

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI *NEARPOD* PADA MATERI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS X SMA

Oleh

PUNGKAS ARROYAN ADIPUTRA

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *nearpod* pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini mengadopsi metode penelitian yang digunakan, yaitu *Research and Development* (R&D), dengan mengikuti langkah model desain 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kotabumi pada siswa kelas X mata pelajaran Informatika. Teknik analisis data yang digunakan adalah kevalidan dan kepraktisan produk yang diperoleh melalui angket ahli media, angket ahli materi, angket respons siswa, dan angket persepsi guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan produk dari ahli media sebesar 3,38 dikategorikan sangat valid, dan penilaian ahli materi sebesar 3,91 dikategorikan sangat valid. Uji coba kepraktisan yang ditinjau dari respons siswa diperoleh nilai persentase sebesar 90,70% dengan kategori sangat praktis, dan hasil dari persepsi guru diperoleh nilai persentase sebesar 95,62% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu pemahaman dan keterampilan siswa pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih baik dan menarik.

Kata Kunci: Informatika, Media Pembelajaran Interaktif, *Nearpod*, Teknologi Informasi dan Komunikasi.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ASSISTED WITH NEARPOD APPLICATION ON INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY MATERIALS FOR CLASS X HIGH SCHOOL STUDENTS

By

PUNGKAS ARROYAN ADIPUTRA

The purpose of this study was to develop a product in the form of interactive learning media assisted by the nearpod application on Information and Communication Technology material. This study adopted the research method used, namely Research and Development (R&D), by following the steps of the 4D design model from Thiagarajan which consists of four stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. This research was conducted at SMA Negeri 1 Kotabumi on class X Informatics students. The data analysis technique used was the validity and practicality of the product obtained through media expert questionnaires, material expert questionnaires, student response questionnaires, and teacher perception questionnaires. The results showed that the product validity value from media experts was 3.38 categorized as very valid, and the material expert assessment of 3.91 was categorized as very valid. The practicality trial reviewed from student responses obtained a percentage value of 90.70% with a very practical category, and the results from teacher perceptions obtained a percentage value of 95.62% with a very practical category. Based on the research that has been conducted, it can be concluded that interactive learning media can help students' understanding and skills in Information and Communication Technology material to be better and more interesting.

Keywords: Informatics, Interactive Learning Media, Nearpod, Information and Communication Technology.