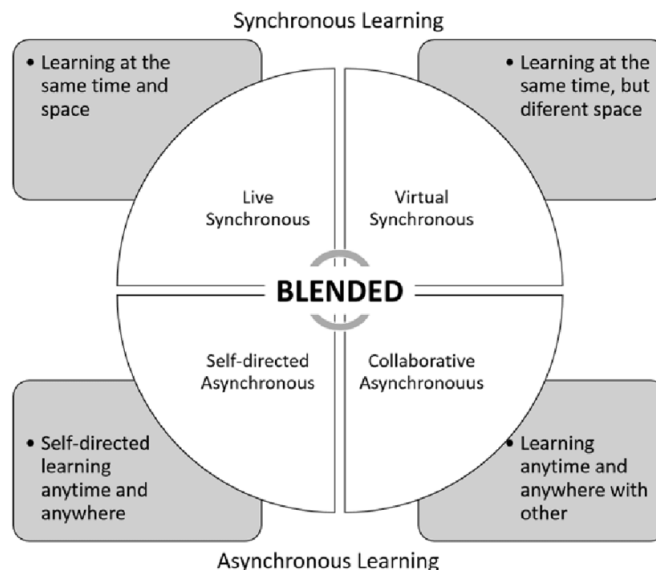
Tidak hanya berbeda dalam pelaksanaannya, kedua moda ini juga memiliki keuntungan maupun kelebihan masing-masing. Sehingga pendidik dalam menentukan pilihannya perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan konteks yang ada.

Di dalam panduan ini, kita hanya akan berfokus dengan pembelajaran Sinkronus dengan asumsi bahwa hingga saat ini pun, pendidikan khususnya dalam sektor formal, masih bergantung dengan pembelajaran secara langsung di kelas (F2F), dan dengan bantuan teknologi yang tepat, proses pembelajaran ini dapat berlangsung dengan lebih efektif.



Gambar 3. *Synchronous vs. Asynchronous Learning*

Chaeruman dan Maudiarti (2018) memetakan berbagai bentuk pembelajaran bauran dengan membandingkan antara F2F dan Online Learning serta Synchronous vs, Asynchronous Learning. Mereka mengusulkan suatu kerangka yang disebut *Quadrant of Blended Learning* sebagai berikut.



Gambar 4. Quadrant of Blended Learning

Sumber: (Chaeruman & Maudiarti, 2018)

Dalam kuadran ini ditunjukkan bahwa Blended Learning dapat dikategorikan menjadi:

1. **Live Synchronous**, yaitu pembelajaran yang terjadi pada waktu dan tempat yang sama, dimana tempat yang dimaksud adalah ruang fisik, misalnya kelas
2. **Virtual Synchronous**, yaitu pembelajaran yang terjadi di waktu yang sama, tetapi di ruang yang berbeda antara siswa dan guru. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan teknologi *web conference* seperti Zoom Cloud Meeting, Google Meet, atau yang sejenis
3. **Self-directed Asynchronous**, yaitu pembelajaran mandiri dan terdistribusi, dimana siswa dapat belajar kapan dan dimana saja secara individual untuk menyelesaikan modul yang disediakan
4. **Collaborative Asynchronous**, yaitu pembelajaran terdistribusi dimana siswa belajar secara kolaboratif dengan teman sejawat tanpa

peran langsung dari guru. Mereka secara bersama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Pembelajaran sinkronus dan asinkronus masing-masing memiliki karakteristik pedagogis yang unik. Sinkronus memungkinkan interaksi langsung, kehadiran sosial, dan umpan balik instan, sedangkan asinkronus mendukung refleksi, fleksibilitas, dan pembelajaran mandiri (Hrastinski, 2008).

Dalam konteks Nearpod, pembelajaran sinkronus menjadi lebih dinamis karena guru dapat mengontrol alur pembelajaran, memantau partisipasi siswa secara real-time, dan memberikan intervensi pedagogis saat dibutuhkan. Ini sangat penting dalam membangun sense of community dan engagement, terutama dalam pembelajaran daring.

Namun, Nearpod juga mendukung mode asinkronus melalui Student-Paced Lessons, yang memungkinkan siswa mengakses materi sesuai ritme mereka. Kombinasi kedua pendekatan ini mendukung prinsip blended learning dan fleksibilitas pedagogis.

Active Learning

Active learning adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar melalui keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial. Bonwell & Eison (1991) menyatakan bahwa pembelajaran aktif meningkatkan retensi, pemahaman, dan motivasi belajar.

Nearpod memfasilitasi active learning melalui berbagai fitur interaktif seperti Draw It, Matching Pairs, dan Time to Climb. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, membuat keputusan, dan merefleksikan pemahaman mereka secara langsung.

Lebih jauh, active learning yang difasilitasi Nearpod mendukung prinsip konstruksi pengetahuan dan metakognisi. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah, menginterpretasi, dan mengkomunikasikan kembali dalam bentuk yang bermakna.

Kesimpulan

Bab ini menjelaskan secara ringkas berbagai landasan teoretis dan pedagogis pembelajaran abad ke-21 dan bagaimana Nearpod yang merupakan aplikasi pembelajaran fokus buku panduan ini dapat memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Berdasarkan konsep dan teori ini, kita dapat dengan penuh keyakinan merancang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan mampu memenuhi tujuan pembelajaran sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan pembelajar abad ke-21 (4C). Pada bagian-bagian berikut kita akan mulai menjelaskan apa, kenapa, dan bagaimana Nearpod akan digunakan dalam pembelajaran

3

NEARPOD: APA, KENAPA, DAN BAGAIMANA

Apa itu Nearpod

Nearpod adalah suatu aplikasi teknologi pembelajaran berbasis web yang dapat diakses di <https://www.nearpod.com>. Aplikasi ini bersifat *freemium*, yaitu aplikasi yang dapat digunakan secara gratis, dengan tambahan fitur berbayar jika dibutuhkan. Akan tetapi secara umum, versi gratisnya sudah cukup untuk penggunaan umum di ruang kelas.

Nearpod adalah suatu aplikasi Web 2.0 berbasis *slide* (seperti MS PowerPoint) yang mengizinkan pendidik untuk menyajikan materi sekaligus melibatkan siswa ke dalam aktifitas interaktif dalam berbagai bentuk, mulai dari kuis, diskusi, game, dan lain sebagainya. Seluruh kegiatan ini dilakukan secara daring (membutuhkan koneksi internet), baik dengan moda sinkronus (di dalam kelas atau secara virtual, misal via Zoom) maupun secara asinkronus (sebagai tugas di rumah). Dengan berbagai fitur yang tersedia, pendidik dapat mengelola pembelajaran secara interaktif, menyenangkan, dan partisipatif dengan melibatkan siswa secara penuh dalam pembelajaran. Secara sederhana Nearpod dapat digambarkan sebagai suatu aplikasi presentasi plus kegiatan pembelajaran, sehingga pendidik dapat mengelola pembelajaran secara integratif tanpa perlu melibatkan banyak aplikasi. Dengan berbagai moda pembelajaran yang disediakan, pendidik juga dapat menggunakannya secara fleksibel dan menyesuaikan dengan kondisi di sekolah masing-masing.

Di dalam panduan ini, kita akan membatasi penggunaan pada moda sinkronus, yaitu pembelajaran yang dilakukan sewaktu (*real-time*), pada jadwal yang ditentukan, dan terpusat, baik secara tatap muka (*Face-to-face*) maupun secara virtual (melalui *web conference* seperti Zoom Cloud Meeting, dll). Akan tetapi, dengan sedikit modifikasi, pendidik dapat juga menggunakan moda asinkronus, misalnya untuk pembelajaran di rumah baik sebagai tugas ataupun mandiri (*self-paced*). Beberapa alternatif penggunaan akan dijelaskan pada bab tersendiri

“

Web 2.0 is a term used to refer to the second stage of the Internet, which has more user-generated content, greater usability for end-users, a more participatory culture, and more interoperability compared to its earlier (first) incarnation, Web 1.0, which was dominated by static website (Kenton, 2024)

Keunggulan dan Manfaat Nearpod

Sebagaimana dijelaskan secara ringkas di bagian sebelumnya, Nearpod memiliki berbagai keunggulan dan manfaat dalam pengelolaan pembelajaran. Berikut dijelaskan beberapa keunggulan Nearpod yang dapat mendukung pembelajaran interaktif di kelas.

Harga

Nearpod adalah aplikasi yang tergolong dalam aplikasi *Freemium*, yaitu aplikasi yang pada dasarnya bersifat gratis, sehingga dapat digunakan tanpa perlu mengeluarkan biaya sama sekali. Versi dasarnya yang disebut sebagai versi Silver adalah versi gratis, walaupun memiliki batasan, misalnya jumlah siswa yang dapat mengakses aplikasi secara bersamaan dibatasi maksimum 40 siswa, dan batasan penyimpanan sebesar 300 MB.

Dalam konteks Indonesia, ini tidak terlalu masalah karena jumlah siswa per kelas optimalnya hanya sekitar 36 orang, sementara batasan ruang penyimpanan dapat diatasi dengan penghematan sumber media dan berbagi pakai.

Jika memang dibutuhkan, pengguna dapat melakukan upgrade ke versi Gold atau bahkan Platinum. Akan tetapi berdasarkan pengalaman penulis, upgrade ini tidak dibutuhkan. Dengan versi gratis, hampir semua kebutuhan pendidik akan dapat dipenuhi dengan baik. Pada gambar di samping ini ditunjukkan perbandingan harga dan fitur pada beberapa versi Nearpod.

Choose your Nearpod plan

Deliver active, engaging, and data-rich instruction with a Nearpod plan that's right for you.

Individual educators	Schools & districts
Flexible packages to fit your classroom needs Silver \$0 300 MB Storage 40 student joins per lesson Nearpod core features and functionality Gold \$159/year All Silver features, plus: NEW AI Create Question Generator (beta) 1 GB storage 75 student joins per lesson Google Slides add-on Drag & Drop Launch multiple sessions at once Set lesson code expiration Sub Plans Platinum \$397/year All Gold features plus: 5 GB storage 90 student joins per lesson Student notes	Unlock the full instructional power of Nearpod with a School or District license. Request a quote Everything included in Platinum, plus more for schools and districts: ✓ Unlimited storage ✓ 250 student joins per lesson ✓ NEW AI Create Lesson Generator (beta) ✓ Live to Student-Placed ✓ Virtual Math Manipulatives ✓ Co-teaching ✓ Co-editing ✓ Shared School and District Libraries ✓ Nearpod Math Program ✓ Nearpod Social Studies Program ✓ Student Accounts ✓ Live Annotation ✓ Admin Reporting and Dashboards ✓ LMS, LTI, and rostering integrations ✓ Dedicated Customer Success Manager ✓ Options for customized professional development

Gambar 5. Perbandingan Versi Nearpod

Kemudahan dan Fokus kepada Konten

Nearpod relatif mudah digunakan baik oleh pendidik maupun siswa. Tampilannya cukup intuitif serta menu dan fitur yang tersedia tersusun dengan rapi sehingga dapat digunakan dengan mudah. Menggunakan aplikasi ini, pendidik hanya perlu berfokus kepada konten tanpa perlu memikirkan detail-detail teknis (ciri dari *content management system*). Pendidik tidak perlu memiliki keterampilan khusus pemrograman dan sebagai, karena seluruhnya dikerjakan oleh sistem. Pendidik hanya perlu berfokus kepada materi yang akan diajarkan serta desain/rancangan pembelajarannya saja. Dengan demikian, dengan mengikuti rutin dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, didukung dengan teknologi Nearpod sebagai alat bantu, pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik.

Dukungan Teknis

Untuk memandu pengguna, tersedia sangat banyak tutorial penggunaan yang dapat dipedomani, baik yang disediakan oleh Nearpod maupun tutorial

yang disediakan para pengguna dan penggemar teknologi dalam pembelajaran. Nearpod juga memiliki program reguler yang bernama “**Camp Engage**” dimana pendidik dapat mengikuti sejumlah workshop yang diisi oleh berbagai pakar kelas dunia yang akan mendiseminasikan ide dan gagasan penggunaan Nearpod (Lihat: <https://nearpod.com/camp-engage>). Pada bagian akhir panduan ini, anda juga dapat menemukan *QR Code* ke kanal YouTube yang dikelola oleh penulis yang berisi tutorial penggunaan teknologi pembelajaran termasuk Nearpod.

Integratif

Nearpod adalah suatu aplikasi pembelajaran integratif yang dapat menggabungkan antara penyajian materi, interaksi antar pendidik dan siswa, hingga asesmen dan kegiatan pembelajaran. Nearpod adalah *one-stop-service* yang dapat digunakan untuk melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran ini, sehingga pendidik tidak butuh berganti-ganti teknologi atau peralatan lainnya selama proses pembelajaran. Contoh skenario dimana pendidik menampilkan materi di depan kelas dengan menggunakan PowerPoint TM, lalu berganti ke aplikasi kuis seperti Quizziz TM, dan seterusnya dapat dihindari hanya dengan menggunakan satu aplikasi.

Interaktif

Kelebihan yang tidak kalah penting dari Nearpod adalah kemampuan membangun interaktifitas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), Nearpod dapat digunakan sehingga tidak hanya pendidik yang menyajikan materi secara satu arah, tetapi siswa juga dapat menyampaikan pendapatnya, curah pendapat, merespons, dan lain sebagainya. Hal ini dapat mendorong kelas yang aktif dan partisipatif. Interaksi ini juga dapat dilakukan dalam berbagai modalitas, secara tertulis, menggunakan grafis, bahkan secara audio visual.

Gamifikasi

Kelebihan berikutnya adalah kemampuan Nearpod untuk mendukung gamifikasi, sehingga menghasilkan daya tarik bagi siswa. Berbagai fitur interaktif yang disediakan tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga menghadirkan nuansa permainan (*game*) dan kompetisi di antara siswa, bahkan didukung dengan grafis, warna, bahkan audiovisual yang menarik. Sehingga Nearpod dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berbagi Pakai

Sebagai aplikasi web 2.0, pengguna juga dapat saling berbagi pakai, artinya media Nearpod yang telah kita buat dapat digunakan oleh pengguna lain, dan sebaliknya kita dapat mencari dan menggunakan media yang dibuat pengguna lain. Dengan demikian, pengguna Nearpod dapat saling mendukung dalam menyiapkan pembelajaran dengan sesama pendidik, dan dengan demikian menjadi kemudahan bagi pendidik dalam melaksanakan pembelajaran berkualitas dengan dukungan teknologi.

Kebutuhan Peralatan

Untuk dapat menggunakan Nearpod dengan baik, ada beberapa peralatan yang dibutuhkan baik oleh pendidik maupun siswa. Berikut didaftarkan beberapa peralatan yang wajib ada maupun bersifat opsional untuk pendidik dan siswa.

Untuk Pendidik

1. Koneksi internet yang cukup memadai
2. Komputer/Laptop untuk mengakses Nearpod. (Catatan: Tablet dapat digunakan sebagai alternatif, tapi akan membutuhkan alat untuk *mirroring*, seperti Google Chromecast, dan browser Opera)
3. Proyektor/infocus untuk menampilkan pembelajaran. Alternatifnya juga dapat menggunakan *Interactive Whiteboard*.
4. Browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, dll. Pilihan diserahkan kepada pendidik. Mungkin ada sedikit perbedaan tampilan pada browser yang berbeda.
5. Akun Nearpod (Akan dijelaskan pada bab 3)

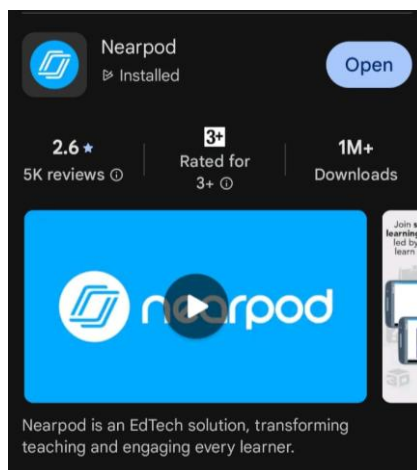
Untuk Siswa

1. Koneksi internet yang cukup memadai
2. Smartphone, tablet, atau laptop/komputer per siswa, sesuai ketersediaan.

3. Browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, dll. Alternatifnya dapat menggunakan versi aplikasi yang harus diunggah melalui Google Playstore ataupun Apple Store, tetapi ini sifatnya opsional.

Siswa tidak membutuhkan akun Nearpod. Untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, siswa hanya membutuhkan *Session Key* yang akan dijelaskan pada Bab 4.

Secara umum, kebutuhan teknologi untuk pembelajaran menggunakan Nearpod ini relatif terjangkau, terutama karena akses pada koneksi internet dan smartphone sudah cukup luas. Akan tetapi pendidik harus terlebih dahulu memahami kondisi ketersediaan teknologi ini, khususnya pada siswa, sebagai landasan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Nearpod sendiri menurut hemat penulis menyediakan berbagai alternatif implementasi, sehingga pendidik dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kondisi masing-masing.

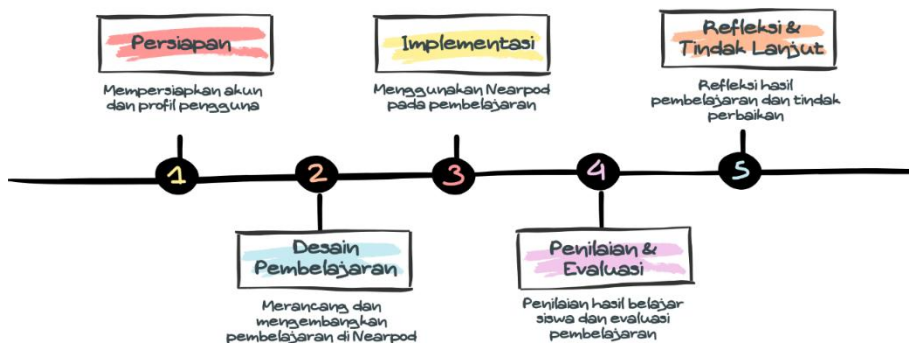


Gambar 6. Aplikasi Nearpod di Google Play Store

4

PROSEDUR DASAR PENGUNAAN NEARPOD

Nearpod adalah suatu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang relatif mudah digunakan dan memiliki tampilan yang cukup intuitif. Untuk dapat menggunakannya dengan baik, pendidik perlu memahami tahap dan langkah penggunaannya. Pada bab ini kita akan mendemonstrasikan secara sederhana prosedur penggunaan Nearpod. Penulis membagi prosedur ini menjadi 5 (lima) tahap dasar sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 7 berikut ini.



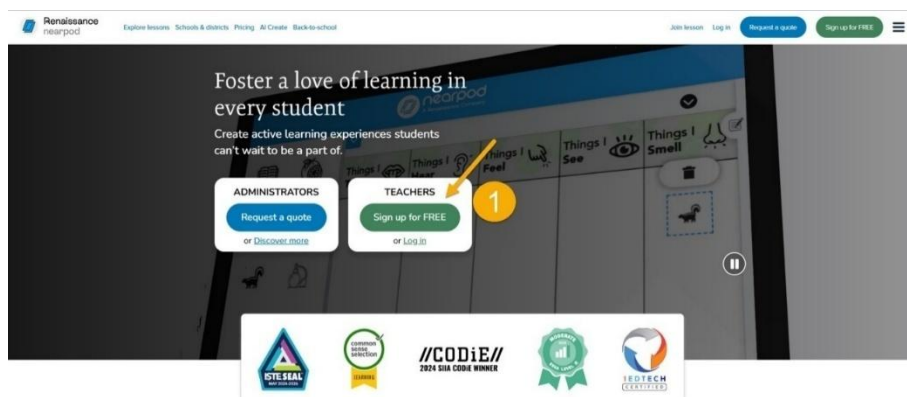
Gambar 7. Lima Tahap Penggunaan Nearpod

Tahap 1: Persiapan

Tahap awal penggunaan Nearpod adalah tahap persiapan yang mencakup langkah-langkah pembuatan akun Nearpod dan pengelolaan profil pengguna. Sebelum dapat menggunakan Nearpod, guru perlu melakukan registrasi dan membuat akun. Pembuatan akun hanya perlu dilakukan satu kali dan setelahnya dapat digunakan ini untuk mengembangkan pembelajaran. Seorang guru harus membuat akun sebagai **Teacher** di Nearpod, dengan langkah-langkah berikut:

Langkah 1.1: Akses Website Nearpod

Akses Nearpod menggunakan browser anda di alamat <https://www.nearpod.com>. Klik tombol **Sign Up for FREE**. Pastikan memilih registrasi sebagai *Teacher* sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.

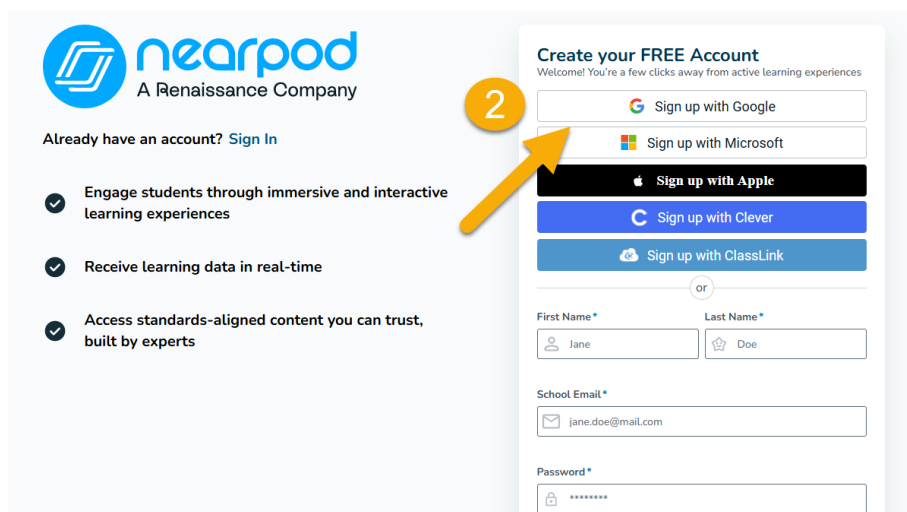


Gambar 8. Akses Website Nearpod

Langkah 1.2: Registrasi (*Sign up*) Menggunakan Google

Ada beberapa metode registrasi yang bisa dilakukan di Nearpod, mulai dari metode manual hingga dengan menggunakan *authentication* (otentikasi). Nearpod menyediakan beberapa pilihan otentikasi, seperti Google, Microsoft, Apple, dll. Dengan otentikasi berbasis aplikasi ini pengguna tidak perlu membuat akun baru, tetapi langsung menggunakan akun yang sudah ada. Dengan asumsi bahwa Google adalah penyedia layanan dan produk berbasis internet yang paling populer, dan kemungkinan mayoritas pendidik memiliki akun Google, dalam panduan ini kita akan menggunakan *Google*

Authentication. Untuk itu, pastikan anda sudah memiliki akun Google dan sudah login. Klik ***Sign up with Google.***



nearpod
A Renaissance Company

Already have an account? [Sign In](#)

- ✓ Engage students through immersive and interactive learning experiences
- ✓ Receive learning data in real-time
- ✓ Access standards-aligned content you can trust, built by experts

Create your FREE Account
Welcome! You're a few clicks away from active learning experiences

[Sign up with Google](#)

[Sign up with Microsoft](#)

[Sign up with Apple](#)

[Sign up with Clever](#)

[Sign up with ClassLink](#)

or

First Name*

Last Name*

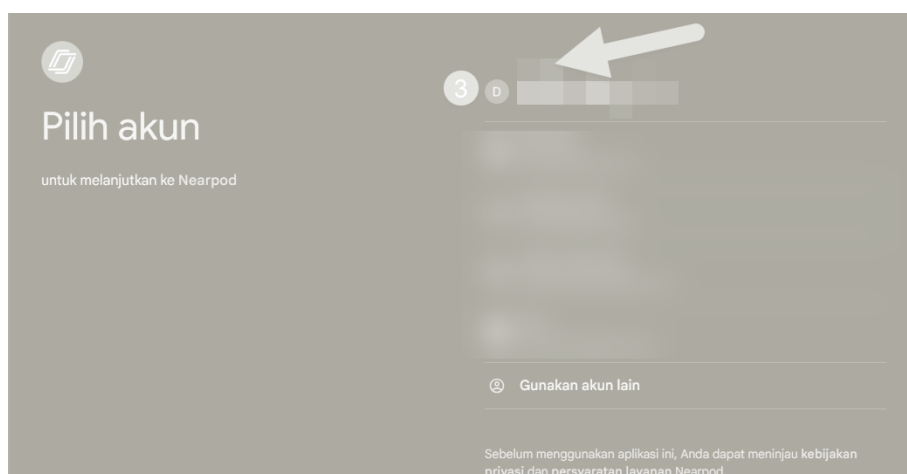
School Email*

Password*

Gambar 9. Sign up dengan Google Authentication

Langkah 1.3: Pilih Akun Google

Pilih akun Google yang akan digunakan untuk otentikasi sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah (sengaja dikaburkan untuk keamanan).



Pilih akun
untuk melanjutkan ke Nearpod

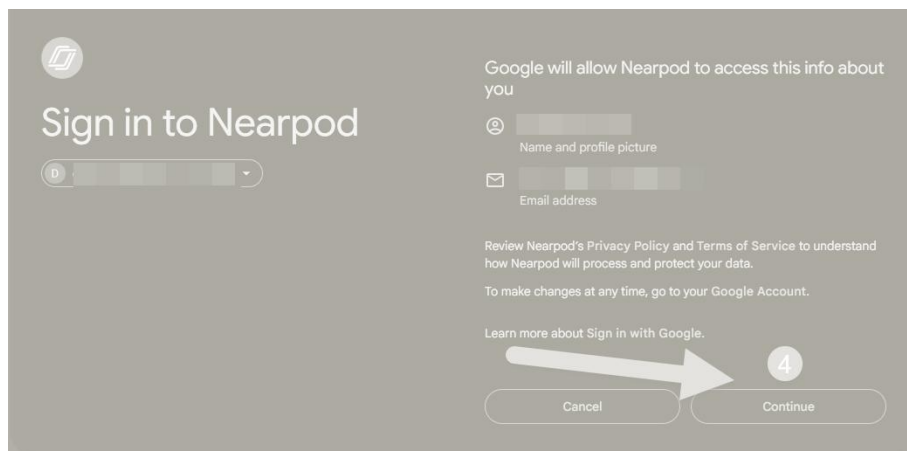
[Gunakan akun lain](#)

Sebelum menggunakan aplikasi ini, Anda dapat meninjau kebijakan privasi dan persyaratan layanan Nearpod.

Gambar 10. Pilih Akun Google yang akan Digunakan

Langkah 1.4: Beri Akses ke Nearpod

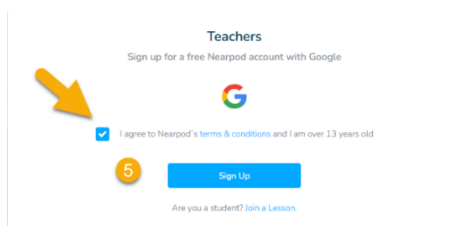
Langkah berikutnya adalah memberikan akses kepada Nearpod untuk menghubungkan Nearpod dengan akun Google yang telah ada. Hal ini sangat aman, karena Nearpod hanya akan menggunakan profil umum kita di Google seperti nama, foto profil, dan alamat email.



Gambar 11. Beri akses ke Google

Langkah 1.5: Persetujuan

Langkah berikutnya yang harus dilakukan adalah memberi persetujuan akhir untuk pembuatan akun. Beri centang pada pernyataan persetujuan lalu klik **Sign Up**.



Gambar 12. Persetujuan Akhir

Langkah 1.6: Lengkapi Profil

Setelah registrasi selesai, pengguna akan diarahkan ke beberapa pertanyaan terkait profil pendidik sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.

Pada formulir ini, isilah nama negara domisili. *State* dan *Zip Code* hanya untuk warga Amerika Serikat, sehingga akan non aktif begitu kita memilih negara selain AS. Carilah nama sekolah anda. Jika sudah terdaftar di Nearpod,

maka nama sekolah akan bisa dipilih. Jika tidak, silahkan centang pilihan ***I am not associated with a school***. Ini akan menonaktifkan kotak ***School Name***.

Almost done!
Where do you teach?

Let's help you share resources and connect with educators

Country

Indonesia

State

Select a State

Zip Code

e.g. 11111

School name*

My school is not listed

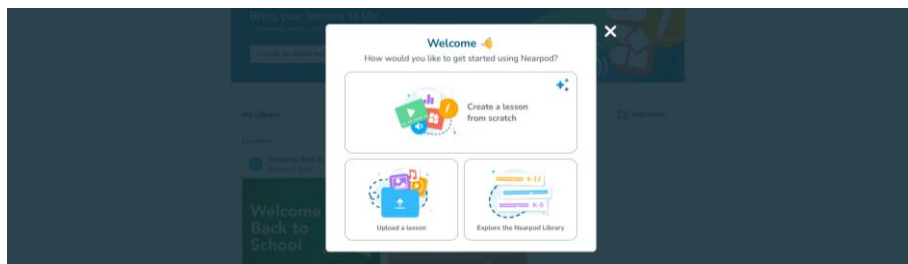
Done!

☒ I am not associated with a school

Gambar 13. Formulir Profil Guru

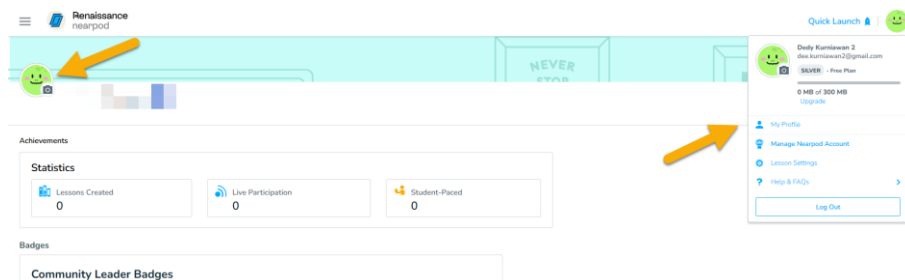
Langkah 1.7: Nearpod Siap Digunakan

Setelah seluruh langkah di atas dilakukan dengan baik, maka akun Nearpod telah dapat digunakan.



Gambar 14. Nearpod Siap Digunakan

Secara *default* pengguna akan diarahkan ke pilihan menu cepat seperti ditunjukkan pada gambar di atas. Pada menu ini, guru dapat membuat materi pertamanya (disebut ***Lesson***) dan lain sebagainya. Ini akan dijelaskan pada Tahap 2. Sementara itu, jika dibutuhkan, pengguna juga dapat mengakses menu Profile untuk mengganti foto profil dan beberapa hal lainnya. Ini ditunjukkan pada gambar berikut.



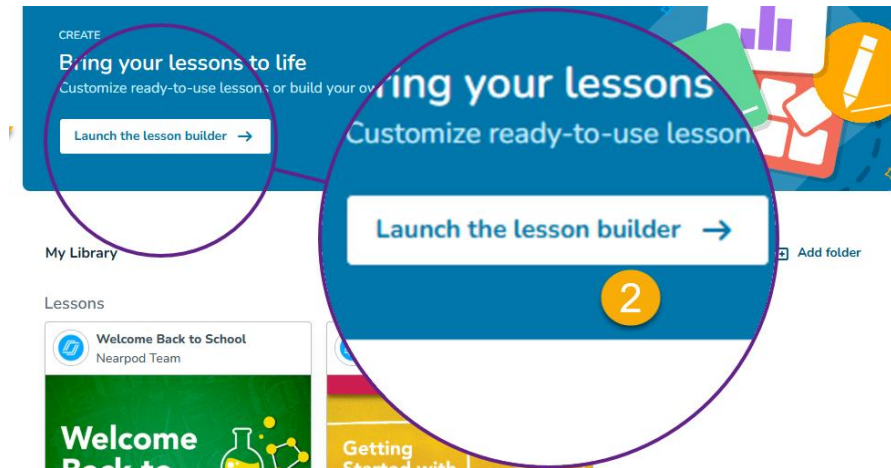
Gambar 15. Menu Profil Pengguna

Tahap 2: Mendesain Pembelajaran (Lesson)

Tahap berikutnya adalah tahap inti yaitu mendesain dan mengembangkan pembelajaran berbasis Nearpod. Nearpod adalah suatu aplikasi pembelajaran berbasis *slide* yang terdiri atas segmen-segmen materi, media, dan aktifitas pembelajaran yang terintegrasi membentuk satu unit yang disebut sebagai **Lesson**. Mendesain *Lesson* berarti menyusun segmen-segmen ini menjadi satu kesatuan unit pembelajaran, sehingga seharusnya dimulai dari mendesain pembelajaran itu sendiri (menyusun *Lesson Plan*, RPP, atau nama lainnya. Pada bagian ini kita akan terlebih dahulu mencoba memahami langkah-langkah dasar penggunaan fitur pada Nearpod. Sementara, penjelasan lengkap dan mendetil tentang setiap elemen pada Nearpod akan dijelaskan pada Bab 5 dan proses perancangan pembelajaran (*Lesson Planning*) akan dijelaskan pada Bab 6. Dengan mengikuti keseluruhan prosedur ini, guru akan mampu mengelola pembelajarannya secara utuh, sistematis, dan berdasarkan landasan pedagogis yang sesuai. Berikut adalah langkah dasar desain pembelajaran menggunakan Nearpod.

Langkah 2.1: Login ke Nearpod

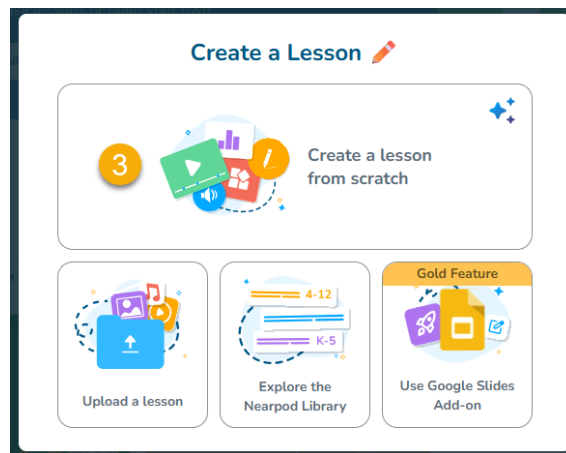
Login menggunakan akun Nearpod yang telah dibuat. Anda akan diarahkan ke menu pengguna (dashboard). Pada dashboard ini ada beberapa kelompok menu seperti gambar di bawah. Fokus ke menu **CREATE**. Klik **Launch the the lesson builder**.



Gambar 16. Mulai membuat Lesson

Langkah 2.2: Buat Lesson

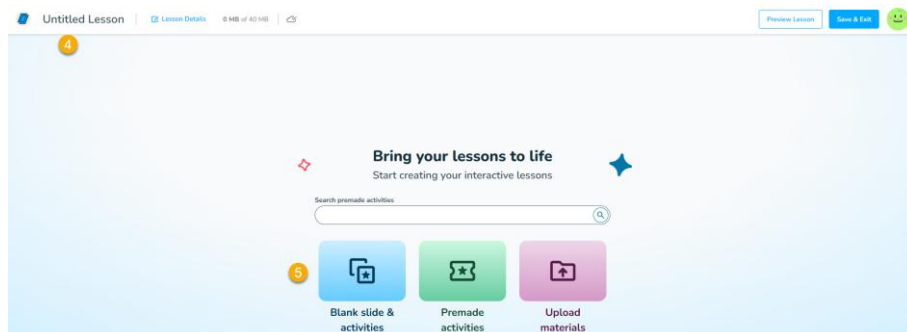
Setelah mengklik tombol Launch the lesson builder, sebuah kotak akan muncul dan menawarkan beberapa pilihan. Sementara ini kita akan fokus kepada pembuatan Lesson dari awal, sehingga klik menu **Create a lesson from scratch** seperti ditunjukkan pada gambar berikut. Menu lain akan kita bahas pada bagian lain.



Gambar 17. Membuat Lesson dari awal

Langkah 2.3: Menyusun Lesson

Setelah langkah di atas dilakukan, kita akan diarahkan ke layar Lesson dimana kita dapat mempersiapkan lesson kita.



Gambar 18. Layar Editor Lesson di Nearpod

Pertama, Beri nama *lesson* sesuai kebutuhan (nomor 4). Lalu tambahkan *Lesson Details* jika diperlukan. *Lesson details* berisi deskripsi dan identitas mata pelajaran (subject) dan level (grade). Ini akan cukup membantu pendidik untuk berbagi pakai, karena dengan menggunakan detail ini pendidik dapat dengan mudah mencari materi yang dibutuhkan.

Kemudian, gunakan tombol *Blank slide & activities* (nomor 5) untuk menambahkan materi dan kegiatan pembelajaran. Pendidik juga dapat menggunakan *premade activies* atau *upload materials*, tetapi ini akan dijelaskan pada bagian lainnya. Untuk sementara kita akan fokus kepada membuat materi sendiri dari awal (from the scratch).

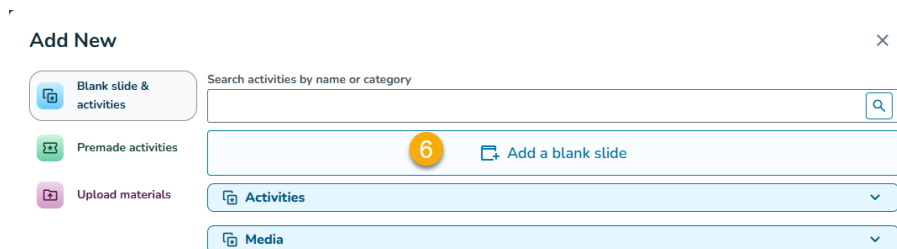
Sebagaimana namanya, pada dasarnya media pada Nearpod dapat dibagi menjadi dua kelompok besar. Yang pertama adalah kelompok *slide*, yaitu halaman-halaman presentasi seperti yang kita temukan pada PowerPoint. Slide ini bersifat statis dan hanya digunakan untuk mempresentasikan materi saja (satu arah). Sementara kelompok kedua adalah kelompok *activities* yang berbentuk kegiatan pembelajaran interaktif yang menyediakan interaktifitas bagi siswa. Kelompok ini termasuk berbagai macam kuis, diskusi, dll yang akan membutuhkan interaksi dan respons dari siswa peserta pembelajaran. Ini kurang lebih sama fungsinya dengan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, Quizziz, Sli.do, dan lain sebagainya. Ada kelompok ketiga yang bernama Media, yang dapat digunakan untuk menampilkan berbagai sumber belajar multimedia seperti YouTube video, VR, dll. Akan tetapi ini juga bersifat statis seperti slide, sehingga dapat juga dikategorikan dalam kelompok Slide, walaupun berbentuk multimedia.

Dengan demikian, Nearpod dapat dianggap sebagai suatu media pembelajaran integratif yang menggabungkan slide presentasi yang statis dan kegiatan pembelajaran yang interaktif, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih efisien karena hanya membutuhkan satu aplikasi

saja. Satu *Lesson* dapat terdiri dari beberapa halaman slide yang divariasikan dengan *activities* secara berselang-seling. Untuk itu, kita akan membutuhkan suatu desain atau skenario pembelajaran yang mengatur transisi antar materi ini. Ini akan kita jelaskan pada bab tersendiri. Untuk sementara kita akan membahas dasar dalam menambahkan slide dan activities terlebih dahulu.

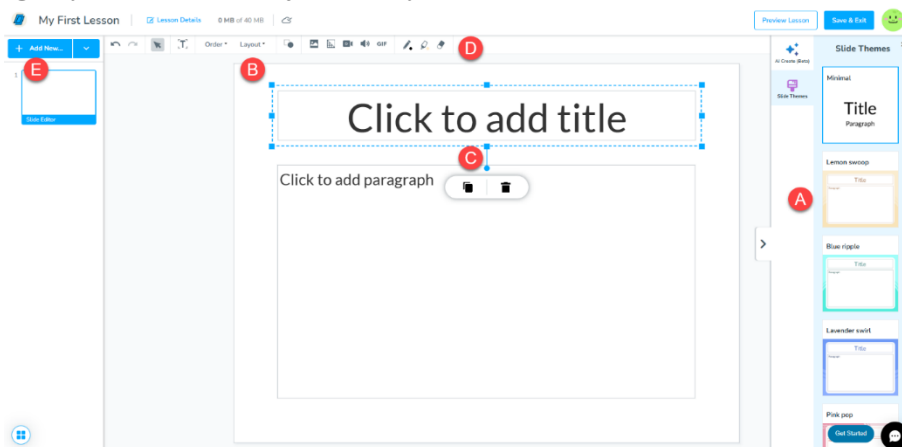
Langkah 2.4: Menambahkan Slide

Untuk menambahkan Slide, klik tombol Blank Slide & Activities, lalu kemudian pilih Blank Slide, seperti ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 19. Menambahkan Slide di Nearpod

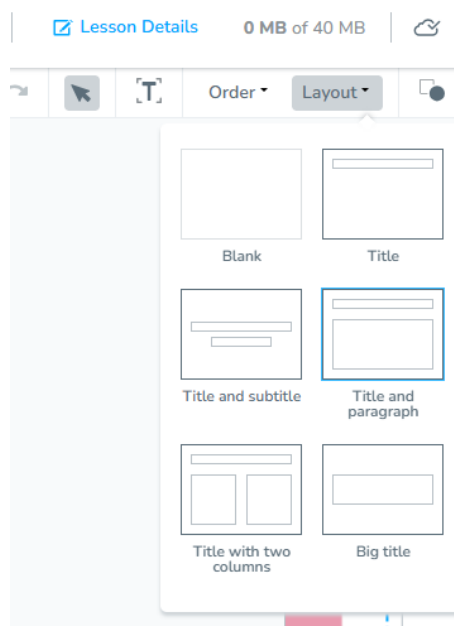
Pengguna akan diarahkan pada halaman Slide Editor dimana Slide ini dapat diisi dengan materi pembelajaran berbentuk teks, grafik, dan sebagainya. Berikut ditunjukkan layar Slide Editor.



Gambar 20. Editor Slide di Nearpod

Berikut langkah yang disarankan untuk menyiapkan Slide. Pertama, pilih tema (Theme). Tema ini akan menentukan tampilan warna dan background slide. Kedua, pilih Layout, untuk pengaturan tata letak slide. Ketiga, tuliskan konten slide dengan judul (title) dan isi (body). Gunakan menu di bagian atas (D) untuk menambahkan berbagai konten lain, seperti grafik, dll. Untuk menambahkan slide baru atau activities, klik tombol + **Add New** di bagian kiri atas.

Hal ini dilakukan secara berulang-ulang sesuai kebutuhan. Setelah selesai, jangan lupa untuk mengklik tombol **Save & Exit**.

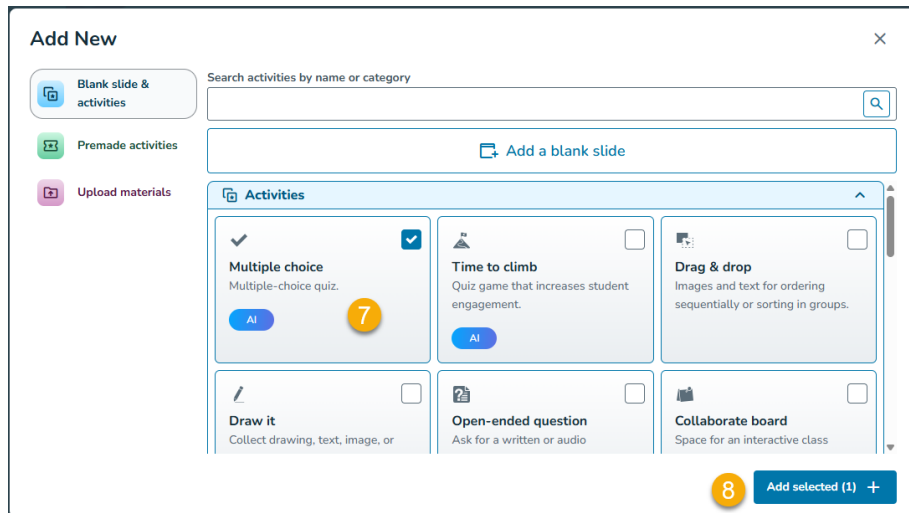


Gambar 21. Pilihan Layout

Langkah 2.5: Menambahkan Activities

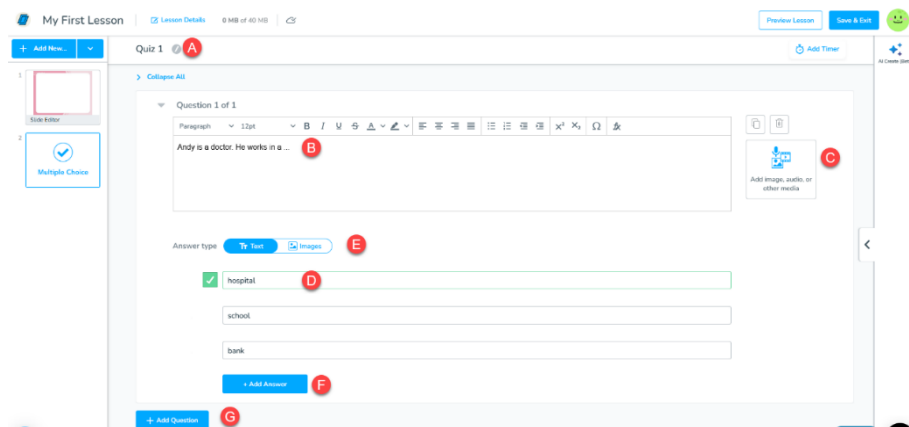
Activities adalah kelompok media berbentuk kegiatan pembelajaran. Ada banyak bentuk activities yang dapat digunakan. Pada bab ini kita akan membahas tentang penambahan activities secara umum. Diskusi detail tentang fungsi dan cara penggunaan masing-masing activities akan dijelaskan pada bab lain.

Untuk menambahkan activities, klik tombol Add New seperti sebelumnya, kemudian cari dan pilih activity yang ingin digunakan. Contohnya pada gambar di bawah ini, penulis memilih kegiatan Multiple Choice. Centang pilihan ini lalu klik *add selected*.



Gambar 22. Menambahkan Activities

Tahap berikutnya dalam penambahan activities adalah mengisi konten dan melakukan pengaturan. Ini akan sedikit lebih kompleks dari slide, dan setiap activity memiliki pengaturan yang sedikit berbeda. Penjelasan ini akan diberikan pada bab lain. Untuk sementara kita akan mencontohkan pada menambahkan *Multiple Choice quiz* saja.



Gambar 23. Membuat MC Quiz

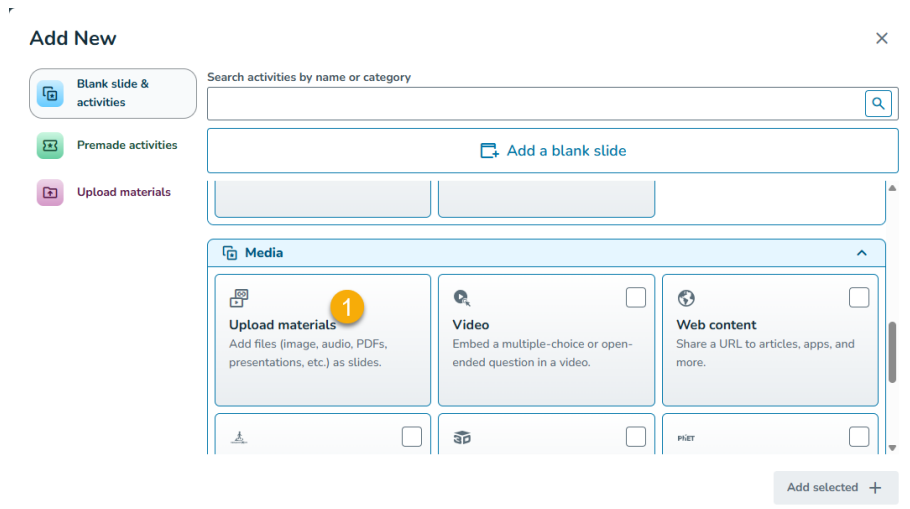
Untuk menyiapkan *Multiple Choice*, berikut langkah yang disarankan. (A) Edit judul kuis sesuai kebutuhan. (B) Tuliskan batang tubuh soal (pertanyaan kuis). (C) Pertanyaan dapat ditambah dengan gambar, audio, atau video. (D) Lengkapi dengan opsi. Salah satu opsi harus dipilih dengan mengklik tombol centang sehingga berubah menjadi warna hijau. (E) Opsi yang diberikan

dapat digantikan dengan gambar sesuai kebutuhan. (F) tambah opsi jika dibutuhkan (G) Lanjut ke pertanyaan kedua dst dengan mengklik tombol *Add Question*. Lakukan prosedur ini berulang-ulang sesuai dengan jumlah pertanyaan yang dibutuhkan dalam kuis ini.

Demikianlah langkah-langkah menambahkan *Multiple Choice Quiz* sebagai salah satu contoh Activities. Untuk bentuk activities yang lain akan membutuhkan langkah-langkah yang sedikit berbeda dan akan dijelaskan pada bab tersendiri. Akan tetapi yang perlu digarisbawahi adalah *activities* ini adalah elemen yang paling interaktif pada Nearpod dimana siswa dapat dilibatkan dengan merespons, menjawab, dan lain sebagainya. Dengan gambaran ini kita dapat menganalogikan elemen ini dengan berbagai bentuk aplikasi pembelajaran berbasis kuis, seperti Quizziz, Kahoot!, dan lain sebagainya.

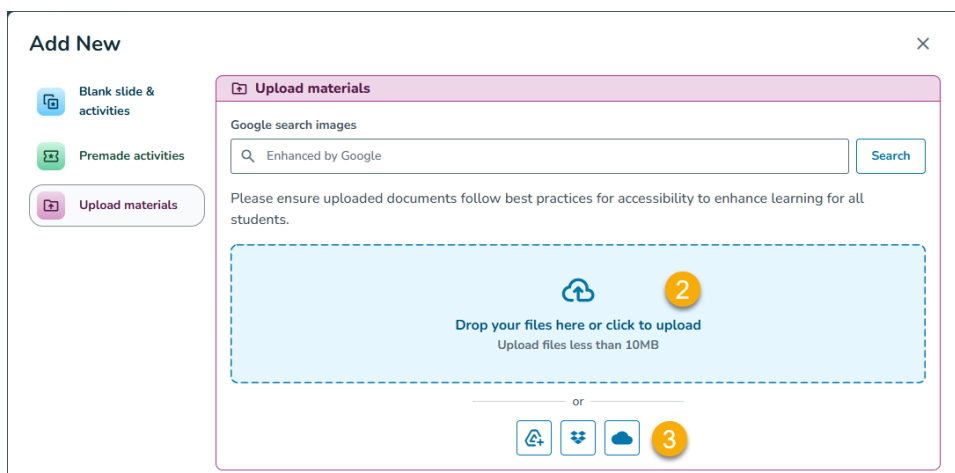
Langkah 2.6: Menambahkan Media

Langkah berikutnya yang akan dijelaskan di sini adalah menambahkan Media. Seperti namanya, elemen ini adalah berbagai bentuk media yang dapat digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran, seperti teks, video, dan lain sebagainya. Nearpod mengakomodasi berbagai bentuk media, seperti file PDF, slide presentasi, gambar, hingga video bahkan website. Dengan meletakkan media di Nearpod, siswa akan dapat mengaksesnya (membaca, menonton, dll) berbagai materi pembelajaran yang disediakan, bahkan mengunduh materi tersebut langsung di *smartphone* mereka. Berikut langkah dasar menambahkan media berbasis file. Pertama, seperti contoh sebelumnya, klik tombol *Blank Slide & Activities*.



Gambar 24. Menambahkan Media

Saat muncul layar penambahan elemen, *scroll down* sehingga tampil sub menu **Media**. Untuk saat ini, klik *Upload materials*. Ini adalah media yang berbentuk files, seperti file PDF, audio, dan lain sebagainya. Berikut akan muncul kotak dialog untuk menambahkan media yang diinginkan seperti ditunjukkan di bawah.



Gambar 25. Mengunggah Media File ke Nearpod

Untuk menambahkan media, ada beberapa teknik yang bisa digunakan. Pertama dengan menggunakan teknik *drag and drop*, dimana kita dapat menarik file dari folder di laptop langsung ke bagian kotak dengan garis putus-putus pada nomor (2). Teknik kedua adalah dengan mengklik area

kotak putus-putus ini yang akan membuka folder dimana kita menyimpan file yang ingin diunggah. Ini adalah teknik yang umum dilakukan saat kita mengunggah file. Teknik ketiga adalah dengan mengambil file dari aplikasi penyimpanan cloud (cloud storage) yang biasa kita gunakan, yaitu Google Drive, Dropbox, atau OneDrive. Karena kita sudah menggunakan Google Authentication, maka seluruh layanan ini umumnya sudah langsung terkoneksi dengan Nearpod, sehingga file yang sudah kita simpan di aplikasi penyimpanan kita dapat langsung digunakan di sini.

Demikianlah langkah-langkah menambahkan elemen-elemen paling umum di Nearpod. Contoh-contoh elemen lain, khususnya Activities dan Media akan dijelaskan satu per satu pada bab lain. Dengan demikian, maka secara umum telah dijelaskan bagaimana mendesain satu *lesson* di Nearpod. Langkah 2.4 – 2.6 ini bersifat iteratif, artinya langkah-langkah ini dapat diulangi sebanyak dibutuhkan.

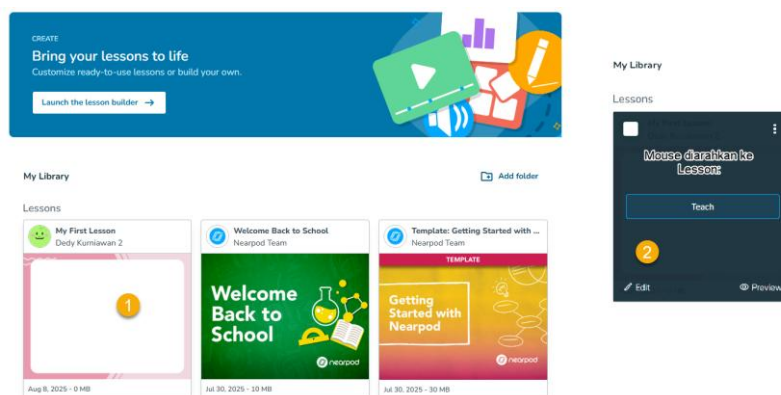
Langkah 2.7: Menyimpan Lesson

Di akhir prosedur mendesain lesson ini, jangan lupa untuk menyimpan hasil pekerjaan kita dengan mengklik tombol **Save & Exit** di bagian atas layar editor Nearpod.



Gambar 26. Save & Exit

Jika Lesson sudah disimpan, ia akan berada di dashboard pengguna di bagian **My Library** seperti ditunjukkan di bawah (1)



Jika dibutuhkan, pengguna juga dapat mengedit kembali Lesson yang telah dibuat. Untuk itu, arahkan *mouse* kita ke kotak lesson yang ingin diedit,

sehingga berubah menjadi warna hitam seperti ditunjukkan pada nomor (2). Pada bagian kiri bawah, klik Edit untuk masuk kembali ke layar editor Nearpod.

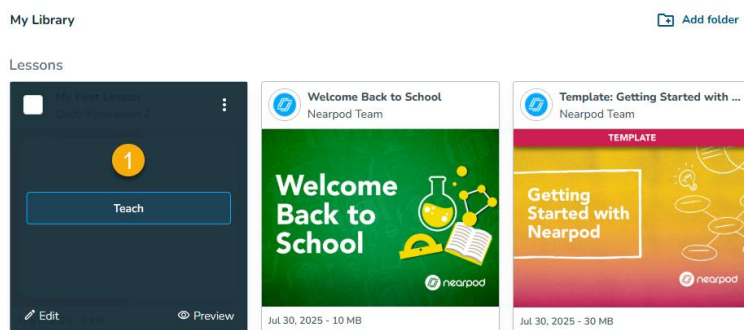
Demikianlah penjelasan yang cukup detail tentang mendesain lesson di Nearpod. Langkah-langkah yang dijelaskan ini akan menjadi dasar dalam menggunakan Nearpod..

Tahap 3: Implementasi

Setelah selesai mendesain dan mengembangkan Lesson, maka tahap berikutnya adalah tahap implementasi dimana pendidik akan menggunakan Lesson yang telah dibuat untuk pembelajaran. Nearpod menawarkan dua pilihan penggunaan, yaitu secara sinkronus (di ruang kelas atau secara virtual) dan secara asinkronus (*self-paced* dimana siswa menggunakan Lesson dari mana saja, kapan saja). Sesuai cakupan buku panduan ini, kita akan fokus kepada moda pembelajaran sinkronus, sehingga penjelasan tahap implementasi ini akan difokuskan pada moda ini, khususnya secara tatap muka langsung. Alternatif moda penggunaan akan dijelaskan secara ringkas saja pada bagian yang lain.

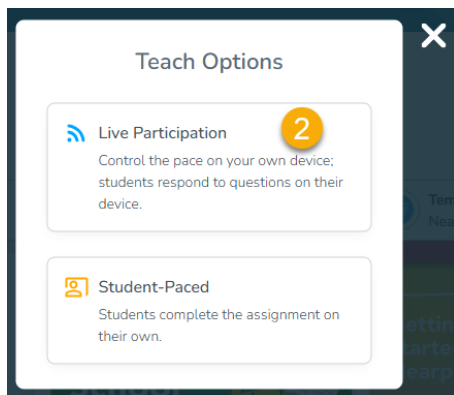
Langkah 3.1: Pilih Lesson

Pilihlah lesson yang akan digunakan. Arahkan mouse kita ke kotak lesson yang ingin digunakan, sehingga kotak berubah warna menjadi hitam. Kemudian klik tombol **Teach** seperti ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 27. Memilih Lesson yang akan digunakan

Saat tombol **Teach** diklik, akan muncul kotak dialog yang menawarkan pilihan moda penggunaan sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah.

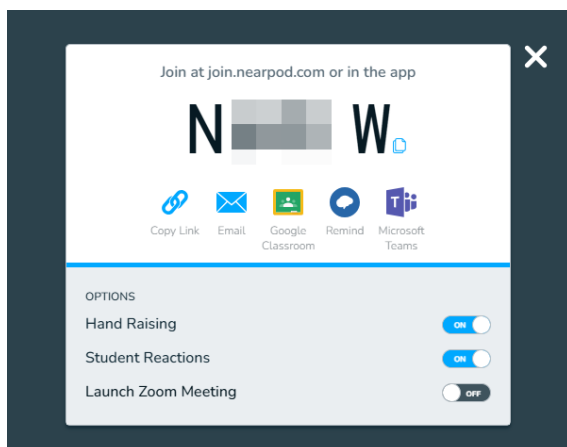


Gambar 28. Pilihan Moda Pembelajaran

Klik **Live Participation** untuk memilih moda penggunaan sinkronus. Dengan moda ini, langkah-langkah pembelajaran akan dikendalikan oleh pendidik. Setiap slide yang dibuka oleh pendidik akan dapat langsung dilihat oleh siswa di *gadget* masing-masing.

Langkah 3.2: Tampilkan Kode Akses

Saat suatu Lesson diaktifkan, maka ini akan disebut sebagai *Session*. Pengguna gratis (Silver version) hanya bisa mengaktifkan satu session pada satu waktu. Ketika *session* dimulai, kode akses akan ditampilkan seperti gambar di bawah.



Gambar 29. Kode Akses Nearpod untuk Student

Pada gambar di atas, kita akan bisa melihat kode akses yang biasanya terdiri atas lima karakter. Pada gambar ini kodenya sengaja dikaburkan untuk

keamanan. Akan tetapi begitu session selesai, maka kode ini tidak akan bisa diakses lagi. Berikan kode ini kepada siswa agar mereka dapat mengakses dan berpartisipasi pada pembelajaran. Hal ini akan dijelaskan pada langkah berikutnya. Sedikit dijelaskan bahwa kode akses ini dapat dibagi melalui media email dan lain sebagainya, termasuk di Google Classroom dan Microsoft Team, misalnya jika pembelajaran dilakukan secara virtual (tidak di dalam kelas).

Langkah 3.3: Tampilkan Nearpod di Layar

Langkah berikutnya yang dilakukan oleh guru adalah menampilkan layar Nearpodnya ke siswa, misal dari laptop ke infocus atau ke *interactive whiteboard*. Alternatifnya jika menggunakan aplikasi web conference seperti Zoom Cloud Meeting, maka layar browser dari laptop pendidik ditampilkan di layar Zoom, dst.

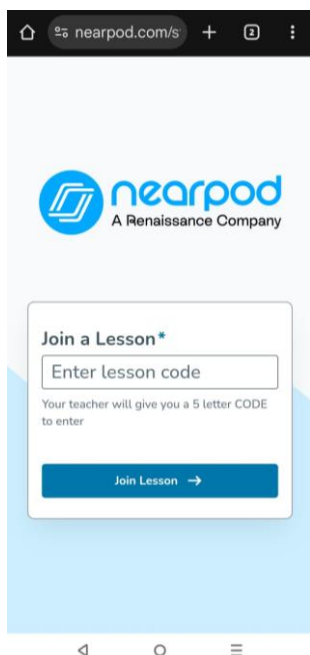


Gambar 30. Ilustrasi penggunaan Nearpod di ruang kelas

(Sumber: <https://nearpod.com/blog/co-teaching-with-nearpod/>)

Langkah 3.4: Siswa Mengakses Nearpod

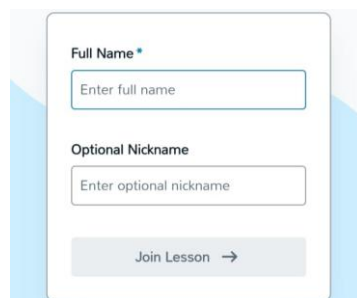
Dengan menggunakan gadget yang dimiliki, siswa mengakses Lesson yang ditampilkan oleh pendidik baik dengan browser maupun dengan aplikasi dari Playstore. Jika menggunakan browser, akses laman www.join.nearpod.com sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah (disimulasikan dengan



Gambar 31. Layar Join Lesson di Nearpod

browser chrome pada smartphone android). Masukkan kode akses yang diberikan pendidik, lalu klik join lesson.

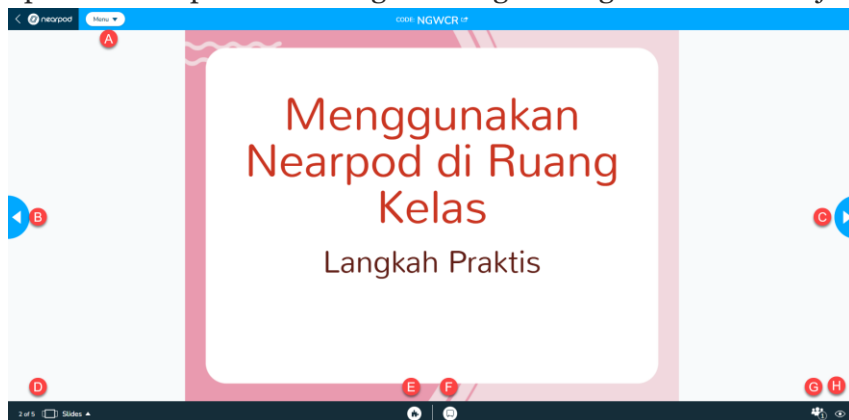
Pada layar berikutnya siswa harus melengkapi identitasnya. Isi dengan nama lengkap dan nama panggilan (opsional). Lalu lanjut klik *Join Lesson*.



Gambar 32. Lengkapi student Name

Langkah 3.5: Mulai Pembelajaran

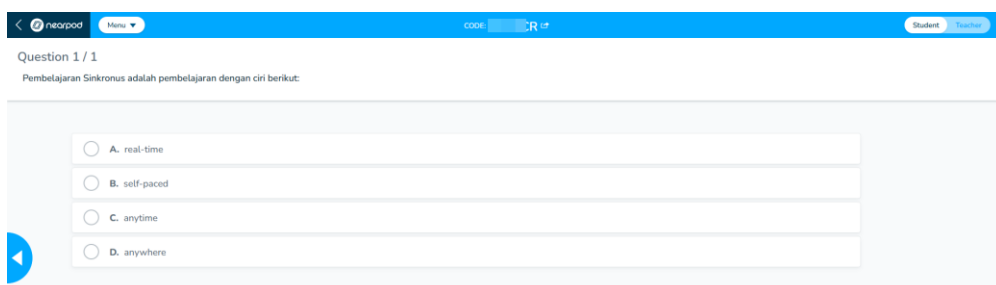
Setelah semua persiapan selesai dan pendidik sudah mengecek seluruh siswa sudah bergabung di *session* pembelajaran, maka kelas dapat dimulai dan guru memulai penggunaan Nearpod. Berikut ditampilkan tampilan dasar Nearpod dari sisi pendidik. Fungsi masing-masing elemen akan dijelaskan.



Gambar 33. Tampilan Nearpod (Teacher Mode)

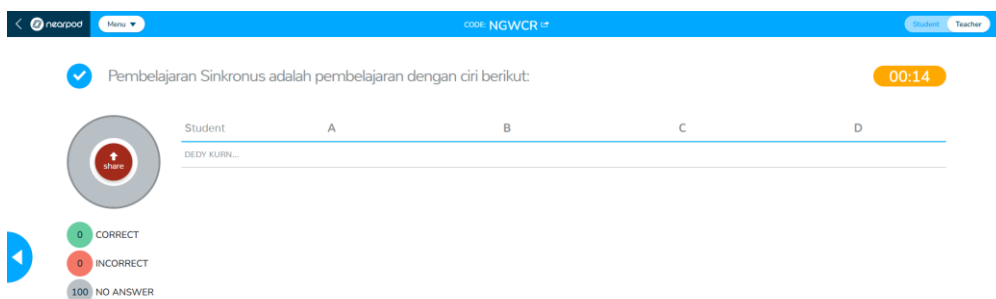
- (A) Menu. Berisi fungsi untuk mengakhiri session, menggunakan presentation view, dll
- (B) Tombol Back untuk kembali ke slide sebelumnya.
- (C) Tombol Next untuk maju ke slide selanjutnya
- (D) Slides. Menunjukkan jumlah dan posisi slide yang sedang aktif. Dapat digunakan untuk pindah ke slide lain
- (E) Add Activity. Digunakan untuk menambahkan activity pada saat session sedang berlangsung, misalnya jika di tengah presentasi pendidik butuh menambahkan diskusi, dll
- (F) Open Whiteboard. Untuk membuka whiteboard virtual di tengah pembelajaran, dimana pendidik dapat membuat catatan dan penjelasan.
- (G) Participant. Digunakan untuk memonitor daftar siswa yang sedang aktif, dan memberikan izin untuk *raise hand* dan *reaction*.
- (H) Show/Hide students answer. Untuk menampilkan atau menyembunyikan daftar nama siswa dan respons/jawabannya pada activity pada saat session sedang berjalan.

Pada saat session sedang berlangsung, tampilan pada layar guru (laptop dan infocus) bisa sama atau berbeda dengan tampilan di gadget siswa. Untuk Slide, tampilan pendidik dan siswa akan sama, kecuali hanya pendidik yang bisa mengontrol *flow* pembelajaran. Untuk tampilan activities, pendidik dapat menampilkan versi Teacher atau student sesuai kebutuhan. Dalam student mode, layar infocus akan menampilkan activity yang harus dikerjakan oleh siswa, misal soal kuis dan lain sebagainya sebagaimana ditunjukkan di bawah ini:



Gambar 34. Tampilan Activity Multiple Choice (Student Mode)

Sementara, pada Teacher Mode, yang ditampilkan adalah kontrol untuk memulai activity, respons siswa secara real time sebagaimana dicontohkan pada gambar di bawah, yaitu tampilan Multiple Choice pada Teacher mode.



Gambar 35. Tampilan Activity Multiple Choice (Teacher Mode)

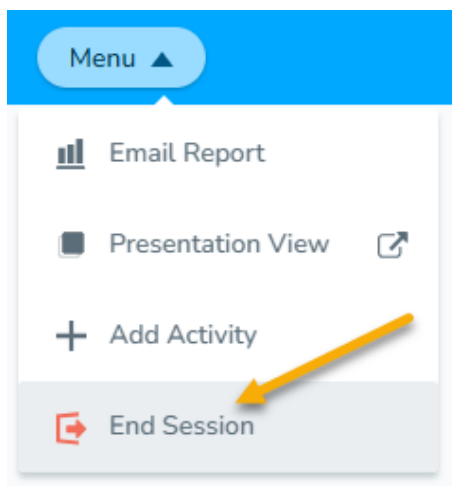
Selain menunjukkan nilai dan kunci jawaban secara umum, guru juga dapat menggunakan tombol Share untuk menunjukkan nilai langsung ke siswa masing-masing (nilai individu). Untuk activities lain, tampilan baik student dan teacher mode dapat sedikit berbeda. Hal ini perlu diujicobakan oleh pendidik untuk memahami perbedaan tampilan antara apa yang dilihat di layar infocus dengan apa yang tampil di layar gadget siswa.

Sehingga secara umum cara penggunaan activity ini adalah (1) Tampilkan activity pada teacher mode (2) Klik tombol Start Activity (jika ada), (3) kembali ke Student Mode untuk menampilkan instruksi kegiatan. (4) Setelah waktu habis, tampilkan hasilnya ke siswa, baik secara individu ataupun secara umum di kelas (5) Diskusi hasil dan respons siswa.

Dengan menggunakan Nearpod, guru dapat mengelola pembelajaran secara utuh dari awal hingga akhir, dari menyampaikan slide materi (pemaparan), hingga kegiatan pembelajaran seperti kuis, diskusi, kolaborasi, dan lain sebagainya. Pada Bab 6 penulis akan mencoba menjelaskan langkah-langkah mendesain satu Lesson utuh berdasarkan teori pembelajaran yang ada, sehingga pendidik dapat mengelola pembelajarannya dengan efektif.

Langkah 3.6: Menutup Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, setelah seluruh slide dan kegiatan selesai, pendidik harus menutup pembelajaran. Dengan menutup pembelajaran ini, maka seluruh siswa akan secara otomatis session key akan non aktif, dan hasil pembelajaran akan otomatis tersimpan di Nearpod pendidik. Menutup suatu session dilakukan dengan menggunakan Menu di bagian atas layar. Klik Menu, lalu klik tombol **End Session** seperti ditunjukkan pada gambar di bawah.



Gambar 36. Mengakhiri Session di Nearpod

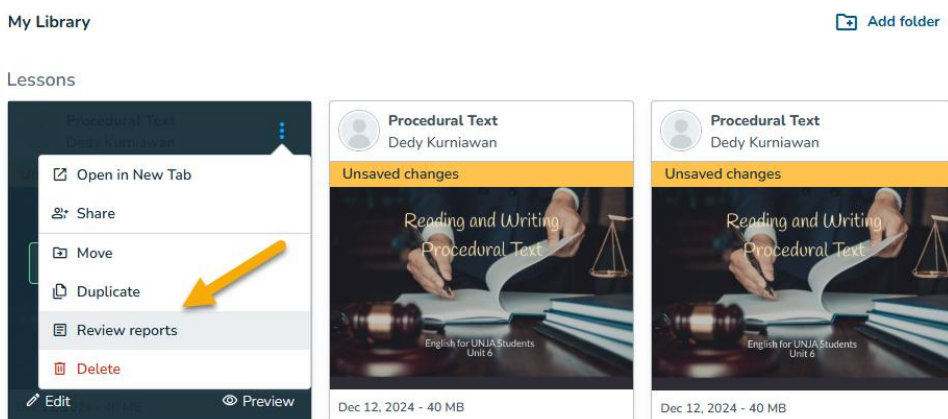
Demikianlah langkah-langkah implementasi pembelajaran menggunakan Nearpod secara sinkronus. Alternatif lainnya yaitu pembelajaran secara asinkronus tidak dijelaskan di sini karena di luar cakupan buku panduan ini. Hal ini silahkan dicobakan sendiri oleh pendidik sesuai kebutuhannya.

Tahap 4: Penilaian dan Evaluasi

Tahap ke-5 yang dapat dilakukan oleh guru adalah penilaian dan evaluasi. Ini dapat digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dan mengevaluasi interaksi yang terjadi. Nearpod memiliki fasilitas untuk merangkum hasil pembelajaran dalam bentuk **Report** yang dapat digunakan pendidik untuk melakukan penilaian dan evaluasi ini. Berikut langkah-langkahnya.

Langkah 4.1: Memilih Report

Pilihlah Report yang ingin dilihat dengan cara menyorot Lesson yang dituju. Lesson ini adalah Lesson yang telah digunakan dan sessionnya telah selesai. Cari Setting di sudut kanan atas kotak lesson (tiga titik vertikal) sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah. Akan muncul beberapa menu. Pilih **Review Reports**. Klik menu ini.



Gambar 37. Mengakses Report di Nearpod

Langkah 4.2: Menampilkan Report

Berikutnya akan tampil daftar Post-session report dari lesson yang telah digunakan sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 38. Post-session Report

Jika diperhatikan pada gambar di atas, suatu lesson dapat digunakan beberapa kali dan setiap sessionnya akan tercatat di sini. Akan ada beberapa informasi dasar session seperti jumlah siswa yang berpartisipasi dan moda pelaksanaan. Klik session yang diinginkan.

Langkah 4.3: Membaca dan Menganalisis Report.

Setelah session yang diinginkan diklik, akan ditampilkan layar yang berisi berbagai data terkait pembelajaran seperti dicontohkan di bawah ini. Laporan ini bisa diunduh sebagai PDF atau dikirim ke email guru (1) atau langsung dibaca di layar ini.

Nearpod menampilkan data dalam beberapa bentuk. Pertama data berupa ringkasan (summary) pada nomor (2). Di sini dapat dilihat daftar siswa yang berpartisipasi dan nilai yang diperoleh (total dan per kegiatan). Layar ini juga

menampilkan nilai rata-rata per kegiatan yang dapat digunakan untuk menganalisa ketercapaian pembelajaran per indikator.

LAST NAME ▼	JOINED LESSON	TOTAL Participation	MULTIPLE CHOICE Score	MATCHING PAIRS Participation	FILL IN THE BLANKS Score	MULTIPLE CHOICE Score	DRAW IT Participation	DRAW IT Score	FILL IN THE BLANKS Score	TIME TO CLIMB Score	FILL IN THE BLANKS Score	MATCHING PAIRS Participation
Class Averages		82%	55%	86%	95%	78%	98%	96%	91%	75%	89%	94%
Agrestia, Ralima	Dec 10, 2024 10:24 AM	87%	40%	100%	100%	75%	100%	100%	100%	86%	100%	100%
Am, Sabana Tofia Azzahra	Dec 10, 2024 10:22 AM	91%	20%	100%	100%	75%	100%	100%	100%	57%	100%	100%
Janet, Rissa	Dec 10, 2024 10:23 AM	48%	0%	100%	0%	75%	100%	100%	100%	0%	0%	100%
Anjel	Dec 10, 2024 10:23 AM	98%	40%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	71%	60%	100%
Anisa, Opriyati Anisa	Dec 10, 2024 10:24 AM	91%	40%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	57%	100%	100%
Anisa, Karna Rachma	Dec 10, 2024 10:24 AM	100%	60%	100%	100%	50%	100%	100%	60%	71%	100%	100%
Anisa, Dahrani	Dec 10, 2024 10:24 AM	61%	20%	100%	0%	50%	100%	100%	0%	43%	60%	100%

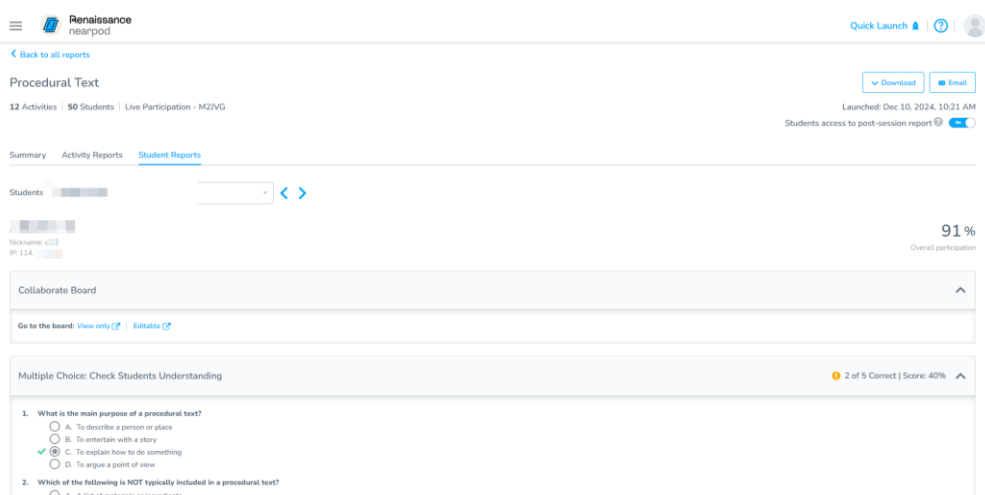
Gambar 39. Post-session Report

Untuk lebih mendalami hasil pembelajaran ini, guru dapat mengakses Activity Report (3) yang akan menampilkan data rinci per kegiatan, hingga hasil belajar dapat dianalisis per item. Setiap activity dapat dianalisis lebih lanjut, sehingga didapat gambaran kekuatan dan kelemahan siswa per item kegiatan. Pada contoh di bawah, ditampilkan hasil analisis activity berbentuk MC. Pada layar ini ditampilkan nilai per siswa. Pada akhir layar (scroll down) dapat ditunjukkan soal mana yang paling banyak salah, sehingga dapat diasumsikan sebagai area yang masih harus diperbaiki. Setiap bentuk activity akan memiliki komponen report yang berbeda.

LAST NAME ▼	# CORRECT	SCORE
Agrestia, Ralima	2/5	40%
Am, Sabana Tofia Azzahra	1/5	20%
Janet, Rissa	0/5	0%
Anjel	2/5	40%
Anisa, Opriyati Anisa	2/5	40%
Anisa, Karna Rachma	3/5	60%

Gambar 40. Activity Reports

Sementara Student Report (4) dapat digunakan untuk mendapatkan informasi terkait nilai setiap siswa secara individual, sehingga kita dapat mengamati dan menilai respons individual siswa yang menandai pencapaiannya per item kegiatan. Contoh Student Report dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 41. Student Report

Dengan mengikuti langkah-langkah sederhana ini, guru dapat melakukan analisis terhadap kegiatan siswa berbentuk nilai dan aktifitas. Berdasarkan report yang dihasilkan kita dapat mengukur ketercapaian pembelajaran siswa kita. Dapat dilakukan pengukuran terhadap area-area yang masih bisa ditingkatkan serta kesulitan-kesulitan belajar siswa. Selain itu, Nearpod juga mengizinkan pendidik untuk menganalisis perilaku siswa dalam belajar yang diindikasikan dengan partisipasi dan aktifitas pembelajaran. Dengan demikian didapatkan gambaran yang komprehensif dan personal terhadap pembelajaran siswa.

Tahap 5: Refleksi dan Tindak Lanjut

Tahap terakhir yang diusulkan dalam buku panduan ini adalah refleksi dan tindak lanjut. Penjelasan panduan ini akan diberikan secara sederhana dan bersifat abstrak. Tahapan ini menegaskan pentingnya untuk menggunakan evaluasi hasil pembelajaran yang diperoleh pada tahap sebelumnya untuk melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses

pembelajaran dan merencanakan tindak lanjut untuk melakukan perbaikan pembelajaran di masa yang akan datang.

Untuk memandu proses ini, berikut disajikan beberapa pertanyaan yang tentu saja masih dapat dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan memastikan kesesuaian dengan konteks masing-masing.

Berikut adalah beberapa pertanyaan reflektif yang dapat membantu guru mengevaluasi hasil penilaian dan pembelajaran yang dilakukan menggunakan Nearpod, serta merancang tindak lanjut yang relevan.

Pertanyaan Reflektif untuk Evaluasi Hasil Penilaian:

- Apakah hasil penilaian yang diperoleh melalui Nearpod mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan? Seberapa tinggi/rendahnya pemahaman siswa?
- Bagaimana tingkat partisipasi siswa selama sesi Nearpod? Apakah ada siswa yang kurang aktif, dan apa yang mungkin menjadi penyebabnya?
- Apakah Nearpod dan seluruh elemen serta fiturnya membantu mengidentifikasi kesenjangan pemahaman siswa? Jika ya, bagaimana? Apa yang dapat kita pelajari?
- Apakah ada pola tertentu dalam kesalahan atau jawaban siswa yang dapat memberikan wawasan tentang area yang perlu diperbaiki dalam pengajaran?
- Bagaimana siswa merespons aktivitas interaktif pada Nearpod? Apakah aktivitas ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka?
- Apakah umpan balik yang diberikan melalui Nearpod cukup jelas dan membantu siswa memahami kesalahan mereka? Jika tidak, bagaimana cara memperbaikinya?
- Bagaimana hasil penilaian Nearpod dibandingkan dengan metode penilaian lain yang pernah digunakan? Apakah ada perbedaan signifikan?

Pertanyaan Reflektif untuk Merancang Tindak Lanjut:

- Berdasarkan hasil penilaian, materi atau konsep apa yang perlu diajarkan ulang atau dijelaskan lebih mendalam?
- Bagaimana Anda dapat memodifikasi atau menyesuaikan aktivitas Nearpod untuk mendukung siswa yang mengalami kesulitan?
- Apakah ada siswa tertentu yang membutuhkan perhatian atau dukungan tambahan berdasarkan hasil evaluasi Nearpod? Jika ya, bagaimana rencana Anda untuk membantu mereka?

- Bagaimana Anda dapat memanfaatkan fitur Nearpod lainnya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sesi berikutnya?
- Apakah Anda perlu mengembangkan materi atau aktivitas baru di Nearpod untuk mengatasi kelemahan yang teridentifikasi dalam hasil penilaian? Jika ya, apa yang akan Anda tambahkan?
- Bagaimana Anda dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam proses refleksi hasil belajar mereka sendiri menggunakan Nearpod?
- Apakah ada cara untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa dalam sesi Nearpod berikutnya? Jika ya, fitur apa yang dapat digunakan?

Tindak Lanjut yang Dapat Dilakukan

Guru dapat merancang tindak lanjut berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. Tindak lanjut ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti:

- Remedial: Menyusun sesi pembelajaran tambahan untuk siswa yang belum mencapai kompetensi tertentu.
- Pengayaan: Menyediakan aktivitas lanjutan bagi siswa yang telah menguasai materi.
- Kolaborasi: Menggunakan fitur kolaboratif pada Nearpod untuk membangun diskusi yang lebih mendalam.
- Personalisasi: Menyusun aktivitas berbasis kebutuhan individu siswa berdasarkan hasil evaluasi.
- Refleksi Siswa Mengajak siswa untuk merefleksikan hasil belajar mereka sendiri melalui fitur Open-Ended Questions.

Pilihan-pilihan tindak lanjut yang dikemukakan di atas secara umum akan mendorong guru mengembangkan dan menggunakan Nearpod lebih jauh lagi dengan moda penggunaan yang berbeda, misalnya moda pembelajaran asinkronus.

Untuk itu, pada penutup bab ini penulis mendorong para pembaca panduan ini untuk terus mengembangkan diri dan mengeksplorasi berbagai fitur dan elemen pada Nearpod sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran.

5

ELEMEN- ELEMEN PADA NEARPOD DAN KEGUNAANNYA

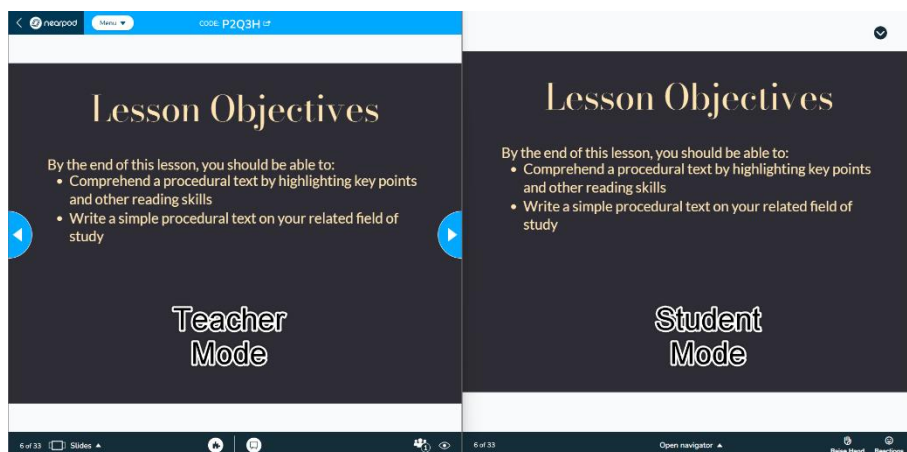
Pada bab ini penulis akan membahas berbagai elemen pada Nearpod dan kegunaannya. Mempertimbangkan cakupan buku panduan ini, maka penjelasan akan dibatasi sehingga tidak akan menjelaskan langkah-langkah teknisnya terlalu dalam. Pembahasan akan difokuskan kepada fungsi-fungsi umum setiap elemen.

Secara umum, Nearpod memiliki tiga kategori elemen, yaitu Slide, Activities dan Media. Masing-masing elemen akan dijelaskan pada bagian berikut. Elemen yang merupakan elemen premium akan ditandai dengan asterisk (*) dan dijelaskan secara sekilas saja

Slide

Slide adalah elemen yang paling dasar dan sederhana pada Nearpod. Fungsi dan fiturnya sama dengan aplikasi presentasi seperti PowerPoint. Slide digunakan untuk menyajikan materi dalam bentuk teks, grafik, dan lain-lain. Pada slide terdapat beberapa pengaturan dasar, seperti Theme dan Layout, serta beberapa fitur teks dan grafik. Walaupun secara fitur yang tersedia sangat sederhana dan jauh kurang lengkap dibandingkan dengan MS PowerPoint, misalnya, tetapi secara umum sudah cukup memadai untuk digunakan presentasi. Ini terutama dikarenakan kita dapat menyisipkan

grafik di dalam presentasi sehingga tampilan presentasinya tetap bisa kaya dan menarik. Elemen slide cenderung statis dan satu arah, karena hanya digunakan untuk menyampaikan poin-poin penjelasan. Tetapi guru tetap dapat menggunakan isi slide sebagai bahan diskusi, misalnya, sehingga dapat meningkatkan interaktifitas.



Gambar 42. Slide: Teacher vs. Student Mode

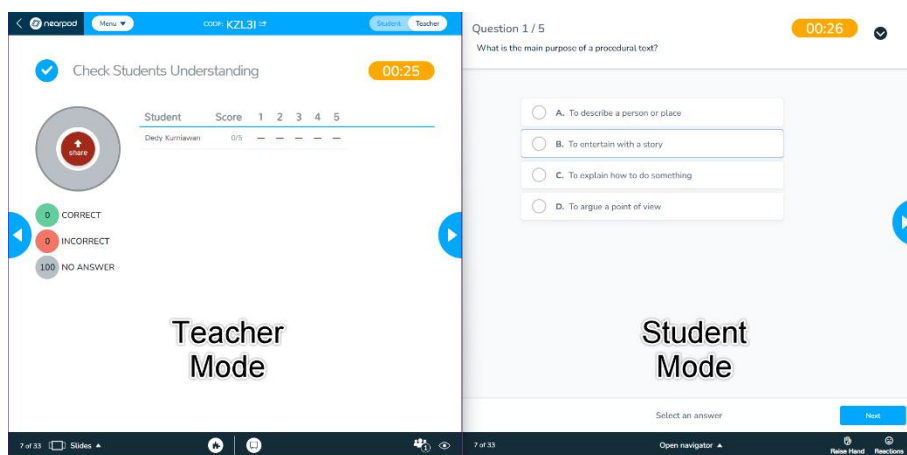
Pada gambar di atas ditunjukkan perbandingan tampilan antara Teacher dan Student Mode. Perbedaan utamanya terletak pada tombol slide (Back and Next) yang ada pada teacher untuk menampilkan slide (maju atau mundur).

Activities

Elemen kedua pada Nearpod adalah Activities. Activities ini adalah bagian yang paling interaktif dari Nearpod karena menyediakan media antar pendidik-siswa, bahkan siswa-siswa untuk saling berinteraksi melalui kegiatan merespons, menjawab, dan lain sebagainya. Sebagian activity ini memiliki unsur penilaian otomatis, seperti multiple choice, sementara sebagian lainnya harus dinilai guru. Seluruh activity ini juga tidak hanya digunakan untuk menilai, tetapi juga dapat digunakan sebagai bahan diskusi di kelas, misalnya guru mendiskusikan jawaban bersama ataupun individual. Ada banyak elemen yang dikategorikan sebagai activities. Ini akan dijelaskan di bawah ini.

1. Multiple Choice

Ini adalah bentuk kegiatan kuis Multiple Choice yang dapat direspons oleh siswa dengan memberikan jawaban MC (A, B, C, D). Kegiatan pembelajaran dapat ditampilkan di layar pada saat berlangsung, sehingga siswa dapat mengamati perkembangan nilainya masing-masing. Nilai individual juga dapat ditampilkan langsung ke gadget siswa. Penggunaan dan pengaturan activity ini telah dijelaskan sebagai contoh pada Bab sebelumnya

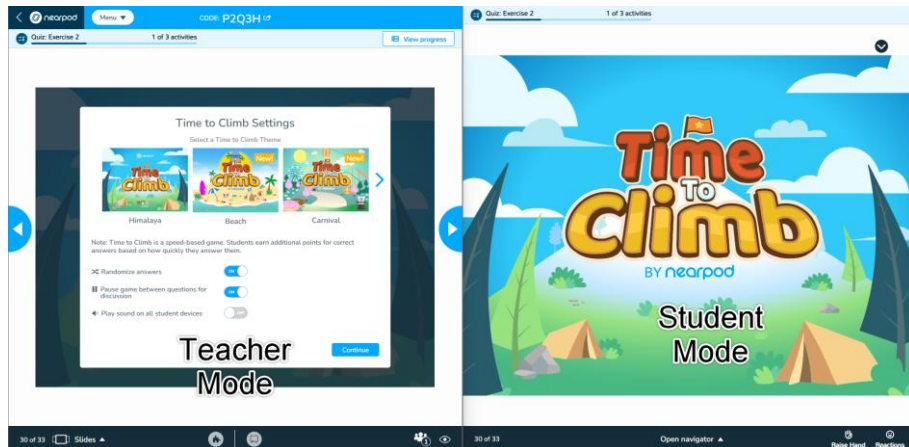


Gambar 43. Multiple Choice: Teacher vs. Student Mode

Pada gambar di atas ditunjukkan perbedaan tampilan teacher dan student. Teacher dapat menggunakan student mode untuk menunjukkan item MC, atau menggunakan teacher mode untuk memulai MC quiz, menunjukkan hasilnya secara real time, dan membagikan hasil masing-masing siswa dengan tombol share. Tampilan siswa jauh lebih sederhana karena mereka hanya bisa merespons pertanyaan yang ada dengan memilih satu opsi, dan maju ke pertanyaan berikut (next).

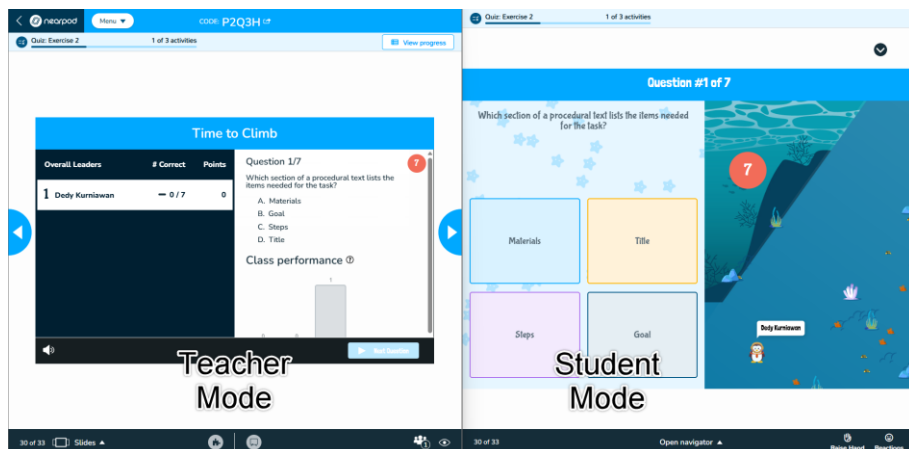
2. Time to Climb

Ini adalah bentuk gamifikasi dari kuis Multiple Choice, dimana kuis Mcnya ditampilkan dengan bentuk grafis, dan setiap siswa memiliki karakter yang bermain mengarungi lintasan yang disediakan dengan menjawab pertanyaan. Semakin banyak pertanyaan yang berhasil dijawab benar, semakin jauh penjelasannya sampai di puncak. Berikut ditunjukkan tampilan awal Time to Climb.



Gambar 44. Time to Climb: Teacher vs. Student Mode

Pada gambar di atas ditunjukkan teacher vs. student mode pada Time to Climb. Di awal, Teacher harus memilih tema gamifikasi dari pilihan yang tersedia. Student juga harus memilih satu avatar yang akan mereka gunakan dalam permainan. Permainan dimulai saat guru menekan tombol start.



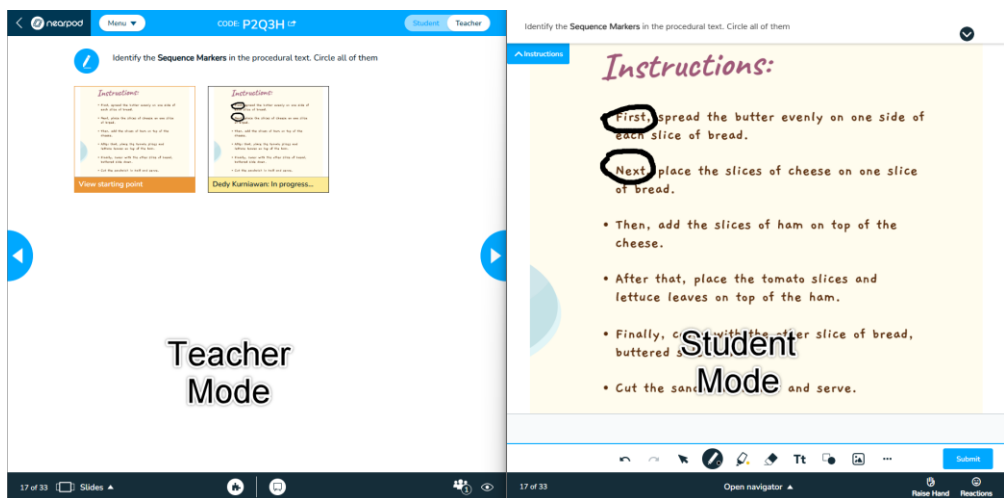
Gambar 45. Tampilan Time to Climb saat dimulai

Gambar di atas menunjukkan saat permainan dimulai. Teacher dapat memantau perkembangan permainan, melihat skor student, dan lain sebagainya. Layar student akan menunjukkan pertanyaan yang sedang aktif, opsi yang harus dipilih, dan posisi avatarnya di board permainan. Di atas

ditunjukkan karakter pemain masih berada di bagian bawah gunung. Ia akan terus naik sesuai dengan jumlah pertanyaan yang dijawab benar.

Draw It

Draw it adalah suatu papan digital dimana guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menulis, menggambar, menempelkan foto atau video di papan digitalnya masing-masing. Respons dikumpulkan secara individual masing-masing siswa. Guru dapat menampilkan hasil individual ini ke kelas sebagai bahan diskusi.

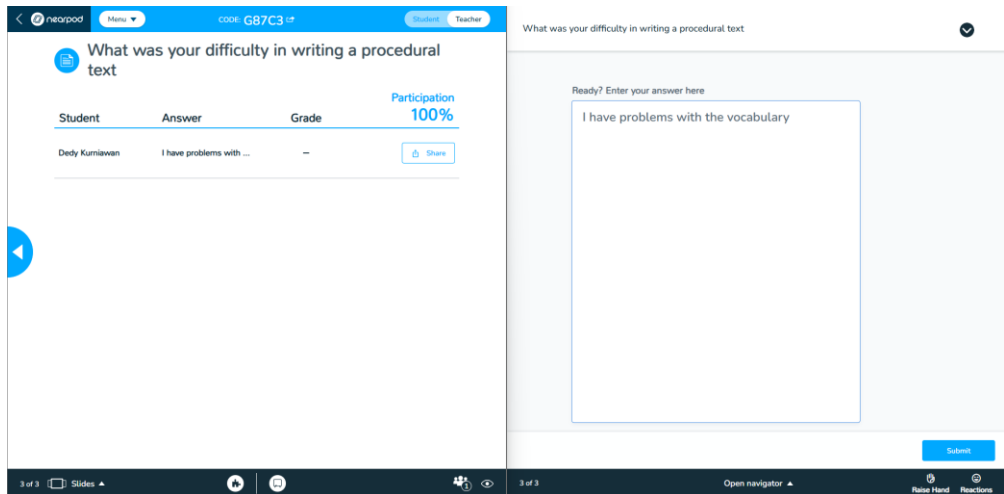


Gambar 46. Draw It: Teacher vs. Student View

Pada Draw it, guru akan dapat melihat gambar asli sebelum mendapat respons siswa dan salinan dari masing-masing gambar yang dibuat siswa. Sementara, pada student view, akan tersedia layar kosong atau gambar sesuai yang disiapkan guru. Di layar mereka, setiap siswa dapat menggambar, menulis, mewarnai, dll sesuai dengan yang ditugaskan guru.

Open-ended Question

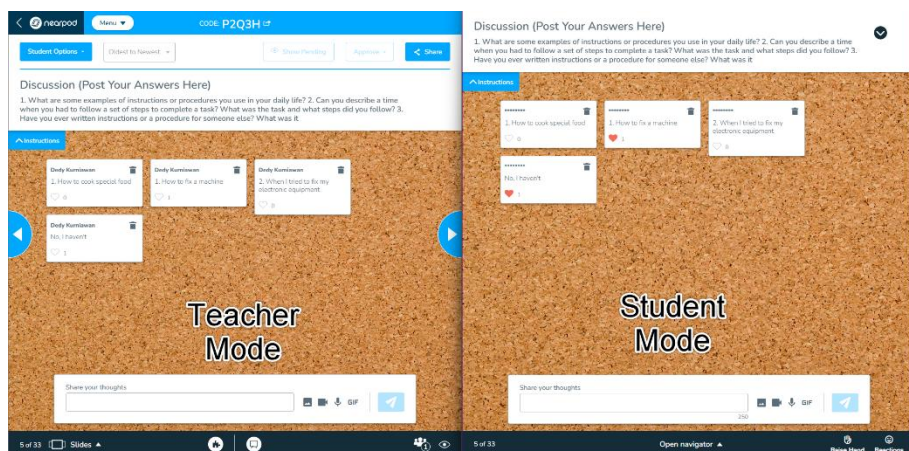
Seperti namanya, pada Open-ended Question siswa diminta untuk merespons pertanyaan yang diberikan secara tertulis (teks) ataupun dengan jawaban lisan (audio rekaman). Pertanyaan ini juga bisa ditambahkan dengan gambar, audio, atau video yang harus direspon siswa. Berikut ditampilkan perbandingan layar pada teacher dan student mode.



Gambar 47. Open-ended Question: Teacher vs. Student Mode

Collaborate Board

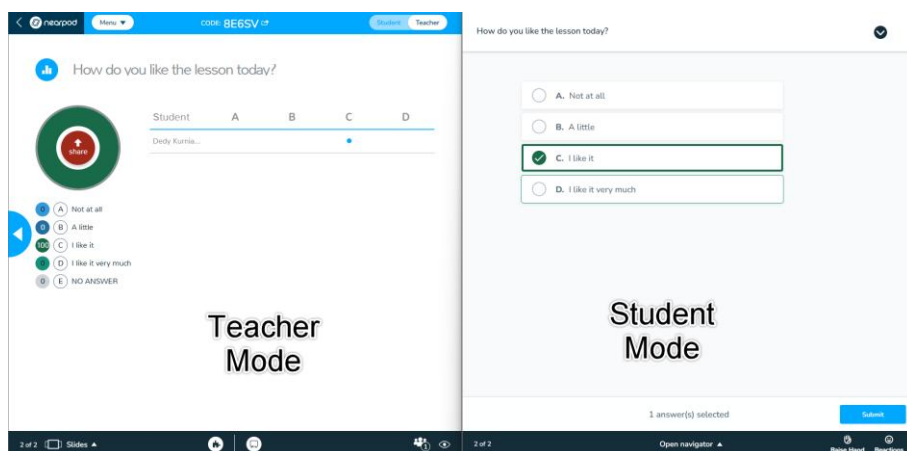
Collaborate board adalah suatu papan digital dimana siswa diminta untuk menyampaikan gagasan/idenya dalam bentuk post di papan yang disediakan, seperti layaknya majalah dinding. Post ini dapat diisi dengan teks, grafik, ataupun video. Yang menarik, post yang sudah dikomentari dapat dikomentari dan disukai (like) oleh teman sehingga guru dapat memilih post yang paling banyak menerima like, misalnya, untuk memulai diskusi. Post yang ditampilkan dapat difilter terlebih dahulu untuk guru untuk memastikan post yang dibuat tidak melanggar norma yang ditetapkan.



Gambar 48. Collaborate Mode: Teacher vs. Student Mode

Poll

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan pendapat (polling) dari siswa tentang sesuatu topik. Siswa dapat memilih salah satu atau beberapa pilihan yang disediakan untuk menyatakan pendapatnya. Berbeda dari Multiple Choice, respons dari Poll tidak dinyatakan sebagai benar atau salah, tetapi opsi yang dipilih akan dihitung dan diakumulasikan, serta ditampilkan hasilnya di layar.

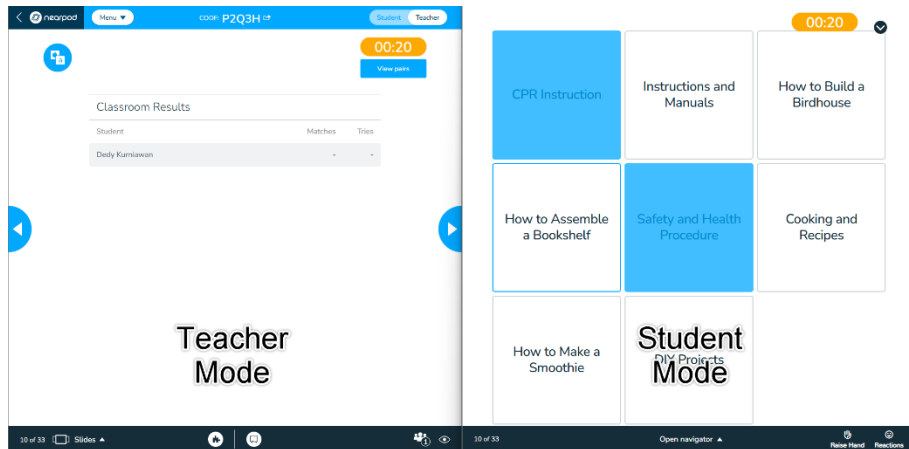


Gambar 49. Poll: Teacher vs. Student Mode

Gambar di atas menunjukkan tampilan Poll untuk teacher dan student. Tampilannya cukup sederhana. Student dapat memilih salah satu opsi yang tersedia. Di layar teacher, kita bisa melihat pilihan individual (atau namanya bisa disembunyikan oleh teacher) dan persentase jawaban yang masuk. Hasilnya dapat dijadikan bahan diskusi di dalam kelas.

Matching Pair

Pada kegiatan pembelajaran ini, siswa akan diberikan beberapa kartu (card) yang akan dipasangkan. Pasangannya dapat berupa teks dengan teks (misal sinonim, antonim, dll), teks dengan gambar (misal obyek dengan namanya), dan lain sebagainya. Siswa harus memasangkan masing-masing pasangan. Jika satu pasang kartu sudah sesuai, maka pasangan kartu ini akan hilang (ditandai). Siswa dipersilahkan untuk memasangkan seluruh kartu hingga lengkap semua atau waktu habis.

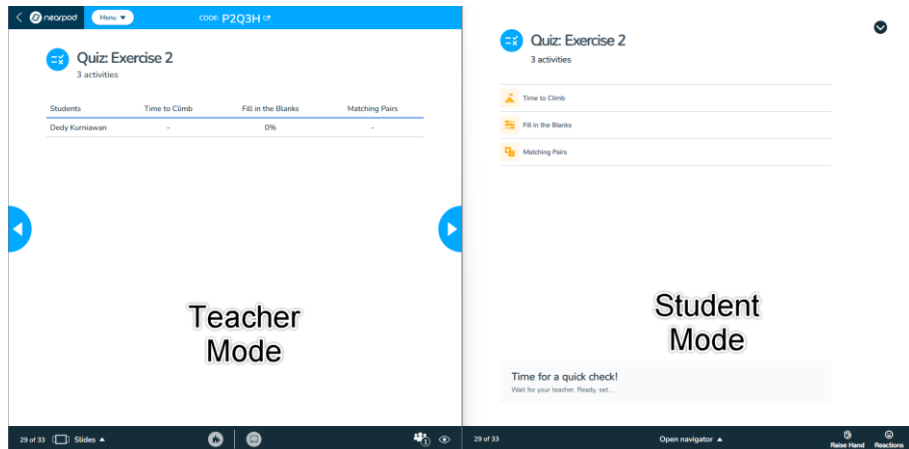


Gambar 50. Matching Pair: Teacher vs. Student Mode

Gambar di atas adalah perbandingan tampilan teacher dan student. Teacher dapat memilih tampilan student atau teacher. Pada tampilan teacher ada opsi untuk memulai activity, atau menunjukkan kunci jawabannya (pasangan yang benar).

Quiz

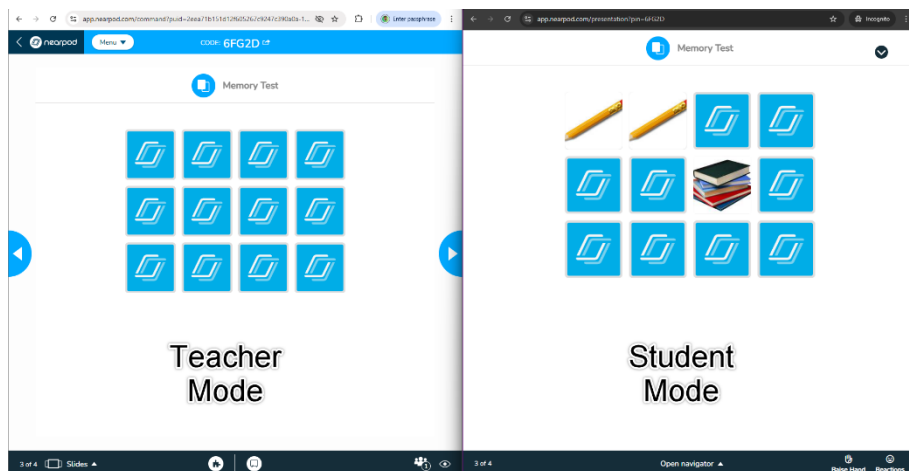
Quiz adalah suatu elemen activity kompleks, dimana guru dapat menambahkan berbagai elemen activities yang sudah disebutkan sebelumnya. guru dapat menambahkan beberapa set soal MC, misalnya. Jika pada masing-masing elemen disediakan timer (pewaktu), maka pada satu kelompok quiz juga dapat diberikan timer utama, dimana siswa harus menyelesaikan seluruh soal di dalamnya pada periode waktu tertentu. Dengan demikian Quiz dapat digunakan sebagai suatu asesmen sumatif, dimana tersedia beberapa bentuk pertanyaan. Seperti ditunjukkan pada gambar di bawah, satu quiz dapat terdiri dari beberapa activities yang dirangkum menjadi satu. Teacher memiliki kendali untuk memulai seluruh kegiatan. Ia dapat melanjutkan ke kegiatan yang lain, menyetop dan lain sebagainya. Layar teacher akan menunjukkan tampilan nilai siswa per item activity yang ada. Pada tampilan student, mereka akan melihat item pertanyaan yang sedang diaktifkan oleh teacher. Jika timer diaktifkan, mereka juga akan bisa melihat timer ini.



Gambar 51. Quiz: Teacher vs. Student Mode

Memory Test

Memory test agak mirip dimana siswa harus memasangkan kartu dengan gambar yang sama atau teks yang sama. Akan tetapi, jika pasangannya salah, kartu yang sudah dibuka akan tertutup kembali. Pasangan yang benar akan dihilangkan dari permainan. Sehingga, untuk menyelesaikan permainan ini siswa harus menggunakan ingatannya untuk menemukan pasangan yang sesuai.



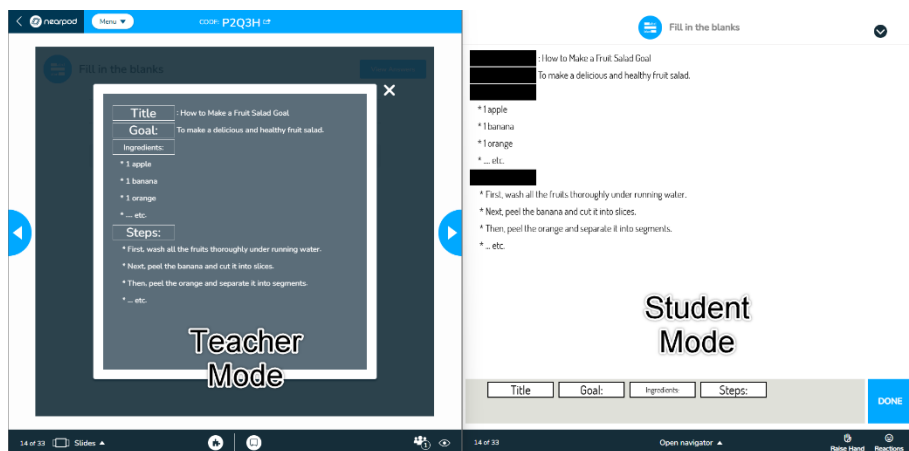
Gambar 52. Memory Test: Teacher vs. Student View

Gambar di atas menunjukkan tampilan Teacher dan Student yang tidak terlalu jauh berbeda. Pada layar student, tersedia sejumlah pasangan kartu tertutup yang harus dibuka satu per satu. Jika terpilih pasangan yang tepat,

kartu akan tetap terbuka dan siswa harus dapat membuka semua kartu sampai selesai.

Fill in the Blanks

Fill in the blanks adalah suatu kegiatan di mana guru menyiapkan suatu teks dengan beberapa bagian katanya dihilangkan. Siswa harus mampu melengkapi teks ini dengan kata yang tepat (dengan ejaan yang benar). Ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teks dan/atau penguasaan kosakata dan tata bahasa.



Gambar 53. Fill in the Blanks: Teacher vs. Student Mode

Drag and Drop *

Bentuk kegiatan ini adalah memasangkan teks dengan gambar dengan drag and drop. Ini adalah fitur premium untuk pengguna Gold Version sehingga tidak dibahas lebih jauh di sini.

Media

Media adalah kelompok elemen yang tersedia pada Nearpod yang berfungsi untuk menampilkan berbagai bentuk media ke layar siswa. Media ini sebagiannya dapat diunduh di gadget siswa atau dapat dilihat saja. Berikut dijelaskan beberapa jenis media yang dapat ditampilkan di Nearpod.

Upload Materials

Jenis media pertama yang dapat diunggah ke Nearpod adalah file dan dokumen seperti PDF, PowerPoint, Audio, dan gambar. File yang diunggah

oleh guru akan bisa diunduh langsung oleh siswa pada saat sedang ditampilkan.



Gambar 54. Contoh tampilan Material berbentuk file PDF

Video

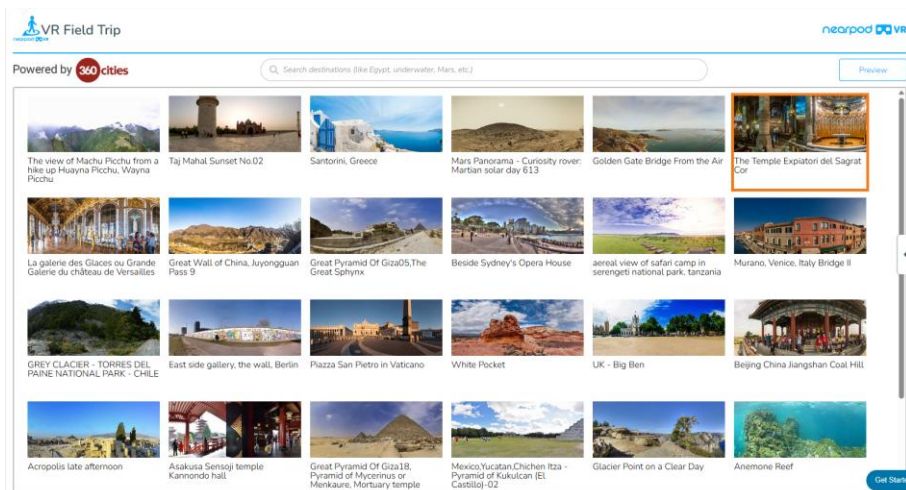
Seperti namanya, media jenis ini adalah media video yang dapat berasal dari Nearpod sendiri, maupun dari YouTube, atau file video yang kita unggah sendiri. Yang menariknya adalah bahwa video ini dapat ditambahkan dengan pertanyaan dalam bentuk multiple choice dan open-ended question, sehingga video yang ditampilkan bersifat interaktif. Guru dapat meletakkan pertanyaan pada durasi tertentu pada video, sehingga menjadi mekanisme cek pemahaman. Catatan: Untuk video YouTube pastikan bahwa video yang ingin digunakan adalah video yang diizinkan untuk disematkan (embedded) oleh pemiliknya. Tidak semua pemilik video memberikan izin untuk menyematkan videonya di platform lain.

Web Contents

Media ketiga yang dapat diunggah di Nearpod adalah website. Guru dapat mengunggah link website yang ingin ditampilkan. Melalui Nearpod, siswa dapat mengakses website yang ditampilkan guru. Sifat websitenya interaktif sehingga siswa dapat mengeksplorasi sendiri konten website yang ditampilkan. Sama dengan video, sebelum menggunakan pastikan bahwa websitenya memiliki izin untuk disematkan di platform lain.

VR Fieldtrip

Nearpod menyediakan berbagai konten virtual reality (VR) yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman field trip secara virtual. Tersedia berbagai video VR yang dapat dipilih di Nearpod. Guru dapat memilih video VR di berbagai lokasi menarik di dunia untuk dijelajahi siswa, misalnya untuk belajar mengamati.



Gambar 55. VR Field Trip di Nearpod

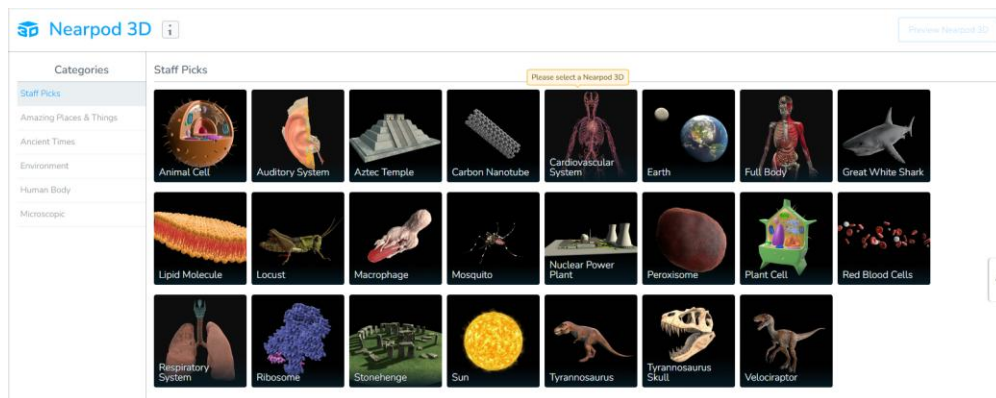
Untuk pengalaman penuh, siswa harus menggunakan VR glasses yang memang ditujukan untuk pengamatan lokasi virtual. Pada saat ini harga VR glasses sudah cukup terjangkau dan tersedia pilihan VR glasses yang bisa dipakai dengan menggunakan smart phone biasa saja



Gambar 56. Simulasi penggunaan VR Glasses

Nearpod 3D

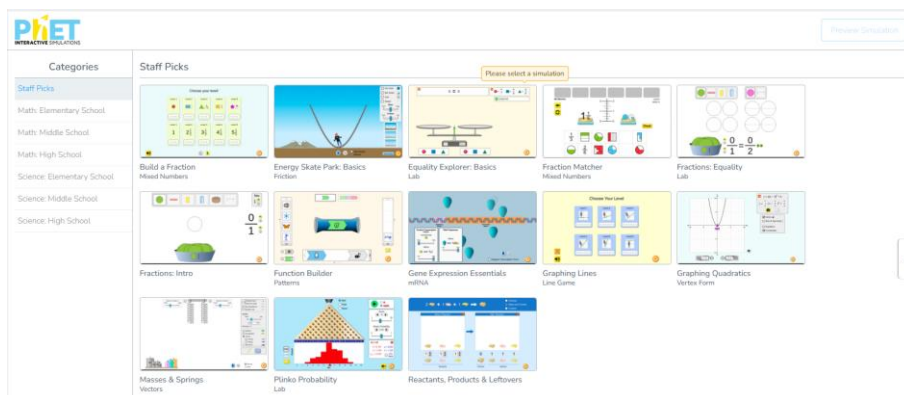
Nearpod 3D adalah media pembelajaran berupa bentuk-bentuk tiga dimensi yang dapat diamati dan dieksplorasi siswa.



Gambar 57. Obyek 3D di Nearpod

PhET Simulation

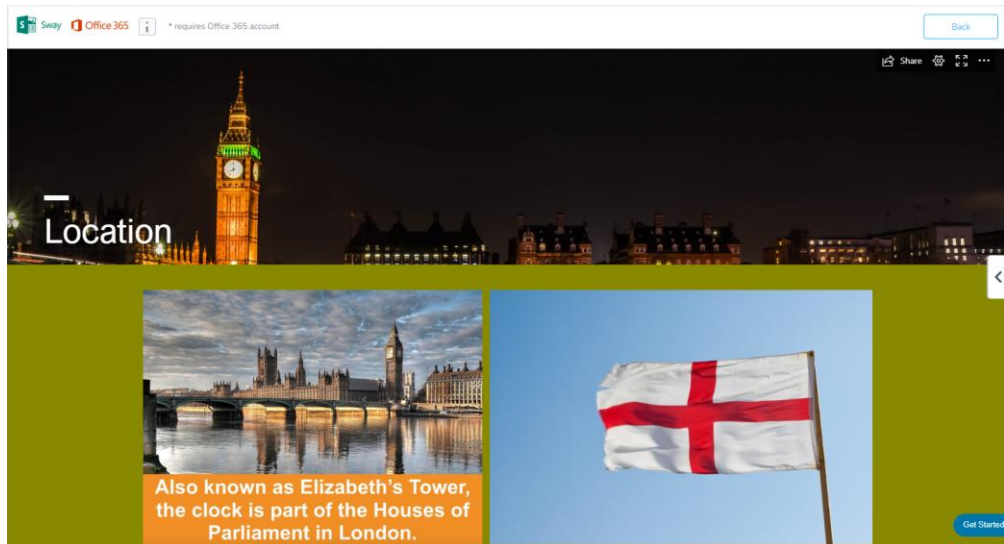
PhET Simulation adalah media yang menggunakan website PhET yang dikhususkan untuk pembelajaran ilmu alam melalui simulasi interaktif. Siswa dapat mensimulasikan teori-teori ilmu fisika, kimia, biologi, dan lain sebagainya di website PhET. Dengan PhET simulation, website PhET dapat ditampilkan di Nearpod dimana siswa akan dapat melakukan simulasi sama dengan di website aslinya. Nearpod menyediakan banyak PhET simulations yang bisa langsung dipakai.



Gambar 58. PhET Simulations di Nearpod

way

Sway adalah website yang dikembangkan dengan menggunakan Microsoft Sway pada Office 365. Nearpod dapat menampilkan website Sway yang telah tersedia maupun yang dibuat sendiri dengan akun Office 365. Website ini dapat disiapkan mengandung element interaktif.



Gambar 59. Website berbasis Sway

BBC Video

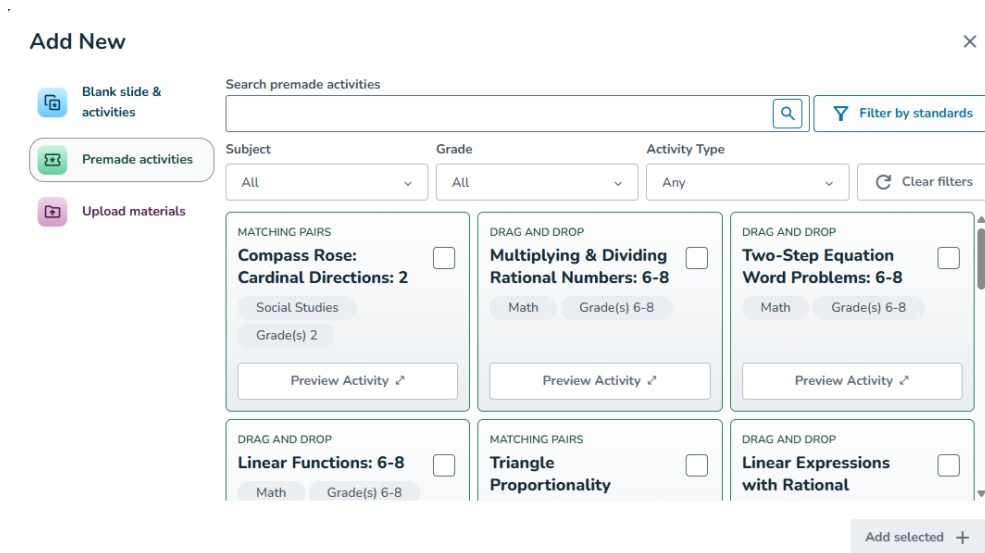
BBC Video adalah seri video yang dikembangkan oleh BBC. Di Nearpod guru dapat memilih banyak sekali video dari BBC yang dapat digunakan untuk bahan diskusi, motivasi, dan lain sebagainya.

Demikianlah sejumlah media yang dapat digunakan di Nearpod. Dengan jumlah dan variasi yang begitu banyak, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan juga sangat memotivasi.

Pre-made Activities

Selain mengembangkan slide dan activity sendiri, guru juga dapat menggunakan pre-made activities, yaitu lesson yang dibuat oleh pengguna Nearpod lain. Sebagai platform pembelajaran yang membawa konsep berbagi pakai (sharing), kita dapat mencari dan menggunakan materi yang telah dibuat oleh orang lain. Dari menu pre-made activities, kita dapat mencari

materi berdasarkan topik, level pendidikan, mata pelajaran, dan lain sebagainya. Hal ini akan sangat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam menggunakan Nearpod. Tentu saja, supaya adil, kita sebagai guru juga harus bersedia untuk membuat lesson sendiri dan berbagi pakai. Di sinilah pentingnya menandai lesson kita buat dengan identitas yang lengkap agar mudah dicari dan disortir.



Gambar 60. Pre-made activities di Nearpod

6

MENDESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN NEARPOD

Setelah selesai dengan penjelasan panjang tentang prosedur penggunaan Nearpod dan berbagai elemen dan fitur pada Nearpod, pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang mendesain pembelajaran interaktif untuk kelas sinkronus. Sederhananya, pada bab ini kita akan menjelaskan tentang cara menyusun *lesson plan* (RPP atau istilah lainnya) yang interaktif dan menarik melalui penggunaan Nearpod.

Ada banyak teknik menyusun lesson plan, dan guru pastinya sudah memahami teknik-teknik ini, bahkan mungkin memiliki gaya dan kebiasaan sendiri dalam menyusun lesson plan. Pada buku panduan ini kita tidak akan membahas terlalu dalam tentang teknik-teknik ini ataupun format yang digunakan. Kita tidak akan menjelaskan tentang menulis tujuan pembelajaran, dll. Kita akan lebih fokus ke penyusunan prosedur pembelajaran, yaitu langkah per langkah kegiatan pembelajaran di kelas (moda sinkronus).

Berbicara tentang sekuens prosedur pembelajaran, ada beberapa sekuens yang kita kenal, misalnya PPP yang diperkenalkan oleh Byrne (1986). Model yang dibagi menjadi tahap Presentation – Practice – Production. Model ini sangat sederhana, tetapi cukup sistematis dan biasanya merupakan pola yang secara intuitif biasa digunakan. Di awal, guru menjelaskan materi, lalu siswa

melakukan praktik per langkah atau poin pembelajaran, dan kulminasinya adalah memproduksi suatu perilaku lengkap di akhir pembelajaran.

Secara umum dan logis, memang yang biasa dilakukan guru dalam pembelajaran adalah membaginya menjadi tahap-tahap, yaitu pre-teaching, whilst teaching, dan post-teaching. Tugas guru dalam lesson planning adalah menyusun strategi-strategi yang akan dilakukan pada setiap tahap ini.

Masih banyak lagi model-model pembelajaran yang dikenal, dimana masing-masingnya memiliki sintaks pembelajaran yang khas. Misalnya, di dalam pembelajaran Bahasa Inggris ada model Communicative Language Teaching (CLT) dan Genre-based Teaching, dan lain sebagainya. Sintaks-sintaks ini tidak akan kita bahas pada panduan ini. Pembaca dipersilahkan mempelajari pada buku-buku teks yang sangat banyak tersedia.

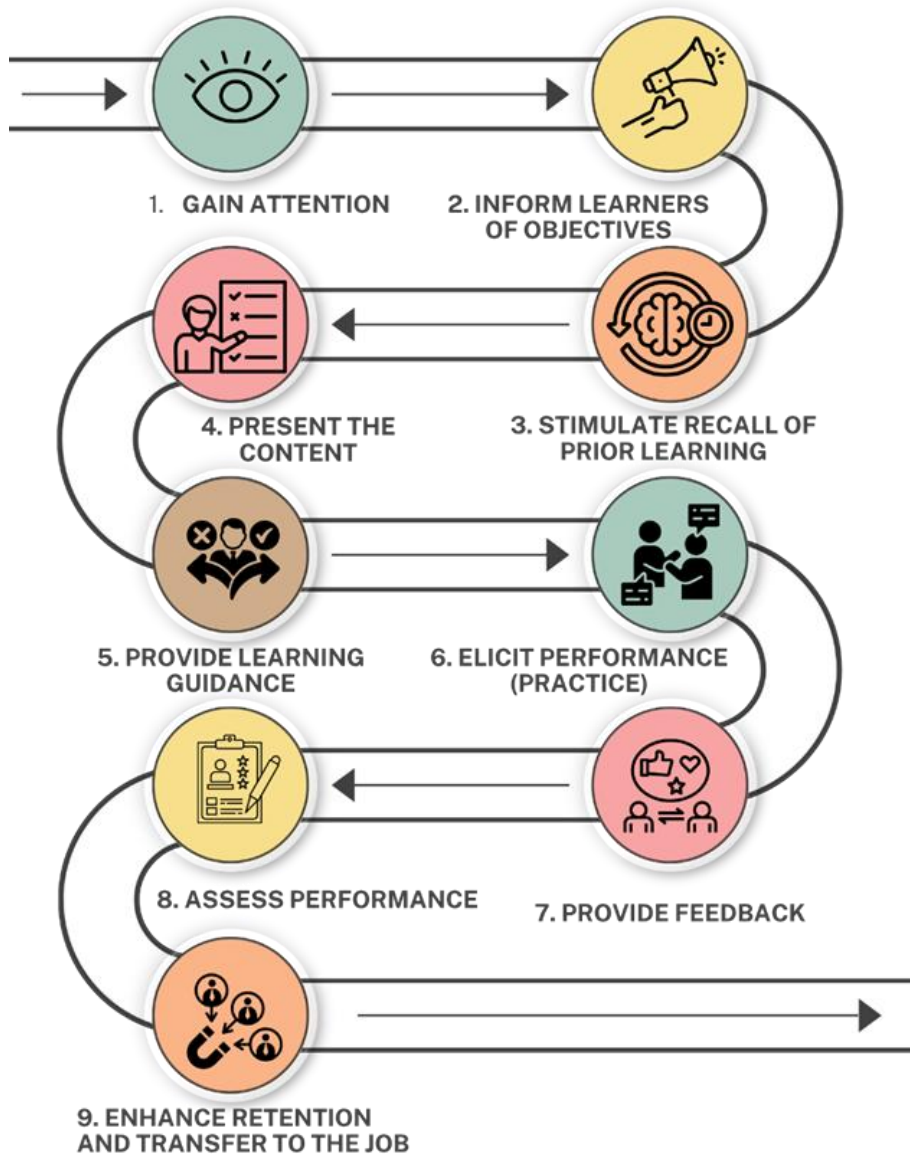
Pada buku panduan ini, kita hanya akan membahas suatu model yang diusulkan oleh Gagne, yang dikenal sebagai Gagne's 9 Events of Instruction, yang akan dibahas pada bagian berikut.

Gagne's 9 Events of Instruction

Dalam merancang pembelajaran yang sistematis dan efektif, pendekatan berbasis model instruksional menjadi landasan penting bagi pendidik. Salah satu model yang telah teruji secara luas dalam berbagai konteks pendidikan adalah **Gagné's Nine Events of Instruction**, yang dikembangkan oleh Robert Gagné pada tahun 1965. Model ini menawarkan urutan langkah-langkah instruksional yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar, mulai dari perhatian awal hingga penguatan dan retensi. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip psikologi kognitif dan teori belajar, Gagné memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk merancang pengalaman belajar yang terstruktur dan berorientasi pada hasil.

Model Gagne ini dipilih karena sintaksnya yang logis dan sistematis, dapat diterapkan secara iteratif. Pada bagian terakhir bab ini penulis akan mendemonstrasikan bagaimana sintaks ini dapat diwujudkan dengan Nearpod. Dengan mengikuti model ini, guru akan dapat mengembangkan pembelajaran yang interaktif sekaligus menarik dengan memanfaatkan berbagai fitur dan elemen pada Nearpod. Berikut disajikan model Gagne's 9 Events of Instruction (selanjutnya disingkat menjadi Gagne's 9 EoI) secara skematis, dan akan dilanjutkan dengan penjelasan singkat tentang masing-

masing tahap, sehingga pembaca akan memahami esensi dari masing-masing tahap dan bagaimana Nearpod dapat mendukung setiap tahapnya.



Gambar 61. Gagne's 9 Events of Instruction

Tahapan pada Gagne's 9 EoI

Berikut dijelaskan masing-masing tahapan pada Gagne's 9 EoI.

Tahap 1: Gain Attention (Menarik Perhatian)

Tahap ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan kesiapan mental peserta didik. Strategi seperti pertanyaan pemantik, visual menarik, atau fenomena kontekstual dapat digunakan untuk menciptakan keterlibatan awal. Perhatian yang terfokus menjadi fondasi bagi proses belajar yang bermakna.

Tahap 1: Inform Learners of Objectives (Menjelaskan Tujuan Pembelajaran)

Peserta didik diberi pemahaman yang jelas tentang apa yang akan mereka capai. Pernyataan tujuan membantu membentuk ekspektasi dan mengarahkan fokus belajar. Tujuan yang eksplisit juga memfasilitasi refleksi dan evaluasi diri di akhir pembelajaran.

Tahap 2: Stimulate Recall of Prior Learning (Mengingatkan Pelajaran Sebelumnya)

Aktivasi pengetahuan awal memungkinkan peserta didik mengaitkan informasi baru dengan skema yang sudah ada. Teknik seperti diskusi singkat, kuis ringan, atau studi kasus dapat digunakan untuk menghubungkan pengalaman sebelumnya. Ini memperkuat pemahaman dan mempercepat integrasi konsep baru.

Tahap 3: Present the Content (Menyajikan Stimulus)

Materi pembelajaran disampaikan secara sistematis dan kontekstual, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penyajian dapat berupa teks, video, simulasi, atau demonstrasi yang relevan. Kejelasan dan struktur konten sangat penting untuk memfasilitasi pemrosesan informasi.

Tahap 4: Provide Learning Guidance (Mengarahkan Pembelajaran)

Dukungan instruksional diberikan untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi materi. Ini bisa berupa contoh, analogi, scaffolding, atau pertanyaan reflektif. Bimbingan yang tepat meningkatkan efisiensi dan kedalaman belajar.

Tahap 6: Elicit Performance (Memancing Kinerja)

Peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang baru dipelajari. Aktivitas seperti latihan, diskusi, atau tugas berbasis masalah memungkinkan mereka menunjukkan pemahaman. Tahap ini juga berfungsi sebagai umpan balik awal bagi pendidik.

Tahap 7: Provide Feedback (Memberikan Umpan Balik)

Umpan balik yang konstruktif diberikan untuk memperkuat pemahaman dan memperbaiki kesalahan. Feedback dapat bersifat langsung, tertulis, atau berbasis peer review. Kualitas umpan balik sangat menentukan efektivitas pembelajaran.

Tahap 8: Assess Performance (Menilai Kinerja)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Penilaian bisa berupa tes formatif, tugas akhir, atau portofolio. Hasilnya menjadi dasar untuk refleksi dan perbaikan instruksional.

Tahap 9: Enhance Retention and Transfer (Meningkatkan Retensi dan Transfer)

Strategi diterapkan untuk memastikan bahwa pengetahuan dapat diingat dan digunakan dalam konteks baru. Ini mencakup aktivitas reflektif, penerapan lintas situasi, dan integrasi dengan pengalaman nyata. Tujuannya adalah menjadikan pembelajaran berkelanjutan dan relevan.

Menerjemahkan Gagne's 9 EoI

Pada bagian berikut, penulis akan menerjemahkan tahapan pada Gagne's 9 EoI ke dalam fitur dan elemen pada Nearpod, sehingga pada akhirnya akan tersusun suatu model Lesson interaktif berbasis Nearpod yang sistematis. Tentu saja sebagai contoh, model ini bukannya satu-satunya cara untuk menggunakan Nearpod. Pembaca dipersilahkan mencoba menyusun modelnya sendiri berdasarkan hasil pengalaman di lapangan dan senantiasa mencoba berbagai fitur dan elemen yang ada untuk meningkatkan pembelajaran di kelas masing-masing. Lesson yang akan dijelaskan berikut adalah contoh penerapan Nearpod pada kelas sinkronus, baik secara tatap muka langsung (F2F) maupun secara virtual (misal via Zoom). Elemen Nearpod yang digunakan hanya sebagai contoh, guru dipersilahkan memilih elemen sendiri yang lebih sesuai. (T = Teacher; S = Student).

FASE	TAHAP (Gagne's 9 EoI)	Elemen Nearpod	Deskripsi	Kegiatan (S/T)
PENDAHULUAN (Pre-Teaching)	Gain Attention	Slide	Halaman cover berisi judul lesson	T membuka kelas
		Media (Video)	Video yang terkait dengan tema pembelajaran. Dapat ditambah dengan pertanyaan pemantik	T mengajak S berdiskusi. S merespons
	Inform Learners of Objectives	Slide	Slide berisi tujuan pembelajaran	T menjelaskan tujuan pembelajaran
	Stimulate Recall of Prior Learning	MC Quiz (atau bentuk quiz lainnya)	Quiz tentang materi sebelumnya	S mengerjakan quiz. Hasilnya digunakan untuk diskusi dan penguatan
INTI (Whilst Teaching)	Present the Content	Slide atau Media	Slide atau Media berisi materi pembelajaran.	T menjelaskan pembelajaran, atau meminta S memirsa, membaca, atau mendengar materi dari media)
	Provide Learning Guidance	Open- ended Question atau Collabora te Board	Pertanyaan terkait materi	T meminta S untuk menyampaikan pertanyaan terkait materi. T memberikan penjelasan tambahan atau meminta siswa lain menjawab.
	Elicit Performance	Berbagai bentuk quiz (MC, Fill in the blanks, Matching , etc.)	Kuis untuk setiap topik atau sub topik yang dijelaskan untuk mengecek pemahaman (formatif)	S menjawab kuis yang diberikan.
	Provide Feedback	Whiteboa rd	Whiteboard Nearpod dapat digunakan untuk menjelaskan ulang materi yang belum jelas	Berdasarkan hasil, T memberikan umpan balik dan penguatan
CATATAN: Bagian Inti dapat diulang beberapa kali sesuai kebutuhan. Pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika materi dibagi-bagi menjadi poin-poin kecil, dimana setiap poin memiliki latihan/kuis formatif dan umpan balik.				

PENUTUP (Post Teaching)	Assess Performance	Quiz	Satu unit quiz (terdiri atas beberapa macam activity sesuai tujuan pembelajaran)	S mengerjakan seluruh Quiz sebagai asesmen sumatif dalam waktu yang ditentukan. Quiz ini juga dapat dibuat sebagai tugas di rumah dalam bentuk Lesson lain (Self-paced)
	Enhance Retention and Transfer	Whiteboard		Jika waktu memungkinkan, berdasarkan hasil quiz, T dapat memberikan penguatan
		Slide atau Collaborate Board	Slide digunakan jika T yang menyimpulkan. Collaborate Board digunakan jika S yang diminta menyimpulkan	T menyimpulkan, atau S menyimpulkan. S juga dapat menyampaikan kesannya terhadap pembelajaran
		Poll dan Open-ended Question	Exit Poll	S memberikan pendapat terkait pembelajaran.
		Slide	Penutup	T menutup pembelajaran

Demikianlah satu contoh rancangan pembelajaran yang dapat dijadikan model, walaupun tentu saja banyak faktor yang mempengaruhi kita dalam menyusun suatu lesson plan. Oleh karena itu, guru dipersilahkan mencoba sendiri menyusun lesson plan berdasarkan kondisi masing-masing, kebutuhan tujuan pembelajaran, dan lain sebagainya.

Demikianlah pada bab ini kita sudah menjelaskan bagaimana mendesain pembelajaran interaktif untuk kelas sinkronus dengan menggunakan Nearpod dan model Gagne's 9 EoI. Lebih lanjut tentu saja guru sebagai pelaksana pembelajaran di lapangan harus secara rutin berlatih menggunakan Nearpod di dalam pembelajarannya, sehingga memiliki strategi dan teknik yang sesuai dengan kebutuhan.

7

PENUTUP

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut pendekatan yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga berakar kuat pada prinsip pedagogis yang reflektif dan berpusat pada peserta didik. Buku panduan ini telah menguraikan secara sistematis bagaimana Nearpod, sebagai platform pembelajaran interaktif, dapat dimanfaatkan untuk mengelola pembelajaran sinkronus yang bermakna. Dengan landasan teoretis seperti sosiokonstruktivisme, active learning, dan teori sosiokognitif, serta kerangka desain instruksional Gagné's Nine Events of Instruction, pendidik dibekali dengan strategi yang terstruktur namun fleksibel untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan inklusif.

Melalui fitur-fitur Nearpod yang mendukung interaktivitas, asesmen formatif, dan kolaborasi real-time, pendidik dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga membangun dialog, refleksi, dan keterlibatan emosional peserta didik. Panduan ini juga menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan dan refleksi terhadap hasil belajar, serta bagaimana data yang dihasilkan dari aktivitas Nearpod dapat digunakan untuk merancang tindak lanjut yang tepat—baik dalam bentuk remedial, pengayaan, maupun penyesuaian strategi instruksional.

Tindak lanjut dari implementasi panduan ini mencakup penguatan kapasitas pendidik dalam literasi teknologi dan pedagogi digital, pengembangan komunitas praktik berbasis berbagi pakai konten, serta advokasi kebijakan institusional untuk mendukung pembelajaran sinkronus yang terintegrasi. Institusi pendidikan diharapkan dapat menyediakan dukungan teknis, ruang refleksi profesional, dan sistem evaluasi yang memungkinkan Nearpod digunakan secara optimal dalam berbagai konteks pembelajaran.

Sebagai penutup, buku panduan ini bukanlah akhir dari eksplorasi, melainkan titik awal bagi pendidik dan institusi untuk terus mengembangkan praktik pembelajaran yang relevan, transformatif, dan berkelanjutan. Dengan komitmen terhadap pembelajaran yang humanis dan berbasis teknologi, Nearpod dapat menjadi mitra strategis dalam membentuk ekosistem pendidikan digital yang inklusif dan reflektif

Selamat berkreasi dan menjadi guru yang transformatif!

Daftar Pustaka

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Batelle for Kids. (2023, Nov). *Batelle for Kids*. Retrieved Januari 1, 2025, from https://www.battelleforkids.org/wp-content/uploads/2023/11/P21_Framework_Brief.pdf
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC: The George Washington University.
- Chaeruman, U. A., & Maudiarti, S. (2018). Quadrant of blended learning: A proposed conceptual model for designing effective blended learning. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 1-5. doi:<https://doi.org/10.21009/JPI.011.01>
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk, & C. R. Graham (Eds.), *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). Pfeiffer Publishing.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2014). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. Jossey-Bass.
- Hrastinski, S. (2008). Asynchronous and synchronous e-learning. *EDUCAUSE Quarterly*, 31(4), 51-55.
- Kenton, W. (2024, Aug 8). *What Is Web 2.0? Definition, impact, and examples*. Retrieved Apr 7, 2025, from Investopedia: <https://www.investopedia.com/terms/w/web-20.asp>
- Kinsey, J., & Chapman-Terry, S. (2023, September 9). *Synchronous vs. Asynchronous Learning*. Retrieved Januari 1, 2025, from OERTX Repository: <https://oertx.highered.texas.gov/courseware/lesson/5124/overview>
- Kurniawan, D. (2025). Literasi Digital sebagai Penunjang Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia. In Riyanton (Ed.), *Teaching*

English in the digital age: Technology Integration and Contextual Approaches (pp. 61-71). Eureka Media Aksara.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

Stanton, P. (2019, Agustus 17). "*Sage on the stage*" vs. "*guide on the side*" education philosophy. Retrieved Januari 1, 2025, from Medium.com: <https://peterwstanton.medium.com/sage-on-the-stage-vs-guide-on-the-side-education-philosophy-f065bebf36cf>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yasmin, R. A. (2020, Agustus). *Apa itu Computer Mediated Communication?* Retrieved Januari 1, 2025, from BINUS University: <https://binus.ac.id/malang/2020/08/apa-itu-computer-mediated-communication/>

Seri “*Educational Technology for English Language Teaching*”
Dipersembahkan oleh *Edtech Cluster, Prodi Pendidikan Bahasa Inggris*
FKIP Universitas Jambi

Buku panduan yang telah terbit:

- Immersive Learning berbasis VR dan AR
- Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk Guru Bahasa Inggris

Pertanyaan, usul, saran dan permintaan tutorial, silahkan kontak:

Dedy Kurniawan, dkk

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris

FKIP Universitas Jambi

deku@unja.ac.id

Kunjungi juga YouTube channel **CALLDeKu on Request (@calldekuOR)**

untuk berbagai tutorial menarik tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

