



PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBANTUAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD DI KELAS VII MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Arjuna Rinaldi¹, Jasiah²

IAIN Palangka Raya^{1,2}

arjunarinaldi015@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis media digital interaktif menggunakan *Nearpod* dalam pembelajaran Qur'an Hadits pada materi "Kekuasaan dan Rahmat Allah" di kelas VII MTS Darul Amin Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Merrill's First Principles of Instruction*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket, serta divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai 90,76, melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tahapan pengembangan meliputi *task-centered, activation, demonstration, application, dan integration*, yang berhasil memadukan elemen visual, audio, animasi, dan aktivitas kolaboratif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Modul ini dinilai layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon positif siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Pengembangan, Modul Ajar, Media Digital Interaktif, Nearpod*

Abstract

This research aims to develop an interactive digital media-based teaching module using Nearpod in learning the Qur'an Hadith on the material "God's Power and Grace" in class VII MTS Darul Amin Palangka Raya. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Merrill's First Principles of Instruction development model. Data was collected through observation, interviews, documentation and questionnaires, and validated by material experts, media experts and class VII students. The research results showed that the learning media developed was effective in increasing student engagement and understanding, with an average score of 90.76, exceeding the Minimum Completeness Criteria (KKM) score. The development stages include task-centered, activation, demonstration, application, and integration, which successfully combines visual, audio, animation and collaborative activity elements to create more interactive learning. This module was deemed suitable for use based on the results of expert validation and positive student responses. This research makes an important contribution to the development of innovative technology-based learning media to improve the quality of education in the digital era.

Keywords: *Development, Teaching Modules, Interactive Digital Media, Nearpod*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi pun semakin berkembang pesat. Teknologi ini memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Menurut Mulyani (2021) segala bentuk dalam kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah pada era teknologi saat ini. Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar dalam bidang pendidikan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran. (Jodi Hardika, dkk., 2024)

Media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi kepada khalayak yang dituju, dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, dan motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018). Dengan adanya media, pengajaran dapat dilakukan dengan lebih baik dan mudah dipahami oleh siswa (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020).

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, selain itu penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa (Intaniasari et al., 2022). Untuk mencapai sistem pendidikan yang sukses, pendidik diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang dapat menggunakan berbagai metode, strategi, serta menghadirkan inovasi yang mengutamakan penggunaan teknologi (Damasanti & Nuroh, 2023). Guru sekarang berperan sebagai fasilitator, sehingga guru memiliki tugas dalam menyiapkan segala kebutuhan siswa agar mereka dapat menjalani proses belajar secara optimal (Hadiprayogo, 2023).

Modul ajar adalah perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang ditujukan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. (Nadia Seftiani Salsabilla & Muhammad Nurhalim, 2024)

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yang berperan penting adalah guru, guru diasah kemampuan berpikir untuk dapat berinovasi dalam modul ajar. Oleh karena itu membuat modul ajar merupakan kompetensi pedagogik guru yang perlu dikembangkan, hal ini agar teknik mengajar guru di dalam kelas lebih efektif, efisien, dan tidak keluar pembahasan dari indikator pencapaian. (Utami Maulida, 2022)

Proses pembelajaran adalah komunikasi yang melibatkan tiga elemen utama yaitu guru sebagai pengirim pesan, siswa sebagai penerima pesan, dan materi pelajaran sebagai isi pesan (Aripin & Suryaningsih, 2019). Menurut Aripin (2012), keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi antara guru dan siswa. Untuk mengatasi keterbatasan dalam interaksi ini, diperlukan media pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan Islam, pengajaran mata pelajaran Qur'an Hadits memiliki peranan yang sangat penting karena mengandung nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi dasar kehidupan siswa. Salah satu tema penting dalam mata pelajaran Qur'an Hadits adalah "Kekuasaan dan Rahmat Allah," yang bertujuan untuk menanamkan keimanan, rasa syukur, serta pemahaman siswa akan kebesaran Allah dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini diharapkan tidak hanya dipahami sebagai pengetahuan kognitif, tetapi juga menjadi landasan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Namun, pada kenyataannya, proses penyampaian materi ini sering menghadapi berbagai kendala, terutama dalam menarik perhatian siswa. Dalam menyampaikan pesan pembelajaran, dibutuhkan suatu alat bantu agar efektif. (Novia Resti, dkk., 2024)

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Menurut Yahya et al., (2020) menyatakan

bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu bentuk penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi berupa gambar bergerak, teks dengan cara mengedalikan komputer atau laptop kepada siswa yang tidak hanya menonton tetapi juga membagikan respon positif dan membantu siswa lebih mudah mengerti pelajaran.

Platform seperti *Nearpod* menawarkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, pemanfaatan teknologi ini di banyak sekolah, termasuk di MTS Darul Amin Palangka Raya, masih minim. Oleh karena itu, diperlukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Nearpod* guna meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam materi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, banyak guru masih menggunakan metode ceramah konvensional dan bahan ajar yang kurang inovatif dalam menyampaikan materi Qur'an Hadits. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, kurang termotivasi, dan pasif selama proses pembelajaran bahkan ada yang membolos demi menghindari mata pelajaran tersebut. Ketika siswa tidak terlibat secara aktif, materi yang disampaikan sulit dipahami dan diinternalisasi. Padahal, materi seperti "Kekuasaan dan Rahmat Allah" membutuhkan pendekatan yang mampu menyentuh hati dan emosi siswa, agar mereka tidak hanya memahami konsep tersebut tetapi juga merasakannya dalam kehidupan mereka.

Pembelajaran Qur'an Hadits idealnya tidak hanya berfokus pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga harus mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan. Media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti kekuasaan dan rahmat Allah, melalui pendekatan visual, audio, maupun aktivitas kolaboratif. Dengan metode yang menarik dan relevan, pembelajaran diharapkan mampu menumbuhkan antusiasme siswa serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, membangun pengetahuan melalui pengalaman, dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Hal ini relevan dengan peran media pembelajaran interaktif untuk menciptakan suasana yang menarik dan menstimulasi proses berpikir siswa. (Sepling Paling, dkk., 2024)

Mengacu pada teori di atas, kesenjangan utama yang ditemukan dalam proses pembelajaran Qur'an Hadits ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dapat merangsang keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Di era digital saat ini, siswa sangat akrab dengan penggunaan teknologi, namun hal ini belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dan seiring berjalannya waktu dengan kecanggihan teknologi di jaman sekarang sangat membantu para guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar tersebut. Media pembelajaran adalah segala alat bantu dalam pembelajaran sehingga lebih efektif dan optimal. (Fadilah et al., 2023) Sedangkan bahan ajar merupakan segala hal yang memuat informasi terkait apa saja pengetahuan yang akan dipelajari yang dirancang secara sistematis dan menyeluruh. (Pribadi, 2019)

Gerlach dan Ely Menjelaskan media pembelajaran dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi maupun kejadian yang menciptakan kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta sikap (Aziz, 2023). Menggunakan media belajar yang menarik adalah salah satu cara terbaik untuk membuat siswa bersemangat dalam belajar (Putri, 2017).

Nearpod merupakan suatu aplikasi menarik yang mana menyediakan fitur atau ruang yang didalamnya dapat memuat video pembelajaran baik yang di buat secara

mandiri maupun video hasil unduhan, pengajar juga dapat menampilkan sebuah presentasi yang memuat gambar, teks, video bahkan juga dapat membuat kuis untuk bisa dimainkan bersama, hal yang demikian dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan interaksi siswa dengan guru. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. (Wardani & Syofyan, 2018)

Menurut hasil penelitian (Anam, 2021) mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital ini membantu untuk menghidupkan suasana di kelas agar terjadinya komunikasi dan diskusi yang aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan mudah dipahami juga oleh siswanya, serta memberikan dimensi pembelajaran yang lebih menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* sangat relevan untuk menjawab tantangan yang ada dalam pembelajaran Qur'an Hadits, khususnya pada materi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih aktif dalam belajar, serta mampu memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan media pembelajaran di MTS Darul Amin Palangka Raya, serta menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* perlu dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Qur'an Hadits, terutama pada materi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah. Minimnya penggunaan media yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpikir kreatif. Dengan memanfaatkan teknologi yang familiar bagi siswa, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa yang menghasilkan ide-ide baru peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. (Solso, 2008)

Dengan demikian, penelitian mengenai "Pengembangan Modul Ajar Menggunakan Media Digital Interaktif Berbasis *Nearpod* di Kelas VII MTS Darul Amin Palangka Raya" ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif, serta memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran khususnya di MTS Darul Amin. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan dan memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Wijayanti et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research & Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan secara sistematis, yaitu melakukan penelitian terlebih dahulu kemudian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah diharapkan membantu guru dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran Qur'an Hadits kelas VII Pada Materi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah di MTS Darul Amin Palangka Raya.

Pengembangan ini mengadopsi *Model Merrill's First Principles of Instruction*

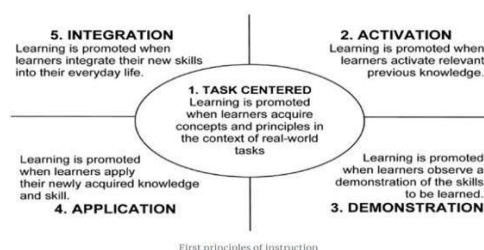
yang terdiri dari lima prinsip utama dengan tahapan sebagai berikut.

- Berpusat Pada Masalah, pada tahapan ini melibatkan identifikasi kebutuhan belajar siswa dan penyusunan tujuan pembelajaran yang relevan. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru Qur'an Hadits untuk mengetahui tantangan dalam pembelajaran.
- Aktivasi, pengaktifan pengetahuan awal dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang dapat menghubungkan materi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah dengan pengalaman sehari-hari siswa.
- Demonstrasi, pada tahap ini dilakukan penyampaian materi melalui video interaktif yang dirancang menggunakan *Hypernatural* dan *Nearpod* sebagai medianya. Penyajian mencakup elemen visual, audio, dan animasi untuk memperjelas konsep.
- Aplikasi, pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan melalui latihan dengan membuat *Matching Pair* di *Nearpod* dan mengerjakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda.
- Integrasi, pengetahuan yang diperoleh siswa diuji melalui proyek kelompok dengan membuat presentasi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah. (Hao & Yamada, 2021)

Adapun waktu penelitian ini di bulan November 2024 di MTS Darul Amin Palangka Raya, dengan subjek Ahli Materi Khadijah S. Kom. I, M. Pd, Ahli Media Rio Irawan M. Kom, dan Guru Qur'an Hadits Ibu Nurmadiyah S. Ag. dan Siswa kelas VII di MTS Darul Amin Palangka Raya, yang membantu menyelesaikan riset ini.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data, penyajian data dan verifikasi (Sugiyono, 2018). Adapun teknik validasi produk terkait media dan bahan ajar yang digunakan, peneliti menggunakan validasi dari ahli Materi dan ahli Media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui lembar hasil validasi ahli materi, ahli media, serta siswa kelas VII dalam mengetahui pendapat serta penilaian dari produk yang sudah dibuat.



Gambar 1. Skema Model *Merill's First Principles of Instruction*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* tentang materi Kekuasaan dan Rahmat Allah di kelas VII yang dapat diakses kapan saja. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Merill's First Principles of Instruction*, yang terdiri dari lima prinsip dasar yang terdiri dari: *Taks Centered* (Berpusat pada masalah), *Activation* (Pengaktifan pengetahuan awal), *Demonstration* (Penyampaian materi), *Application* (Penerapan pengetahuan), dan *Integration* (Pengaplikasian Pengetahuan Sebelum). Penyebaran terdiri dari langkah-langkah berikut:

A. *Taks Centered*

Merrill menganjurkan bahwa semua pembelajaran harus didasarkan pada masalah

dunia nyata yang perlu diselesaikan. (Lau 2020). Kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat dilatih dengan pembelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah sehingga salah satu model pembelajaran yang dapat diasumsikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yaitu model pembelajaran berbasis masalah. (Widyanto and Wahyuni 2020)

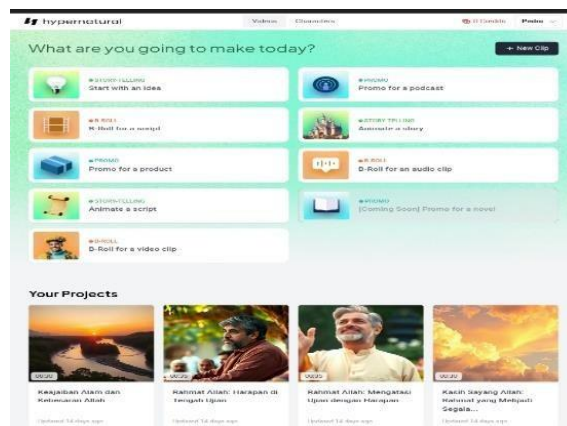
Pada tahap ini, proses dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik dan menyusun tujuan pembelajaran yang relevan sesuai dengan kondisi dan tantangan yang dihadapi. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui pengumpulan data yang sistematis, melibatkan observasi langsung di lingkungan belajar serta wawancara mendalam dengan guru Qur'an Hadits untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai kesulitan yang dialami peserta didik. Data yang diperoleh mencakup berbagai aspek, seperti pemahaman konsep, kemampuan penerapan, dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi Qur'an Hadits. Informasi ini digunakan untuk merancang tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan efektif.

B. Activation

Pembelajaran diaktivasi ketika peserta didik dapat menghubungkan pembelajaran saat ini dengan pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran yang tidak relevan cepat dilupakan, tetapi pembelajaran yang diaktivasi akan tetap terjaga. (Pimansyah 2021)

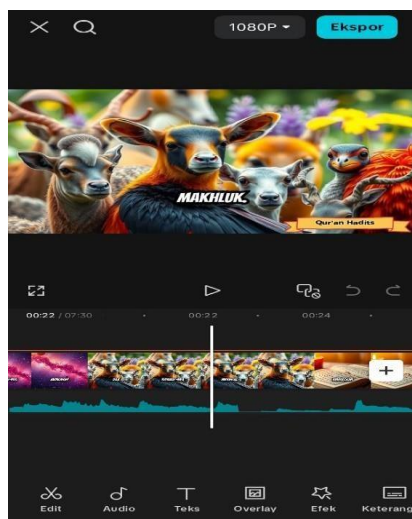
Pada tahap ini, pengaktifan pengetahuan awal dilakukan dengan mendesain media pembelajaran yang dapat menghubungkan materi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah dengan pengalaman sehari-hari siswa. Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk (Seels & Richey, 2000). Desain pembelajaran adalah pengembangan pembelajaran secara sistematis untuk memaksimalkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran. (Magdalena et al., 2023) Media pembelajaran seperti gambar, video, dan cerita inspiratif digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami dan bermakna bagi siswa. Dengan menghadirkan situasi yang relevan, siswa dapat melihat bagaimana Kekuasaan dan Rahmat Allah tercermin dalam kehidupan nyata, memotivasi mereka untuk belajar dengan antusias. Langkah-langkah yang dilakukan pada saat merancang media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pertama, membuat skrip video pembelajaran dengan awalan mengidentifikasi tujuan pembelajaran untuk menjadi panduan utama dalam mengembangkan skrip dan melakukan riset seperti observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Qur'an Hadits untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan akurat. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan elemen-elemen video yang mendukung dengan topik pembelajaran. Elemen-elemen video tersebut diproses menggunakan *Hypernatural*.



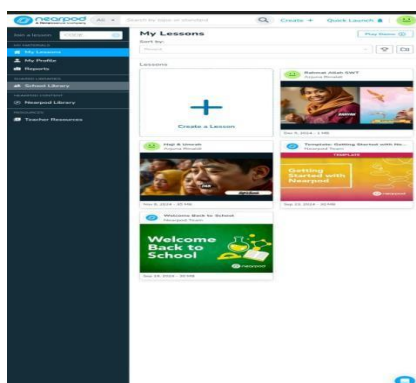
Gambar 2. Pembuatan Elemen-Elemen Vidio

Kedua, menyatukan elemen-elemen menjadi vidio pembelajaran yang lengkap menggunakan aplikasi *Capcut* dengan memperhatikan penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, visualisasi dan audio yang mendukung konten, pertimbangan durasi vidio dan melibatkan unsur interaktif berupa pertanyaan. Dalam proses penyuntingan, setiap elemen disusun secara sistematis untuk menciptakan alur pembelajaran yang logis dan menarik. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa transisi antar elemen video berjalan mulus sehingga tidak mengganggu pemahaman materi, serta menggunakan efek visual dan animasi yang relevan untuk meningkatkan daya tarik dan memperkuat penyampaian informasi pada vidio pembelajaran tersebut.



Gambar 3. Penggabungan Elemen-Elemen Vidio Pembelajaran

Ketiga, menyisipkan vidio pembelajaran yang telah dibuat ke dalam media *Nearpod* dan diatur secara sistematis berdasarkan alur pembelajaran pada modul ajar. Setiap segmen pembelajaran disusun secara logis untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara bertahap, sehingga setiap materi disajikan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan karena adanya penguatan konsep dasar untuk memperkuat pemahaman peserta didik sebelum melanjutkan ke konsep yang lebih kompleks. Penataan ini memungkinkan peserta didik untuk mengikuti proses belajar dengan lebih mudah dan efektif, serta mempermudah guru dalam mengelola dan memantau kemajuan belajar siswa.



Gambar 4. Tampilan Desain Materi dan Vidio Pembelajaran di *Nearpod*

Dari upaya perancangan media di atas bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep kekuasaan dan rahmat Allah secara mendalam dan menyeluruh, mendorong siswa agar dapat merenungkan hubungan antara kekuasaan Allah dan rahmat-Nya, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa bisa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Validasi oleh para ahli:

Uji validasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dari segi isi dan penyajian. Proses ini melibatkan para ahli yang memiliki keahlian di bidang materi dan media pembelajaran sesuai dengan topik yang diangkat dalam penelitian.

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Khadijah, S. Kom. I, M. Pd selaku dosen ahli pada bidangnya di IAIN Palangka Raya yang didapatkan melalui penilaian kuesioner yang telah dinilai oleh ahli materi berdasarkan indikator yang telah dibuat tersebut dan juga didapatkan melalui saran maupun masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan kepada ahli materi adalah untuk mengetahui apakah pembahasan materi dalam media pembelajaran yang ditampilkan sudah mencakup aspek kualitas isi, aspek penyajian dan aspek kebahasaan. Berikut adalah hasil penilaian angket sebagai validasi dari ahli materi pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian naskah dengan materi	4	Sangat Setuju
2	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3	Setuju
3	Kesesuaian bahasa dengan EYD dan tandabaca	4	Sangat Setuju
4	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan siswa	3	Setuju
5	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	3	Setuju
6	Sistematika penyajian materi naskah	4	Sangat Setuju
Total Skor		21	-
Rata-rata Skor		3.5	Layak
Kesimpulan		Layak	-

Berdasarkan hasil uji validitas ahli terhadap materi Kekuasaan dan Rahmat Allah, diperoleh total skor 21, dengan rata-rata skor 3,5. Penilaian ini menunjukkan bahwa secara umum, materi yang dinilai masuk dalam kategori layak digunakan.

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Rio Irawan M. Kom selaku Dosen yang ahli pada bidangnya sebagai ahli media yang didapatkan melalui penilaian angket yang telah dinilai oleh ahli media berdasarkan indikator yang telah dibuat tersebut dan juga didapatkan melalui saran maupun masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan oleh ahli media adalah untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah sesuai dan bisa menjadi penunjang dan pendukung untuk media yang disajikan.

Berikut adalah hasil penilaian angket sebagai validasi dari ahli media pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
A. Aspek Desain Video Pembelajaran <i>Nearpod</i>			
1	Tampilan pemaparan materi pada bagian opening depan maupun belakang.	4	-
2	Warna judul video dan kontras pencahayaan.	3	-
3	Perpaduan gambar, bentuk, dan ukuran huruf yang proporsional.	4	-
4	Kemenarikan desain pada sampul materi video pembelajaran.	4	Disarankan menyesuaikan desain dengan fase pendidikan (SD, SMP, SMA berbeda).
B. Aspek Isi Video Pembelajaran <i>Nearpod</i>			
5	Penempatan unsur tata letak yang konsisten dan sesuai.	5	-
6	Kata-kata video pembelajaran sesuai dengan isi materi dan menarik perhatian.	5	-
7	Perbandingan huruf antar isi materi yang proporsional.	5	-
8	Pemilihan ukuran huruf dan jenis huruf yang tepat.	5	-
9	Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.	4	-
10	Spasi antar baris teks normal.	4	-
11	Keterbacaan teks isi materi Kekuasaan dan Rahmat Allah SWT serta <i>Nearpod</i> jelas.	4	-
12	Gambar dan animasi dalam video tidak kaku.	4	Disarankan menyesuaikan animasi dengan jenjang pendidikan.
Total Skor			51
C. Kesimpulan			
Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.			

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod* pada materi Kekuasaan dan Rahmat Allah,

diperoleh skor yang menunjukkan bahwa media ini layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi.

C. *Demonstration*

Østbø, (2017) mengartikan demonstrasi sebagai menunjukkan sesuatu. Semua siswa mempelajari suatu prosedur melalui demonstrasi yang dilakukan oleh guru atau siswa. Metode demonstrasi mengajarkan bagaimana menggunakan instrumen atau melakukan tindakan dalam kehidupan nyata (Kleinwächter, 2019).

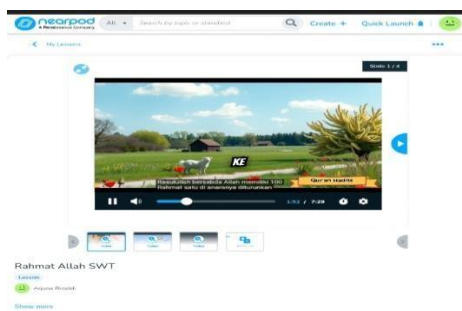
Pada tahap ini, dilakukan penyampaian materi melalui video interaktif yang dirancang menggunakan *Hypernatural* dan *Nearpod* sebagai media utama. Video interaktif ini memadukan elemen visual, audio, dan animasi yang dirancang secara menarik untuk memperjelas konsep-konsep yang diajarkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan mendalam. Melalui fitur-fitur interaktif, siswa diajak untuk terlibat langsung dalam proses belajar dengan tujuan agar menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Penyampaian materi dirancang secara sistematis dengan memanfaatkan animasi yang memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret agar lebih mudah mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan pendekatan ini, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan elemen audio yang mendukung penjelasan guru membantu memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Fitur animasi bergerak dan ilustrasi visual memperkaya pengalaman belajar dengan memfokuskan perhatian siswa pada poin-poin penting yang perlu dikuasai. Dengan kombinasi media yang interaktif dan inovatif ini, proses demonstrasi menjadi lebih efektif, menarik, dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

D. *Application*

Penerapan, sebagaimana dijelaskan dalam kamus besar bahasa Indonesia, adalah pelaksanaan atau proses menerapkan suatu rencana atau keputusan (Sogianor & Syahrini, 2022). Penggunaan strategi aplikasi dan penilaian ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat dengan pembelajaran baru secara abstrak dengan cara yang bermakna. (Merrill 2002)

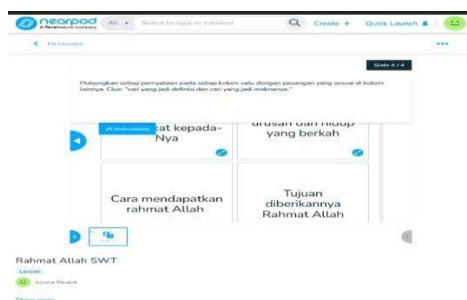
Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari melalui latihan interaktif dan tes yang dirancang untuk mengukur pemahaman dan kemampuan aplikasi mereka. Latihan berupa pelaksanaan kuis *Matching Pair* di *Nearpod* digunakan untuk menguji kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Selain itu, siswa juga mengerjakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi yang relevan.

Kegiatan ini bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, serta kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teori dengan praktik. Melalui umpan balik yang diberikan setelah menyelesaikan latihan dan tes, siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, tahapan aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman langsung dan refleksi. Melalui interaksi yang berulang antara latihan, tes, dan umpan balik, siswa terlibat dalam proses belajar yang dinamis dan berkelanjutan. Pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang lebih baik bagi siswa.



Gambar 5. Tampilan Materi & Vidio Pembelajaran di *Nearpod*

Proses aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan meningkatkan motivasi belajar mereka, karena mereka diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Selain itu, penggunaan *Nearpod* sebagai media untuk latihan *Matching Pair* agar menambah dimensi interaktif dalam pembelajaran, yang dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Guru dapat melihat hasil pekerjaan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik dengan cepat. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.



Gambar 6. Tampilan Kuis *Matching Pair* pada *Nearpod*

1. Uji Validitas

Validitas suatu skala atau tes digunakan untuk menjalankan fungsi pengukurannya. Menurut Azwar (2018), pengukuran dapat dianggap memiliki validitas yang tinggi jika menghasilkan data yang akurat untuk menunjukkan variabel yang diukur oleh tujuan pengukuran tersebut. Validitas instrumen terdiri dari angket yang diuji coba pada kelas VII untuk menentukan relevansinya dengan penelitian. Ini adalah hasil dari instrumen angket respons siswa.

Pada tahap aplikasi, media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan uji coba kepada 26 siswa kelas VII MTS Darul Amin Palangka Raya. Berikut data yang diperoleh dari latihan soal yang diberikan kepada siswa kelas VII Darul Amin Palangka Raya:

Tabel 3. Data Hasil Nilai Siswa Setelah Mengerjakan Latihan Soal

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Fauji	100
2.	Amira Siti Nur Madinah	100

3.	Ayu Mita Ababil	90
4.	Asif Al-Jaelani	80
5.	Alza Nur Aisyah	80
6.	Ahmad Ripan	70
7.	Alfian Nur	90
8.	Dana Muzlif	100
9.	Devi Aulia Putri	70
10.	Fianda Caldora	100
11.	Fanza Abdi Jaya	80
12.	Fiyona Chairunisya	80
13.	Jamilah	80
14.	Khairul Nizam	100
15.	Kayla Rifda Maharani	100
16.	Kelana	80
17.	Muhammad Alfi Mubarok	100
18.	Muhammad Dzikro	100
19.	Muhammad Ridwan	100
20.	Munawaroh	90
21.	Nabila Tuzzahra	100
22.	Novyan Ardi Fratama	80
23.	Puti Solehah Pebriani	100
24.	Tegar Priyoyudo Wicaksono	90
25.	Siti Alya	100
26.	Syahda Salsabela	100
Rata-rata		90,76

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil latihan soal pada mata pelajaran Qur'an Hadits tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah dari siswa kelas VII adalah 90,76. Rata-rata nilai kelas merupakan indikator umum keberhasilan media pembelajaran. Dengan mayoritas siswa mendapatkan nilai di atas 70. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah siswa diperoleh nilai 90,76 yang berarti bahwarata-rata nilai kelas lebih tinggi dibandingkan nilai KKM, hal tersebut menunjukkan efektivitas penerapan media dalam pembelajaran.

Data hasil uji coba di atas dianalisis menggunakan *Pearson Correlation* untuk mengukur kekuatan hubungan antara item dengan total skor. Hasil analisis disajikan dengan nilai korelasi, signifikansi, serta kesimpulan validitas dan interpretasi data masing-masing soal sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Dari Latihan Soal Siswa

No.	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi Data
Soal 1	0,508	0,008	Valid	Cukup
Soal 2	0,608	0,001	Valid	Cukup
Soal 3	0,547	0,004	Valid	Cukup
Soal 4	0,782	0,013	Valid	Tinggi
Soal 5	0,503	0,136	Valid	Cukup
Soal 6	0,576	0,002	Valid	Cukup
Soal 7	0,673	0,003	Valid	Cukup
Soal 8	0,763	0,000	Valid	Tinggi
Soal 9	0,568	0,006	Valid	Cukup
Soal 10	0,803	0,003	Valid	Sangat Tinggi

Bedasarkan tabel di atas, latihan soal siswa yang berjumlah 10 butir soal dinyatakan valid dari hasil uji coba pada kelas VII yang berjumlah 26 responden. Hasil

uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki nilai *Pearson Correlation* positif dengan tingkat signifikansi (Sig.) yang sebagian besar berada di bawah 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa soal-soal tersebut valid. Nilai korelasi berkisar antara 0,508 hingga 0,803, yang menunjukkan variasi tingkat validitas mulai dari kategori "Cukup" hingga "Sangat Tinggi." Soal dengan nilai korelasi tertinggi (0,803) berada pada kategori "Sangat Tinggi," menunjukkan tingkat keandalan yang sangat baik, sedangkan soal dengan korelasi terendah (0,508) berada pada kategori "Cukup."

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019), menyatakan bahwa uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Menurut Arikunto, klasifikasi reabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,85	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Dari tabel kriteria reliabilitas dinyatakan baik digunakan instrumen penelitian sesuai dengan hasil reabilitas nilai koefisien korelasi pada tabel tersebut. Dengan demikian, instrumen tersebut dapat dipercaya untuk menghasilkan data yang akurat dan relevan, sehingga mendukung validitas hasil penelitian secara keseluruhan. Keberhasilan ini mencerminkan bahwa proses pengembangan dan pengujian instrumen telah dilakukan sesuai dengan standar penelitian yang berlaku. Berikut hasil reabilitas penelitian.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas dari Latihan Soal Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.683	21

Dari tabel hasil uji reliabilitas instrumen di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai reliabilitas 0.683 berada pada kriteria tinggi, dan koefisien reliabilitas, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang paling tinggi dan paling rendah, berkisar antara 0-1. Nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh 0.683, yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi dari hasil uji coba latihan soal siswa tersebut.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengevaluasi kenormalan distribusi data. Tujuan ini adalah untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan adalah data distribusi normal. Uji *Shapiro-Wilk*, juga dikenal sebagai uji S-W, adalah ujiparametrik persamaan kontinu dengan distribusi probabilitas satu dimensi. Ini dapat digunakan untuk membandingkan satu sampel dengan distribusi probabilitas referensi (juga dikenal sebagai uji S-W satu

sampel) atau untuk membandingkan dua sampel. Studi ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan kriteria kenormalan berikut: Signifikan uji (α) = 0,05.

- 1) Jika sig. > 0,05 maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Jika sig. < 0,05 maka sampel bukan berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. (Vioni Wina Santika, 2024)

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas dari Latihan Soal Siswa

Test of Normality			
Shapiro Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Y	.927	.26	.064

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) 0.064 yang menunjukkan bahwa data respon siswa berada dalam distribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa variasi populasi benar atau salah. Uji homogenitas dapat dilakukan jika suatu sampel data yang tersebar secara acak mempunyai distribusi normal. Tujuan dari pengujian homogenitas adalah untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang diamati dalam uji statistik parametrik (seperti uji t, Anova, dan Anacova) sebagian besar disebabkan oleh perbedaan antar kelompok dibandingkan dalam kelompok. (Abdul Nasar, dkk., 2024) Berikut merupakan tabel hasil uji homogenitas dari angket respon siswa.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas dari Latihan Soal Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Total	Based on Mean	1.601	1	23	.218
	Based on	1.380	1	23	.252
	Based on Median and with adjusted df	1.380	1	20.750	.253
	Based on trimmed mean	1.693	1	23	.206

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas uji homogenitas varians dari latihan soal siswa diperoleh 0,218. Karena nilai signifikansinya 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas dikatakan varians yang sama atau dinyatakan homogen.

5. Respon Siswa

Angket respons siswa digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan, pemahaman, dan efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini. Angket disusun berdasarkan indikator-indikator yang relevan, seperti kemudahan penggunaan, daya tarik, keterlibatan siswa, dan kontribusi media terhadap pemahaman materi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket ini menjadi salah satu acuan penting dalam mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah hasil perhitungan dari angket respon siswa yang

menggunakan SPSS.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas dari Angket Respon Siswa

Correlations															
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	Total
	Pearson Correlation	1	.771	.551	.566	.598	.681	.611	.598	.598	.375	.397	.729	.603	.791**
P01			**	**	**	**	**	**	**	**	*	*	**	**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.041	.030	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.771	1	.715	.604	.535	.560	.636	.610	.655	.371	.515	.659	.656	.805**
P02		**		**	**	**	**	**	**	**	*	**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.002	.001	.000	.000	.000	.044	.004	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.551	.715	1	.453	.503	.452	.547	.465	.503	.243	.482	.401	.706	.690**
P03		**	**		*	**	*	**	**	**		**	*	**	
	Sig. (2-tailed)	.002	.000		.012	.005	.012	.002	.010	.005	.196	.007	.028	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.566	.604	.453	1	.698	.695	.614	.653	.698	.308	.716	.381	.719	.799**
P04		**	**	*		**	**	**	**	**		**	*	**	
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.012		.000	.000	.000	.000	.000	.098	.000	.038	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.598	.535	.503	.698	1	.666	.689	.662	.663	.391	.575	.544	.692	.812**
P05		**	**	**	**		**	**	**	**	*	**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.005	.000		.000	.000	.000	.000	.033	.001	.002	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.681	.560	.452	.695	.666	1	.583	.683	.515	.417	.514	.643	.694	.803**
P06		**	**	*	**	**		**	**	**	*	**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.012	.000	.000		.001	.000	.004	.022	.004	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

	Pearson Correlation	.611	.636	.547	.614	.689	.583	1	.636	.579	.415	.460	.618	.452	.762**
P07		**	**	**	**	**	**		**	**	*	*	**	*	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.001		.000	.001	.023	.011	.000	.012	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.598	.610	.465	.653	.662	.683	.636	1	.662	.508	.650	.629	.677	.823**
P08		**	**	**	**	**	**	**		**	**	**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.010	.000	.000	.000	.000		.000	.004	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.598	.655	.503	.698	.663	.515	.579	.662	1	.635	.769	.544	.781	.849**
P09		**	**	**	**	**	**	**	**		**	**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.005	.000	.000	.004	.001	.000		.000	.000	.002	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.375	.371	.243	.308	.391	.417	.415	.508	.635	1	.647	.594	.489	.635**
P10		*	*		*	*	*	*	**	**		**	**	**	
	Sig. (2-tailed)	.041	.044	.196	.098	.033	.022	.023	.004	.000		.000	.001	.006	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.397	.515	.482	.716	.575	.514	.460	.650	.769	.647	1	.429	.807	.787**
P11		*	**	**	**	**	**	*	**	**	**		*	**	
	Sig. (2-tailed)	.030	.004	.007	.000	.001	.004	.011	.000	.000	.000		.018	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.729	.659	.401	.381	.544	.643	.618	.629	.544	.594	.429	1	.435	.742**
P12		**	**	*	*	**	**	**	**	**	**	*		*	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.028	.038	.002	.000	.000	.000	.002	.001	.018		.016	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.603	.656	.706	.719	.692	.694	.452	.677	.781	.489	.807	.435	1	.865**
P13		**	**	**	**	**	**	*	**	**	**	**	*		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.012	.000	.000	.006	.000	.016		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Pearson Correlation	.791	.805	.690	.799	.812	.803	.762	.823	.849	.635	.787	.742	.865	1
Total		**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nilai koefisien yang ditemukan setelah melakukan perhitungan dan analisis pada r tabel dengan jumlah responden 26 siswa adalah 0.361 dengan taraf signifikan 5%. Setelah menghitung r hitung, langkah berikutnya adalah membandingkan r hitung dengan r-tabel. Jika r hitung lebih besar dari r-tabel, maka butir soal dikatakan valid, jika r hitung lebih rendah dari r-tabel, maka butirsoal tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba angket respon siswa yang berjumlah 13 butir skor dinyatakan valid dari hasil uji coba pada kelas VII yang berjumlah 26 responden. Setelah melakukan perbandingan antara r hitung dengan r tabel, maka hasil r hitung > r tabel yang berarti dinyatakan valid.

E. *Integration*

Pembelajaran difasilitasi ketika peserta didik mampu berinteraksi secara aktif dengan apa yang telah mereka pelajari melalui diskusi, perdebatan, dan presentasi. Prinsip ini mengembalikan pengajaran ke prinsip pertama, yaitu peserta didik harus menemukan relevansi dalam pembelajaran mereka dan mampu mengintegrasikannya ke dalam pemahaman mereka saat ini maupun di masa depan. (Syafriada 2023)

Pada tahap ini, pengetahuan yang diperoleh siswa diuji melalui proyek kelompok yang melibatkan pembuatan presentasi tentang Kekuasaan dan Rahmat Allah. Proyek ini dirancang untuk memungkinkan siswa menggabungkan berbagai konsep yang telah dipelajari sebelumnya, serta mengintegrasikan informasi dan pemahaman mereka dalam sebuah produk akhir yang komprehensif. Melalui kegiatan ini, siswa dapat menunjukkan sejauh mana mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih luas, serta mengembangkan keterampilan presentasi dan komunikasi yang efektif. Siswa diajak

bekerja secara kolaboratif dalam kelompok untuk merancang dan menyusun presentasi yang menggambarkan hubungan antara Kekuasaan dan Rahmat Allah, serta menerjemahkan konsep-konsep teoretis ke dalam bentuk yang lebih praktis dan mudah dipahami. Proyek ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai sumber daya dan literatur yang relevan, memperluas wawasan mereka tentang topik tersebut. Selain itu, melalui diskusi kelompok, mereka dapat saling bertukar ide dan perspektif, memperkaya pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan. Selama presentasi, siswa juga diberikan kesempatan untuk mengkomunikasikan pemahaman mereka secara jelas dan terstruktur kepada audiens, yang meliputi teman sekelas dan guru. Ini memungkinkan mereka untuk menguji kemampuan mereka dalam menyampaikan gagasan dan pengetahuan dengan cara yang persuasif dan mudah dipahami. Dengan mendapatkan umpan balik dari teman sekelas dan guru, siswa dapat mengevaluasi hasil karya mereka dan memperbaiki kekurangan yang ada, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Selain itu, kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mengelola proyek secara tim, meningkatkan keterampilan kerja sama dan kolaborasi mereka.



Gambar 7. Siswa Melakukan Presentasi

Melalui tahap integrasi ini, siswa tidak hanya diuji dalam hal pemahaman konsep, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam skenario kehidupan nyata, yang lebih relevan dan mendalam. Proyek kelompok ini diterapkan dengan tujuan agar siswa dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis, dan pemahaman terhadap hubungan antara teori dan praktik. Sebagai hasilnya, tahap ini berfungsi untuk menghubungkan pembelajaran yang lebih abstrak dengan penerapannya dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Proyek kelompok ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai perspektif, meningkatkan kreativitas, dan membangun rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Hal ini membantu siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga menerapkannya dengan cara yang lebih praktis dan relevan dalam konteks dunia nyata. Tahap integrasi ini tidak hanya berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, tetapi juga sebagai upaya strategis untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pentingnya kolaborasi, eksplorasi, dan inovasi dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya mampu mendorong terciptanya generasi pembelajar yang adaptif, kreatif, dan solutif. Dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk menerapkan konsep yang telah mereka pelajari, tahap ini secara efektif memperkaya wawasan mereka terhadap relevansi ilmu dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional. Lebih jauh, pengalaman tersebut memperkuat kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang berbasis bukti dan logika. Oleh karena itu, strategi ini dapat dipandang sebagai elemen penting dalam mendukung

tercapainya tujuan pendidikan yang lebih holistik, yaitu mengembangkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga siap menghadapi kompleksitas dunia modern secara nyata dan kontekstual.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan modul ajar berbasis media digital interaktif dengan menggunakan platform *Nearpod* untuk mata pelajaran Qur'an Hadits pada materi "Kekuasaan dan Rahmat Allah." Pengembangan modul dilakukan menggunakan model *Merrill's First Principles of Instruction*, yang terdiri dari lima tahapan utama: *task-centered*, *activation*, *demonstration*, *application*, dan *integration*. Setiap tahapan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Pada tahapan identifikasi masalah, disajikan hasil validasi oleh ahli materi dan media yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria kelayakan. Berdasarkan uji coba, rata-rata nilai siswa mencapai 90,76, yang melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modul berbasis *Nearpod* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, fitur-fitur interaktif pada *Nearpod*, seperti kuis *Matching Pair* dan video pembelajaran, memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa. Fitur-fitur interaktif dalam *Nearpod*, termasuk video yang dirancang secara menarik, elemen visual, dan animasi, mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Tahapan demonstrasi dan aplikasi memainkan peran penting dalam memastikan siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual tetapi juga mampu menerapkannya dalam latihan. Proyek kelompok di tahap integrasi memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi lebih dalam konsep yang diajarkan dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman dan interaksi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman yang relevan dan menarik. Penggunaan video interaktif dan media berbasis *Nearpod* juga membantu siswa memahami konsep abstrak, seperti kekuasaan dan rahmat Allah, dengan pendekatan yang konkret dan visual. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa saran dari para ahli terkait revisi desain dan animasi agar lebih sesuai dengan jenjang pendidikan. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada eksplorasi fitur *Nearpod* lainnya, seperti polling atau simulasi langsung, untuk memperluas dimensi interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk mata pelajaran Qur'an Hadits. Modul ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Dengan penggunaan *Nearpod*, pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses belajar Mengajar*. *Journal Of Primary Education*. Genderang Asa: Journal of Primary Education, 2(2), 76–87.
- Aripin, I. (2012). *Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Berpikir Kritis, dan Retensi Konsep Sistem Reproduksi Manusia pada Siswa*

- SMA. *Jurnal Scientiae Educatia*, 1(2). <http://dx.doi.org/10.24235/sc.educatia.v1i2.508>
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). *Augmented Reality dalam Pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 “Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri 4.0”. 8 Agustus 2019.
- Aziz, H. A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. LP2M IAIN Palangka Raya Press.
- Damasanti, L., & Nuroh, E. Z. (2023). *Penggunaan Media Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(1), 20.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hadiprayogo, B. (2023). *Pengaruh Penerapan Kebijakan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di PG PAUD Universitas PGRI Argopuro Jember*. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 47–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v11i1.6196>
- Hardika, Jodi, dkk., (2024), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII SMP*, *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, Vol. 9, No. 2, June 2024, hlm. 198.
- Hao, Hao, and Masanori Yamada. 2021. “Review of Research on Content and Language Integrated Learning Classes from the Perspective of the First Principles of Instruction.” *Information and Technology in Education and Learning* 1 (1).
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). *Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21–29. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>.
- Kleinwächter, M. (2019). *Four examples demonstrating the impact of Applied Botany on plant-based industrial processes*. *Journal of Applied Botany and Food Quality*, 92, 187–191. <https://doi.org/10.5073/JABFQ.2019.092.025>.
- Lau, Edmund. dkk. 2020. “Designing an Autonomous Vehicle System Design Course for COVID-19 Remote Learning under First Principles of Instruction Framework.” *Proceedings of 2020 IEEE International Conference on Teaching, Assessment, and Learning for Engineering, TALE 2020*, 460–66. <https://doi.org/10.1109/TALE48869.2020.9368449>.
- Magdalena, I., Syaifulloh, A., Salsabila, A., Tangerang, U. M., Pembelajaran, D., Pembelajaran, P., & Pembelajaran, P. (2023). *Asumsi Dasar Dan Desain Pembelajaran*. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2(5). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.
- Maulida, Utami, (2022), *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*, *Jurnal Tarbawi*, Vol. 5, No. 2, hlm. 131.
- Merrill, MD (2002). *Prinsip Pengajaran Yang Pertama*. *Penelitian dan pengembangan teknologi pendidikan*, 50(3).
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>.
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Østbø, J. (2017). Demonstrations against demonstrations: the dispiriting emotions of the Kremlin’s social media ‘mobilization.’ *Social Movement Studies*, 16(3), 283–296. <https://doi.org/10.1080/14742837.2016.1266242>.
- Paling, Sepling, dkk., (2024), *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: CV. Tohar Media,

hlm. 27-30.

- Pimansyah, Apip. 2021. "Pelatihan Berbasis First Principles of Instruction Bagi Guru BK Madrasah Di Garut." MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan 1 (2): 141–52. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v1i2.619>.
- Pribadi, B. A. (2019). *Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar*. Pengembangan Bahan Ajar, 1–45.
- Putri, W. N. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*. LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature, 1(1), 1-16.
- Ramadhania Sari, Dini, Nyiayu Fahriza Fuadiah, Nora Surmilasari. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR). Vol. 5, No. 1, hlm. 75.
- Resti, Novia. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan*. Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Volume 10, Nomor 02, Tahun 2024, Hal. 238-248.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C., (2000), *Instructional technology, The definition and domains of the field*, Terjemahan Dewi S Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso, Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK.
- Seftiani Salsabilla, Nadia & Muhammad Nurhalim, (2024), *Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Ips*. Jurnal Tarbawi, Vol. 7, No. 1, hlm. 39.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kombinasi*. In Alfabet (P. Alfabet. (ed.).
- Sogianor, & Syahrini. (2022). *Model Pembelajaran PAI Di Sekolah*. Sebelum, Saat., Education Journal: General and Specific Research, 2(1), 113–124.
- Solso, R. . (2008). *Psikologi Kognitif*. Jakarta, Erlangga.
- Syafrida, Sahir Hafni. 2023. *Model-Model Pelatihan Dan Pengembangan SDM*. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wina Santika, Vioni. (2024). *Penerapan Model Think Talk Write Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di MIS Miftahul Jannah Palangka Raya*. IAIN Palangka Raya, hlm. 39.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(4), 371–381. DOI: <https://Doi.Org/10.23887/Jisd.V2i4.16154>.
- Wijayanti, S. H., Harrison, A., Dhian, Y. C., Jessica, T., & Theresia, M. (2023). *Upgrading videography knowledge and skills in making Canva-based learning videos for elementary school teachers*. Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang, 8(4). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v8i4.11324>.
- Widyanto, I Putu, and Endah Tri Wahyuni. 2020. "Implementasi Perencanaan Pembelajaran." Satya Sastraharing 04 (02): 16–35.