

## PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI NEARPOD DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU SMP

Siti Ansorihyah<sup>1\*</sup>, Sam Muchtar Chaniago<sup>2</sup>, Hestiyani Parai<sup>3</sup>, Ines Nur Irawan<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia  
<sup>4</sup>Bisnis Digital, Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia  
[siti.ansorihyah@unj.ac.id](mailto:siti.ansorihyah@unj.ac.id)<sup>1</sup>, [sam.muchtar.chaniago@unj.ac.id](mailto:sam.muchtar.chaniago@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [hestianiparai@unj.ac.id](mailto:hestianiparai@unj.ac.id)<sup>3</sup>,  
[ineznurirawan@gmail.com](mailto:ineznurirawan@gmail.com)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan bertujuan untuk memberikan pendampingan terhadap para guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada perubahan mode pembelajaran dengan multi-interaktif. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat menumbuhkan kemampuan budaya literasi terhadap teknologi saat ini seperti aplikasi *Neorpod* yang dapat diimplementasikan di sekolah. Kegiatan yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan secara tatap muka dengan memberikan pemaparan mengenai cara mendesain pembelajaran daring yang menarik dengan menggunakan teknologi berbasis internet dengan mengkombinasikan antara pembelajaran sinkronus dengan pembelajaran asinkronus. Pelatihan ini dilaksanakan kepada mitra guru-guru tingkat SMP sejumlah 25 orang. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan kuisioner atau angket mendapatkan hasil tingkat kepuasan peserta yang sebesar 100%, tingkat manfaat keberadaan aplikasi *Nearpod* yaitu sebesar 100% dan untuk tingkat penguasaan penggunaan website sebesar 94,1%. Secara umum dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini memberikan pengenalan dan pemahaman mengenai desain pembelajaran daring dengan teknologi sederhana dan meningkatkan kemampuan pedagogik peserta mengenai desain PJJ.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Literasi Digital; Nearpod.

**Abstract:** *The community service activities (PKM) carried out aim to provide assistance to Junior High School (SMP) teachers on changing the learning mode with multi-interactive. Thus, this training activity can foster the ability of literacy culture towards current technology such as the Neorpod application that can be implemented in schools. Activities carried out in the form of face-to-face training by providing exposure on how to design interesting online learning using internet-based technology by combining synchronous learning with asynchronous learning. This training was conducted for 25 junior high school teachers. Based on the evaluation results using questionnaires or questionnaires, the level of satisfaction of the participants was 100%, the level of benefit of the Nearpod application was 100% and the level of mastery of using the website was 94.1%. In general, it can be concluded that this PKM activity provides an introduction and understanding of online learning design with simple technology and improves participants' pedagogical abilities regarding PJJ design.*

**Keywords:** Learning Media; Digital Literacy; Nearpod.



#### Article History:

Received : 01-08-2023  
Revised : 21-08-2023  
Accepted : 28-08-2023  
Online : 01-10-2023



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

## A. LATAR BELAKANG

Kecamatan Ngamprah yang merupakan pusat pemerintahan dan perekonomian dari kabupaten Bandung Barat. Pada umumnya penduduk desa Ngamprah merupakan suku Sunda serta beberapa suku Betawi, Cirebon, Jawa dan pendatang lain dari berbagai daerah Indonesia seperti suku Batak, Minang Kabau, Bugis dan lainnya. Bahasa yang digunakan umumnya bahasa Sunda. Luas wilayahnya 2,59 kilometer dengan jumlah penduduk 7,111m<sup>2</sup>. Salah satu desa di Kecamatan Ngamprah adalah desa Tani Mulya yang merupakan salah satu desa binaan pengabdian pada masyarakat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta (DBPedia, 2020).

Pada tahun 1899 diwilayah Kewedanaan Cimahi Kabupaten Bandung, berdiri sebuah desa yang bernama Desa Ciledug, karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan zaman maka pada tahun 1968 berubah nama menjadi Desa Tanimulya diambil dari kata Tani yang mempunyai arti Tani/Pertani dan kata Mulya yang mempunyai arti subur/waluya karena masyarakatnya pada saat itu mayoritas masyarakatnya sebagai Petani (DBPedia, 2020). Pada tahun 1976 Kabupaten Bandung mengubah status Kecamatan Cimahi menjadi Kota Administratif Cimahi, sehubungan Desa Tanimulya pada saat itu dianggap kurang berpotensi dari desa yang lain yang ada di Kecamatan Cimahi maka Pemerintah Kotif Cimahi menyerahkan tanggung jawab pemerintah Desa Tanimulya kepada Kewedanaan Padalarang Kecamatan Padalarang karena di khawatirkan akan membebani anggaran yang ada di Kotif Cimahi pada saat itu. Pada tahun 1977 Kecamatan Padalarang dimekarkan menjadi dua Kecamatan yaitu Kecamatan Padalarang dan Kecamatan Ngamprah yang diresmikan oleh Gubernur Jawa Barat pada tanggal 24 November 1980 dan Desa Tanimulya masuk ke dalam wilayah Kecamatan Ngamprah. Tahun 1990 Desa Tanimulya dimekarkan menjadi dua desa yaitu Desa Tanimulya dan Desa Pakuhaji, kemudian seiring lahirnya UU No.12 tahun 2007 tentang pembentukan Kabupaten Bandung Barat yang terdiri dari 15 Kecamatan (sekarang 16 Kecamatan) dan 165 Desa yang salah satunya adalah Desa Tanimulya Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat dan seiring dengan perkembangan zaman Desa Tanimulya bukan lagi desa pertanian tetapi sudah menjadi daerah industri yang berkembang pesat dengan predikat Desa Swakarya (DBPedia, 2020).

Salah satu masalah di Desa Tani Mulya dengan kepadatan penduduk 15,786, 83 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk 38,362 jiwa. Salah satu masalah mengenai pendidikan adalah kurangnya ketersediaan fasilitas pendidikan, dan keberadaan jumlah sekolah yang belum memadai. Pada saat dilakukan observasi awal pada senin, 16 Januari 2023 Kepala Desa Tani Mulya ditemukan masih kurangnya kesadaran masyarakat dalam berliterasi. Hal ini berdasarkan ditemukannya beberapa lokasi yang masih membuang sampah sembarangan, berdasarkan hal tersebut bahwa masih kurangnya

kesadaran dalam berliterasi. Kurangnya kesadaran tersebut salah satunya disebabkan kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai, masyarakat belum menyadari pentingnya menjaga kebersihan dan menjaga sarana umum dengan baik. Potret kurangnya kesadaran berliterasi berdampak pada kemiskinan, berkurangnya sumber daya manusia dan timbulnya berbagai macam kriminalitas. Dengan demikian, pelatihan terhadap masyarakat setempat sangatlah diperlukan, khususnya pada perkembangan digital literasi (Leonard & Wibawa, 2020). Untuk melakukan upaya digital literasi dengan android, diperlukan dukungan dan pendampingan. Ini terutama berlaku untuk individu yang mungkin belum terbiasa dengan teknologi digital (Chemir & Kitila, 2022). Metode yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti pelatihan dan tutorial, akan membantu meningkatkan penggunaan teknologi secara positif dan produktif. Android menawarkan berbagai aplikasi produktivitas untuk membantu Anda mengelola waktu, tugas, dan proyek. Seseorang dapat menjadi lebih terorganisir dan efisien dengan menggunakan aplikasi ini (Amalia et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNJ berupaya melakukan pelatihan kepada guru-guru jenjang SMPIT Fitrah Insani yang berada di Desa Tani Mulya Kecamatan Ngamprah, Bandung Barat. Hal ini diupayakan agar permasalahan literasi dapat meningkatkan dan menumbuhkan budaya literasi bagi anak-anak dan perangkat desa. Pelatihan ini menggunakan *Nearpod* yang mana sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa belajar literasi digital (Batu et al., 2021). *Nearpod* memungkinkan guru membuat presentasi dan materi pembelajaran dengan fitur interaktif seperti kuis, polling, dan gambar-gambar yang menarik. Ini membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Dengan menggunakan platform, guru dapat membuat pengalaman pembelajaran yang menarik dan berinteraksi dengan siswa melalui berbagai fitur dan alat yang tersedia. Penggunaan *Nearpod* membantu mengembangkan literasi digital siswa karena mereka terbiasa dengan berbagai alat dan teknologi digital dalam pembelajaran. Siswa belajar menggunakan perangkat teknologi, mengakses konten digital, dan berinteraksi dengan aplikasi pembelajaran secara mandiri (Arias-Contreras & Moore, 2022; Menggo et al., 2019). *Nearpod* adalah aplikasi pendidikan yang inovatif yang memungkinkan guru membuat dan menyampaikan materi pelajaran secara interaktif kepada siswa mereka. Aplikasi ini berfokus pada pengajaran dan pembelajaran yang menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Pendidik dapat membuat presentasi multimedia yang kaya dengan menambahkan teks, gambar, video, audio, pertanyaan, jajak pendapat, gambar 360 derajat, dan lain-lain, yang memungkinkan pengajaran yang lebih menarik dan bervariasi (Saputra & Prastyo, 2022).

*Nearpod* melaporkan partisipasi siswa, kinerja kuis, dan pemahaman materi. Hal ini membantu guru menilai kemajuan siswa dan menemukan area yang perlu diperbaiki. *Nearpod* kompatibel dengan berbagai perangkat dan dapat diakses melalui aplikasi seluler atau melalui web. Di berbagai lingkungan pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi, aplikasi ini populer (Maryatin & Yuliani, 2019).

## B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat melalui pendekatan interdisipliner dan multidisipliner dan pemberdayaan sumberdaya sekolah untuk mengembangkan melek literasi media pada para guru di SMPIT Fitrah Insani yang berada di Desa Tani Mulya Kecamatan Ngamprah, Bandung Barat. PKM ini dihadiri oleh 25 orang guru peserta yang dilaksanakan pada tanggal 13-16 Juni 2023. Kegiatan ini mencakup rencana kegiatan, mekanisme kegiatan, evaluasi kegiatan, keberlanjutan kegiatan, dan luaran kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pelatihan dan praktik secara langsung, tidak hanya menjelaskan teori tetapi juga langsung diterapkan pada guru. Paparan materi mengenai mendesain pembelajaran daring yang menarik dengan teknologi pembelajaran sederhana ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu (1) pengenalan framework 5E untuk pembelajaran daring; (2) contoh desain materi dengan menggunakan teknologi pembelajaran sederhana; dan (3) contoh teknologi pembelajaran sederhana. Selama kegiatan berlangsung para guru sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan dan keseriusan para guru, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tahapan Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran *Nearpod*

No.	Tahap Persiapan
1. Pra-Survei	Mengidentifikasi masalah spesifik dan kebutuhan mitra
2. Pembentukan Tim	Membentuk anggota tim pelatih yang memiliki keahlian dan pengetahuan yang sesuai untuk menyelesaikan masalah mitra
3. Pembuatan Proposal	Membuat proposal P2M untuk penawaran solusi permasalahan kemudian mendapatkan dana agar pelatihan dapat terlaksana
4. Koordinasi Tim	Merencanakan kegiatan P2M secara konsep, teknis dan deskripsi kerja dari Tim & Mitra
5. Sosialisasi Pelatihan	Kegiatan pelatihan ini disosialisasikan dengan melalui pemaparan diskusi dan materi kepada pihak sekolah
6. Pelatihan, pendampingan dan literasi digital mengenai aplikasi <i>Nearpod</i>	Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran interaktif menggunakan <i>Nearpod</i> dalam mengembangkan literasi digital terhadap guru SMPIT Fitrah Insani yang berada di Desa Tani Mulya

---

Kecamatan Ngamprah, Bandung Barat pada  
tanggal 13-16 Juni 2023

---

- |    |   |   |
|----|---|---|
| 7. | Evaluasi menggunakan angket atau quisioner yang diisi oleh seluruh peserta guru | Melakukan evaluasi dengan menggunakan angket atau quisioner yang berisikan pertanyaan tentang kepuasan, keuntungan, dan penguasaan penggunaan aplikasi <i>Neorpod</i> dalam menunjang kegiatan literasi gidital yang diisi oleh peserta guru SMPIT Fitrah Insani. |
|----|---|---|
- 

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tahap Persiapan

Berdasarkan observasi dan analisis yang telah dilakukan permasalahan dalam bidang pendidikan dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) Data statistik tahun 2021 desa di Kecamatan Ngamprah masih minim fasilitas Taman Bacaan Masyarakat; (2) Data statistik tahun 2021 program penuntasan buta aksara belum sepenuhnya terjangkau di pelosok-pelosok desa; (3) Masyarakat masih kesulitan menjangkau fasilitas yang disediakan pemerintah; (4) Fasilitas perpustakaan sulit didapatkan dan dijangkau masyarakat luas; (5) Sarana dan prasarana faslitas perpustakaan masih di bawah standar; (6) Belum banyaknya sekolah memanfaatkan media pembelajaran; dan (7) Kurangnya pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan multimedia (Cotes & Ugarte, 2021). Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah, maka dirumuskan sebagai pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi nearpod dalam mengembangkan literasi digital bagi guru di SMPIT Fitrah Insani desa Tani Mulya. Tanimulya adalah desa di kecamatan Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia. Dari namanya sudah terlihat bahwa desa ini dulu merupakan daerah pertanian. Namun kini desa Tanimulya sudah diserbu dengan pembangunan perumahan. Pertumbuhan jumlah penduduk yang relatif cepat berdampak pada pertumbuhan ekonomi yang cepat pula. Akan tetapi pemerintah belum sigap mengantisipasi perkembangan ini. Salah satu contohnya adalah pada sarana pendidikan belum secara maksimal terjangkau dan perlunya peningkatan kualitas sarana dan prasarana yang masih perlu ditingkatkan. Tingkat pendidikan penduduk Tanimulya juga sangat bervariasi dari yang buta huruf sampai yang berpendidikan S3 pun ada di desa Tanimulya, sehingga capaian pendidikan belum maksimal (Rosidah et al., 2021).

Kemudian, persiapan yang dilakukan adalah mempersiapkan materi pelatihan dalam upaya mengembangkan kemampuan dengan digital literasi. Beberapa survei dipersiapkan seperti analisis kebutuhan dan penilaian oleh para peserta tentang pelatihan menggunakan *Nearpod* dalam pembelajaran ini. Hal ini guna mengetahui bagaimana pencapaian keberhasilan dalam media aplikasi Nearpod dalam proses belajar mengajar. Memperkenalkan dan praktik langsung secara *synchronous* pada aplikasi ini yang memiliki fitur kolaborasi dan diskusi yang membantu pembelajaran berpusat pada

siswa (Ansoriyah & Irawan, 2022). Siswa dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berbagi ide, dan mengerjakan tugas berbasis proyek untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi (Irawan et al., 2020). Dengan fleksibilitas pembelajaran *Nearpod* ini, siswa dapat mengakses materi dan tugas dari perangkat mereka masing-masing. Ini memungkinkan pembelajaran daring (*online*) dan luring (*offline*), yang memungkinkan pembelajaran dalam situasi yang berbeda (Cahyana et al., 2020).

## 2. Tahap Pelatihan

Siswa akan belajar menggunakan berbagai alat dan teknologi digital dengan *Nearpod*. Mereka akan belajar menggunakan perangkat teknologi, menjalankan aplikasi, dan berinteraksi dengan berbagai konten digital. Pelatihan multimedia dengan menggunakan *nearpod* dilakukan di SMPIT Fitrah Insani dengan memperkenalkan aplikasi *Nearpod*. Berdasarkan pada Gambar 1, pelatihan ini terlaksana dengan diikuti oleh 25 peserta guru dari SMPIT tersebut. Pelatihan yang dilaksanakan selama pada tanggal 13-16 Juni 2023 dengan total 12 jam pembelajaran melalui beberapa tahapan. Peserta akan diberikan pertanyaan mengenai analisis kebutuhan terlebih dahulu akan penggunaan dari media aplikasi *Nearpod* yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelaksanaan pelatihan menggunakan aplikasi *Nearpod*

Analisis kebutuhan dilakukan sebelum pemaparan materi berlangsung. Berdasarkan Tabel 2, terkait analisis kebutuhan sebelum pemaparan dilakukan ditemukan bahwa hanya 11,1 % yang mengetahui mengenai aplikasi *Nearpod*. Kemudian, ketika ditanyakan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran hanya didapati 16,7% saja, hal ini berarti dalam pembelajaran guru sebagai peserta lebih banyak menggunakan metode ceramah atau lainnya. Selanjutnya, ketika ditanyakan mengenai kesulitan dalam menggunakan media didapati 44,4% yang berarti peserta masih merasa sulit dalam menggunakan media. Berikutnya, ketika ditanyakan apakah media sangat berperan aktif dalam pembelajaran, peserta memberikan jawaban yang didapati hasilnya sebesar 100% yang berarti peserta menyatakan media sangat berperan penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan simpulan dari hasil angket dinyatakan bahwa media sangat berperan penting dalam pembelajaran, dan media tersebut harus menarik dan mudah dipahami tidak hanya bagi guru juga dapat diterapkan pada siswa (Sari et al., 2021), seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Persentase Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator Penilaian	Jumlah Responden	Persentase
1	Mengetahui/mengenai aplikasi <i>Nearpod</i>	25 orang	11,1%
2	Mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran	25 orang	16,7%
3	Kesulitan dalam menggunakan media	25 orang	44,4%
4	Media sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran	25 orang	100%

### 3. Evaluasi

Setelah melaksanakan pelatihan ini, pengabdian melakukan hasil angket pelaksanaan pelatihan pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *nearpod*. Hasil angket secara umum sangat memuaskan hal ini terlihat dari tanggapan responden terhadap pertanyaan angket hasil pelatihan. Hasil yang didapat mengenai pemahaman penggunaan *Nearpod* didapati 100% dari keseluruhan responden peserta. Kemudian, hasil mengenai penggunaan *Nearpod* mudah dipahami oleh peserta guru sebesar 100% yang mana hasil ini mewakili keberhasilan pelatihan yang telah terlaksanakan. Selanjutnya, pada pertanyaan mengenai apakah media *Nearpod* menarik untuk para peserta didapati 100% dari keseluruhan responden. Terakhir, pertanyaan mengenai apakah setelah pelatihan ini para guru akan mempraktikkan media *Nearpod* di kelas didapati sebesar 94,1%, seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Persentase Hasil Analisis Kebutuhan

No	Indikator Penilaian	Jumlah Responden	Persentase
1	Pemahaman penggunaan aplikasi <i>Nearpod</i>	25 orang	100%
2	Mengetahui penggunaan aplikasi <i>Nearpod</i> mudah dipahami	25 orang	100%
3	Tertarik menggunakan aplikasi <i>Nearpod</i>	25 orang	100%
4	Peserta akan praktik menggunakan aplikasi <i>Nearpod</i> di kelas	25 orang	94.1%

Berdasarkan hasil tersebut peserta didapati bahwa *Nearpod* memiliki fitur untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis dan pertanyaan interaktif. Guru merasa dapat dengan mudah menilai kemajuan literasi digital siswa dan memberikan umpan balik tepat waktu. *Nearpod* memungkinkan guru menyajikan berbagai jenis konten digital, seperti

gambar, video, dan audio (Resmawan et al., 2015). Ini memungkinkan siswa belajar melalui berbagai sumber informasi, membantu mereka dalam mencari, mengevaluasi, dan menggunakan konten digital dengan bijak. Pembelajaran Kolaboratif dengan mengaktifkan fitur seperti diskusi kelompok dan tugas berbasis proyek, *Nearpod* memungkinkan guru mendorong pembelajaran kolaboratif. Hal ini membantu siswa meningkatkan literasi digital mereka saat berkolaborasi dalam proyek online dan berbagi ide (Prasetyo, 2019).

Berdasarkan diskusi bersama peserta berpendapat bahwa selama menggunakan *Nearpod*, siswa dapat memahami pentingnya menjaga keamanan daring, etika digital, dan privasi saat berinteraksi dengan teknologi. Aplikasi *Nearpod* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan literasi digital yang kuat dan relevan dengan tuntutan masyarakat digital saat ini dengan kombinasi fitur interaktif dan pendekatan yang mendukung (Failasuf et al., 2022). Dengan *Nearpod*, guru dapat menyajikan konten dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan audio. Ini memungkinkan siswa dengan gaya belajar yang berbeda mengakses materi sesuai preferensi mereka. Hal ini dapat membantu mengembangkan kecakapan literasi dalam konteks pendidikan di abad 21 yakni, literasi membaca dan menulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi budaya dan kewarganegaraan (Yulianti & Puspito, 2018). Kegiatan ini dimaksudkan untuk menanamkan budaya literasi yang tidak hanya dilakukan oleh peserta didik tetapi para gurupun harus terus mengasah dan mengembangkan potensinya agar menjadi pendidik yang dapat diteladani dan selalu mengikuti perkembangan zaman.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan ini bertujuan untuk menumbuhkan budaya literasi, terutama di sekolah. Menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, gerakan Literasi Sekolah bertujuan untuk meningkatkan gerakan penumbuhan budi pekerti. Dalam situasi seperti ini, masyarakat dan peran mereka sangat penting untuk ekosistem pendidikan budi pekerti. Dalam pendidikan, literasi berarti mendapatkan, memahami, dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya untuk mengatasi berbagai masalah dalam hidup. GLS adalah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya belajar sepanjang hayat melalui pelibatan publik. Pelatihan *Nearpod* ini telah terbukti bermanfaat untuk pembelajaran digital dengan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan literasi digital bagi siswa dan guru. Hasil evaluasi yang dilakukan melalui quisioner atau angket menunjukkan tingkat kepuasan peserta sebesar 100%, tingkat manfaat keberadaan *Nearpod* sebesar 100%, dan tingkat penguasaan penggunaan website sebesar 94,1%. Dengan demikian, platform ini memungkinkan

pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengucapkan terima kasih yang kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta yang telah mendukung dan mendanai kegiatan pengabdian ini hingga terlaksanakan dengan lancar. Kemudian, tak luput kami ucapkan terima kasih kepada guru Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Fitrah Insani di Desa Tani Mulya, Bandung Barat, Jawa Barat yang telah membantu dan berkerja sama pada kegiatan pelatihan ini hingga dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, Z., Yuliyanti, D., Rohman, F., & Nurhanurawati. (2022). The Development of an Android-Based E-Module to Increase Student's Critical Thinking Skills: A Comprehensive Needs Analysis. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences*, 2(3), 180–185. <https://doi.org/10.53402/ijesss.v2i3.129>
- Ansoriyah, S., & Irawan, I. N. (2022). Penulisan Karya Ilmiah dalam Jaringan Bagi Guru Bahasa Indonesia. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6076>
- Arias-Contreras, C., & Moore, P. J. (2022). The Role of English language in the Field of Agriculture: A Needs Analysis. *English for Specific Purposes*, 65, issue? 95–106. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2021.09.002>
- Batu, P. N. L., Priadi, A. A., & Cahyaningrum, W. (2021). Accessible Learning Sources: A Need Analysis on Maritime English Learning Apps. *Transactions on Maritime Science*, 10(2), 520–525. <https://doi.org/10.7225/toms.v10.n02.020>
- Cahyana, U., Paristiowati, M., Lia Marliana, N., Ansoriyah, S., Nabilah, R., Pasha, R. D., Panglila, T., & Mege, R. A. (2020). Development of mobile learning for general courses Indonesian language education as an effort to improve the quality of lectures at Education Universities in Indonesian. *Universal Journal of Educational Research*, 8(10), 8684–8691. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081037>
- Chemir, S., & Kitila, T. (2022). Learners' Needs Analysis for English for Academic Purposes in Ethiopian Higher Education Institutions: The Case of Wachemo University Freshman Students. *Cogent Education*, 9(1), 1–22. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2026190>
- Cotes, J., & Ugarte, S. M. (2021). A Systemic and Strategic Approach for Training Needs Analysis for the International Bank. *Journal of Business Research*, 127, issue? 464–473. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.05.002>
- DBPedia. (2020). *About: Tanimulya, Ngamprah, Bandung Barat*. DBPedia. [http://id.dbpedia.org/page/Tanimulya,\\_Ngamprah,\\_Bandung\\_Barat](http://id.dbpedia.org/page/Tanimulya,_Ngamprah,_Bandung_Barat)
- Failasuf, C., Ihwan Rahman Bahtiar, & Ilham, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Arab Berbasis Android Terintegrasi Keterampilan Memecahkan Masalah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 157–163. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1822>
- Irawan, I. N., Nurohmah, E., & Lustyantje, N. (2020). *A Need Analysis of I-Mol Language Learning Model for Speaking Skills of Children with Special Needs*. nama jurnal? volume? issue? halaman? <https://doi.org/10.5220/0008997302420250>
- Leonard, & Wibawa, B. (2020). Development of Teacher Research Competency

- Training System in Indonesia: A Need Analysis. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 2064–2070. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080544>
- Maryatin, M., & Yuliani, T. (2019). Membudayakan Literasi pada Masyarakat di Kelurahan Gunung Bahagia Balikpapan Selatan. *Jurnal Terapan Abdimas*, 4(1), 57–62. <https://doi.org/10.25273/jta.v4i1.3809>
- Menggo, S., Suastra, I. M., Budiarsa, M., & Padmadewi, N. N. (2019). Needs Analysis of Academic-English Speaking Material in Promoting 21st Century Skills. *International Journal of Instruction*, 12(2), 739–754. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12247a>
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Ratminingsih, N. M., Utami, I. G. A. L. P., & Marsakawati, N. P. E. (2022). Needs Analysis of Literacy Assessment Using Blended Learning for Beginner EFL Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(2), 441–452. <https://doi.org/10.17507/jltr.1302.27>
- Prasetyo, E. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing) Tingkat Dasar Berbasis Android. *J-INTECH*, 6(02), 229–234. <https://doi.org/10.32664/j-intech.v6i02.256>
- Resmawan, K. T. C., Arthana, I. K. R., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Kamus Dan Penerjemah Bahasa Indonesia–Bahasa Bali Menggunakan Metode Rule Based Berbasis Android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 4(2), 70–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v4i2.19773>
- Rosidah, U. A., Marwoto, P., & Subali, B. (2021). Analysis of the Need for Android Based Mobile Learning Development to Improve Student Science Literations. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(4), 601–606. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.805>
- Saputra, H., & Prastyo, H. (2022). A Need Analysis for Android-Based Sharia English Learning. *Edunity: Kajian Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(04), 254–260. <https://doi.org/10.57096/edunity.v1i04.29>
- Sari, A., Pitaloka, N. L., & Heryana, N. (2021). Pengembangan Buku Dasar-Dasar Penerjemahan untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Non-Bahasa di Universitas Sriwijaya dalam Menerjemahkan Teks Indonesia-Inggris dan Inggris-Indonesia. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 8(1), 86–96. <https://doi.org/10.36706/logat.v8i1.9>
- Yulianti, U. H., & Puspito, D. W. (2018). Pengembangan Perangkat Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android sebagai Media Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *SeBaSa*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.29408/sbs.v1i2.1035>