



Panduan Situs Pembelajaran Daring Interaktif untuk Fasilitator

Disusun oleh

Anisa Quratul Aini

**PUSAT PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA
BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA**

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, *e-book* berjudul “Panduan Situs Pembelajaran Daring Interaktif untuk Fasilitator” ini dapat diselesaikan dengan baik.

E-book ini disusun dengan tujuan memberikan referensi praktis bagi fasilitator di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Kepegawaian Negara dalam mengoptimalkan berbagai aplikasi pembelajaran daring interaktif. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran daring interaktif yang tepat diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pelatihan, membangun keterlibatan peserta, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di era digital.

E-book ini diharapkan memberikan manfaat bagi para fasilitator, pengelola pelatihan, serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam penyelenggaraan pelatihan di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Badan Kepegawaian Negara. Penulis menyadari bahwa *e-book* ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pada edisi selanjutnya.

Bogor, 28 Agustus 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	iii
BAB 1: PENDAHULUAN	1
BAB 2: PEMANFAATAN SITUS SLIDO.....	5
Fitur.....	6
Penggunaan Slido	12
BAB 3: PEMANFAATAN SITUS PADLET	38
Fitur.....	39
Penggunaan Padlet.....	42
BAB 4: PEMANFAATAN SITUS NEARPOD.....	69
Fitur.....	70
Penggunaan Nearpod	82
BAB 5: PENUTUP.....	111
Kesimpulan.....	112
Saran.....	112
Daftar Pustaka.....	114



BAB 1

Pendahuluan

Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan dan pelatihan. Model pembelajaran daring (*online learning*) menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menjangkau peserta pelatihan tanpa terbatas ruang dan waktu. Namun, pembelajaran daring juga menghadirkan tantangan tersendiri, terutama dalam menjaga interaktivitas dan keterlibatan peserta.

Aparatur Sipil Negara (ASN) selaku pelaksana kebijakan publik, pelayan publik, serta perekat dan pemersatu bangsa wajib untuk mengembangkan kompetensi. Pengembangan kompetensi ini dilakukan dengan melalui pembelajaran terus menerus supaya tetap relevan dengan tuntutan organisasi. Hal ini telah diatur dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara.

Salah satu bentuk pengembangan kompetensi ASN yaitu dalam bentuk pelatihan. Pelatihan bagi ASN ini terdiri dari pelatihan klasikal dan pelatihan nonklasikal. Pelatihan klasikal yaitu pelatihan dengan proses pembelajaran tatap muka di kelas, dan pelatihan nonklasikal adalah pelatihan dengan proses pembelajaran praktik kerja dan/atau pembelajaran di luar kelas. Pelatihan dalam bentuk e-learning dan pelatihan jarak jauh adalah beberapa bentuk pelatihan nonklasikal. Maka dari itu, e-learning dan pelatihan jarak jauh dapat dilaksanakan bagi ASN, baik PNS maupun PPPK.

Bentuk konten pembelajaran dapat disajikan secara interaktif yang melibatkan partisipasi aktif peserta secara langsung dengan konten pembelajaran, salah satu caranya yaitu dengan gamifikasi. Bentuk konten pembelajaran disesuaikan dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran daring interaktif yang berbentuk gamifikasi sangat sesuai untuk dijadikan metode dalam pembelajaran daring di pelatihan ASN.

Kuis, forum diskusi, studi literatur, studi kasus, dan simulasi adalah aktivitas-aktivitas pendukung dalam pengoperasian konten pembelajaran. Terdapat beberapa *platform* pembelajaran daring interaktif yang mendukung fitur pembuatan kuis dan menyediakan diskusi. Jadi dengan memanfaatkan pembelajaran daring interaktif yang membangun interaksi antara fasilitator dan peserta, pengaplikasian

pembelajaran yang lebih interaktif akan dapat tercipta jika diimplementasikan dengan baik dan optimal.

Di Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia (PPSDM) Badan Kepegawaian Negara, fasilitator dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pelatihan tetap menarik, interaktif, dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan panduan praktis mengenai situs-situs pembelajaran daring interaktif yang dapat digunakan secara mudah dan sesuai kebutuhan.

Pemilihan situs-situs ini dipilih dengan berbagai pertimbangan, yaitu ketersediaan fitur, jumlah peserta yang dapat mengakses pembelajaran interaktif, dan kemudahan dalam pembuatan pembelajaran interaktif.

Tujuan

E-book ini disusun dengan tujuan untuk:

1. Memberikan informasi mengenai berbagai situs pembelajaran daring interaktif yang dapat dimanfaatkan fasilitator PPSDM BKN.
2. Menyajikan panduan praktis penggunaan situs tersebut dalam kegiatan pelatihan bagi fasilitator PPSDM BKN.
3. Membantu fasilitator PPSDM BKN dalam meningkatkan kualitas penyampaian materi serta keterlibatan peserta pelatihan.

Manfaat

Dengan hadirnya *e-book* ini, diharapkan fasilitator dapat:

1. Mengoptimalkan fitur-fitur interaktif pada berbagai situs daring.
2. Meningkatkan partisipasi aktif peserta dalam pembelajaran.
3. Mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan.

Ruang Lingkup

Panduan situs pembelajaran daring interaktif bagi fasilitator PPSDM BKN ini berisi daftar situs-situs pembelajaran daring interaktif pilihan yang dapat digunakan dengan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring secara

langsung dan *real-time*, dengan pertimbangan jumlah peserta yang dapat mengakses aktivitas yang kita buat, ketersediaan fitur yang lebih lengkap dengan akses secara gratis, serta kemudahan dalam pembuatan aktivitas. Dengan jumlah peserta pelatihan PPSDM BKN per kelas maksimal 40 orang, maka telah dipilih situs-situs ini yang dapat menjangkau setidaknya 40 peserta pada akun *free* supaya semua peserta bisa dapat berpartisipasi dalam mengakses dan menggunakan situs-situs tersebut dalam pembelajaran daring PPSDM BKN.



BAB 2

Pemanfaatan Situs Slido



Slido adalah sebuah platform interaktif berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan audiens dalam acara, pertemuan, webinar, dan pembelajaran *online* maupun *offline*. Dengan Slido, penyelenggara dapat membuat sesi tanya jawab (Q&A), jajak pendapat (*polling*), kuis, serta survei secara *live* dan *real-time*. Slido sangat populer digunakan dalam kegiatan presentasi, pembelajaran, rapat, maupun event besar untuk menciptakan interaksi dua arah antara pembicara dan peserta.

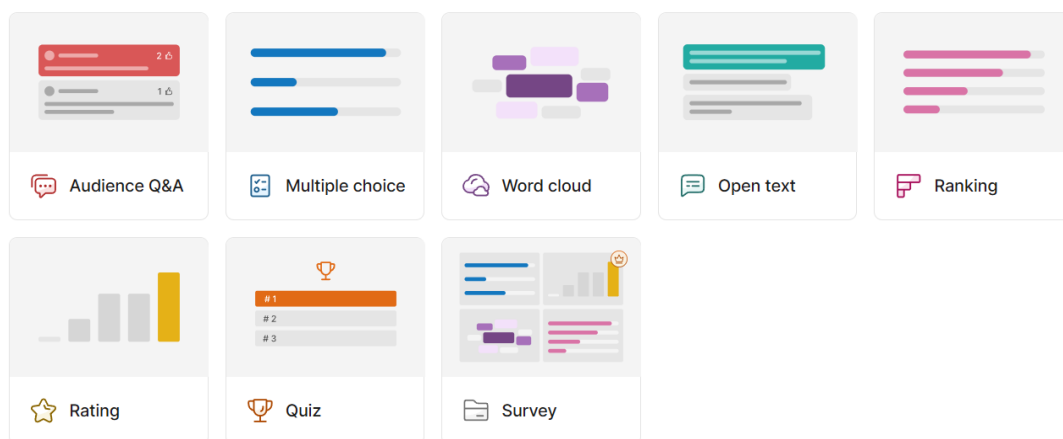
Slido dapat diakses via situs slido.com dan juga tersedia versi *mobile* (Android dan iOS).

Aktivitas pada Slido semuanya diakses dalam bentuk *live participation* atau partisipasi langsung peserta. Oleh karena itu, Slido dapat digunakan dalam pembelajaran daring *synchronous*.

Slido dapat digunakan secara gratis. Tentunya, ada keterbatasan pada akun *free*. Untuk akun *free*, setiap bahan interaksi pada Slido dapat diakses oleh maksimal 100 peserta. Maka dari itu Slido dapat menjadi salah satu pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran daring di PPSDM BKN dengan maksimal 40 peserta per kelas.

Fitur

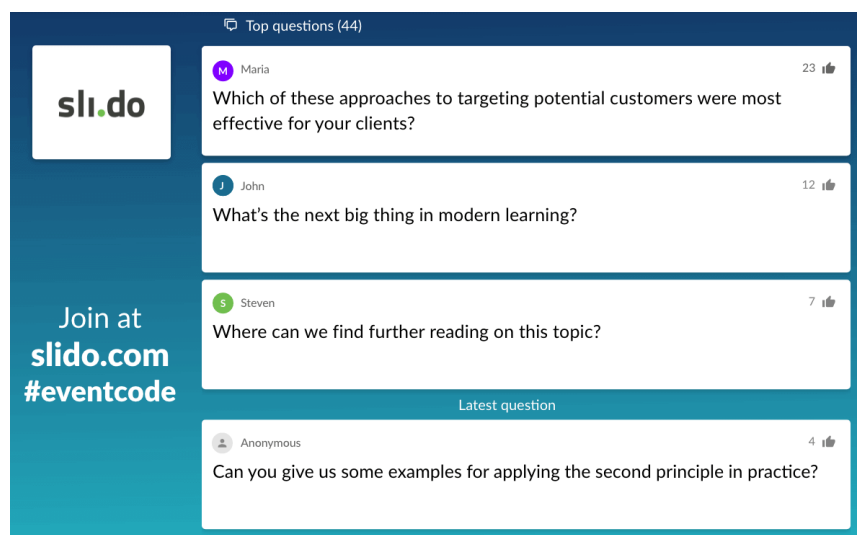
Slido memiliki berbagai jenis aktivitas untuk membangun interaksi dengan peserta secara daring.



Slido membagi pengelompokan jenis interaksi menjadi 2, yaitu *Audience Q&A* dan *Polls*.

- **Audience Q&A:** membuat laman aktivitas tanya jawab dengan peserta
- **Polls:** membuat aktivitas berbentuk kuis maupun jajak pendapat atau *polling*, terdiri dari:
 - *Multiple choice*
 - *Word cloud*
 - *Open text*
 - *Ranking*
 - *Rating*
 - *Quiz*
 - *Survey*

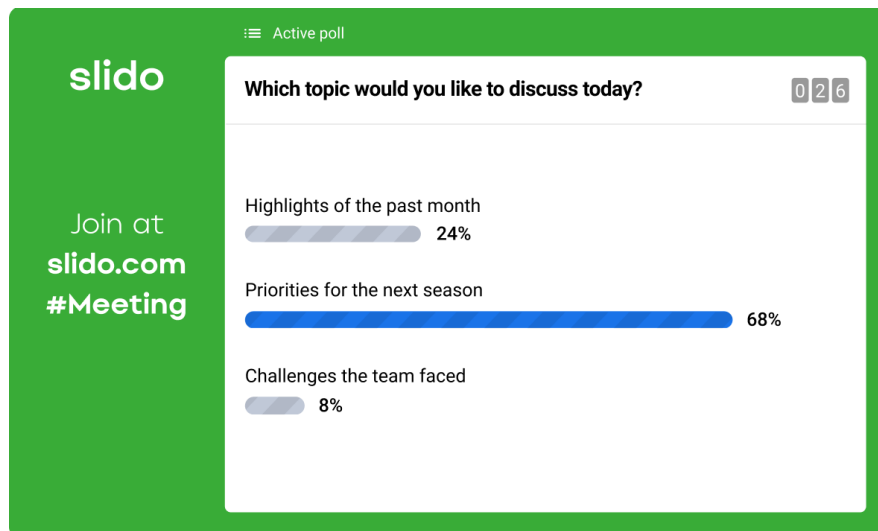
Audience Q&A



Sumber gambar: slido.com

Fitur ini menyediakan page di mana peserta dapat memberikan pertanyaan, yang kemudian dijawab oleh fasilitator. Jumlah peserta yang dapat mengaksesnya tidak terbatas. Bahkan, peserta juga dapat memasukkan lebih dari 1 pertanyaan.

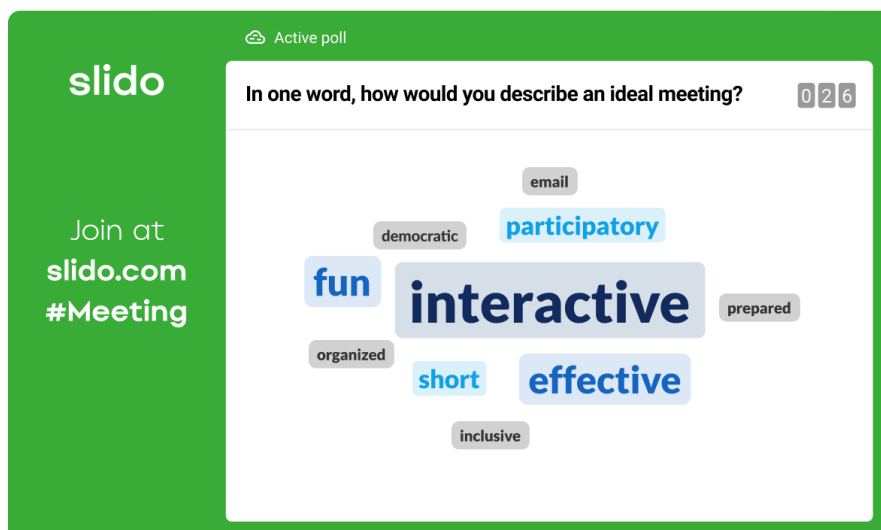
Multiple Choice



Sumber gambar: slido.com

Dengan fitur ini, fasilitator dapat membuat *polling* berbentuk pertanyaan dengan berbagai pilihan jawaban, dan peserta memilih satu pilihan jawaban sesuai pemikiran atau preferensinya masing-masing. Hasil *polling* dapat dilihat langsung baik oleh fasilitator maupun peserta secara *real-time*.

Word Cloud

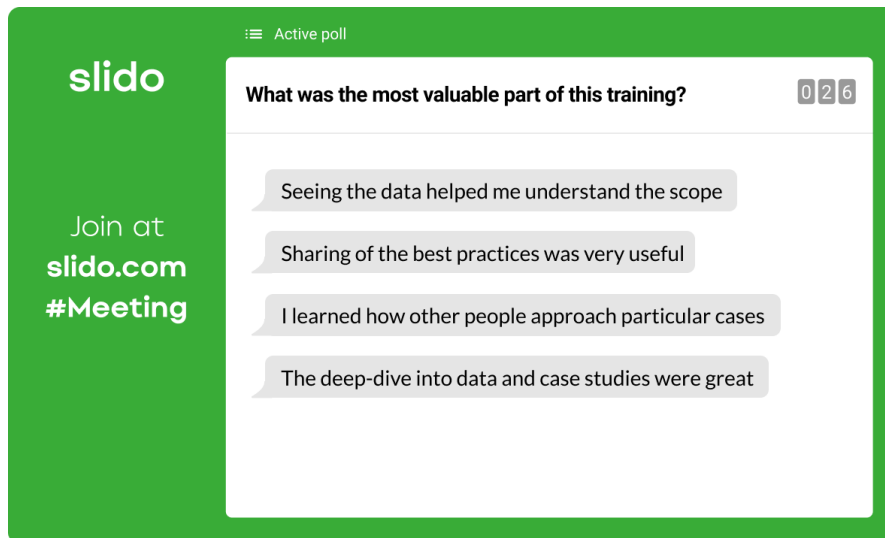


Sumber gambar: slido.com

Fitur ini dapat digunakan untuk berinteraksi dengan peserta di mana peserta diminta untuk memberikan satu kata yang paling menggambarkan pemikiran atau preferensi peserta sesuai arahan fasilitator. Kata-kata yang dituliskan peserta akan dapat dilihat

secara langsung. Semakin banyak peserta memasukkan kata yang sama, maka ukuran kata yang ditampilkan semakin besar.

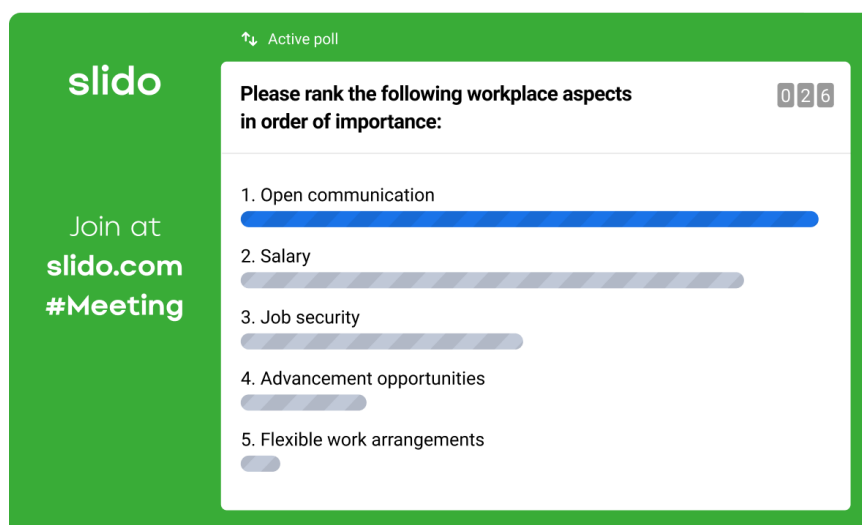
Open Text



Sumber gambar: slido.com

Pada fitur ini peserta memberikan jawaban bebas berbentuk teks sesuai pertanyaan atau arahan kita, Fitur ini cocok apabila kita ingin mengadakan diskusi terbuka dengan peserta.

Ranking

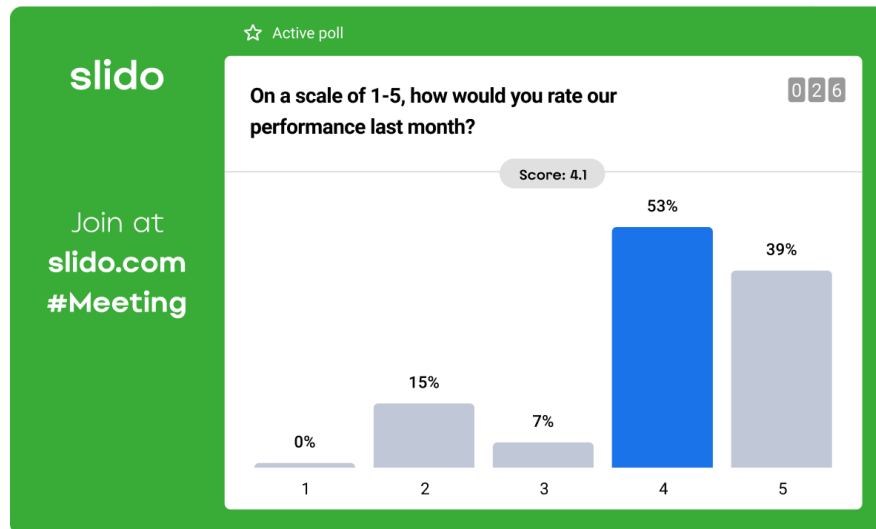


Sumber gambar: slido.com

Fitur ini dapat digunakan apabila kita ingin membuat *polling* pemeringkatan yang membutuhkan jawaban berdasarkan vote terbanyak dari peserta. Berbeda dengan

multiple choices, pilihan jawaban yang ada akan terurut secara otomatis dari jumlah vote terbanyak hingga paling sedikit, dan dimunculkan secara *real-time*.

Rating



Sumber gambar: slido.com

Fitur *rating* digunakan untuk membuat *polling* dengan sistem *rating* dengan skala minimal 1 dan maksimal 10. Fitur ini cocok digunakan apabila kita ingin membuat *polling* dalam bentuk skala linier.

Quiz

🏆 Active poll

slido

Join at
slido.com
#Meeting

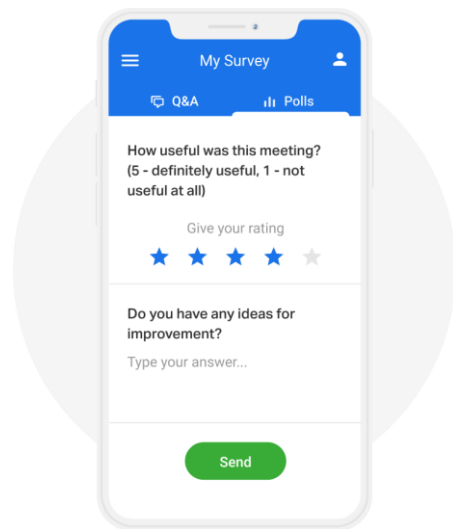
🏆
Congratulations, Hannah!

#1	Hannah	🎯 10/10	🕒 4:58
#2	Peter	🎯 10/10	🕒 5:46
#3	Lucy	🎯 9/10	🕒 4:48
#4	Martin	🎯 8/10	🕒 6:41
#5	Clara	🎯 5/10	🕒 5:30

Sumber gambar: slido.com

Dengan fitur ini, kita membuat kuis untuk peserta, di mana kita membuat pertanyaan-pertanyaan dengan satu jawaban benar dari berbagai pilihan jawaban. Fitur ini cocok apabila kita ingin mengadakan kuis interaktif pada peserta secara *real-time*.

Survey



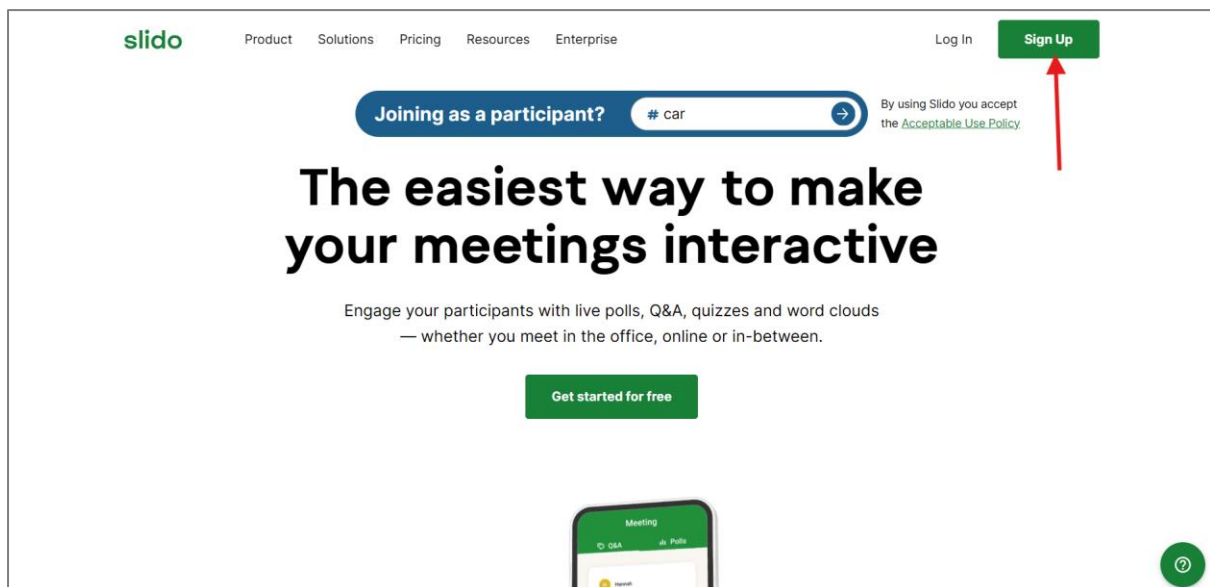
Fitur ini memungkinkan kita untuk membuat formulir survei kepada peserta. Survei ini dibuat dengan menambahkan berbagai jenis interaksi yang ada di Slido ke dalam satu formulir survei. Jenis interaksi yang dapat ditambahkan ke formulir survei ini yaitu berbentuk *polling* yang terdiri dari *multiple choice*, *word cloud*, *open text*, *ranking*, dan *rating*.

Fitur Survey ini hanya dapat bisa dibuat oleh akun Slido yang berbayar. Jika kita memiliki akun Slido secara gratis, kita tidak dapat menggunakan fitur ini.

Penggunaan Slido

Cara Membuat Akun

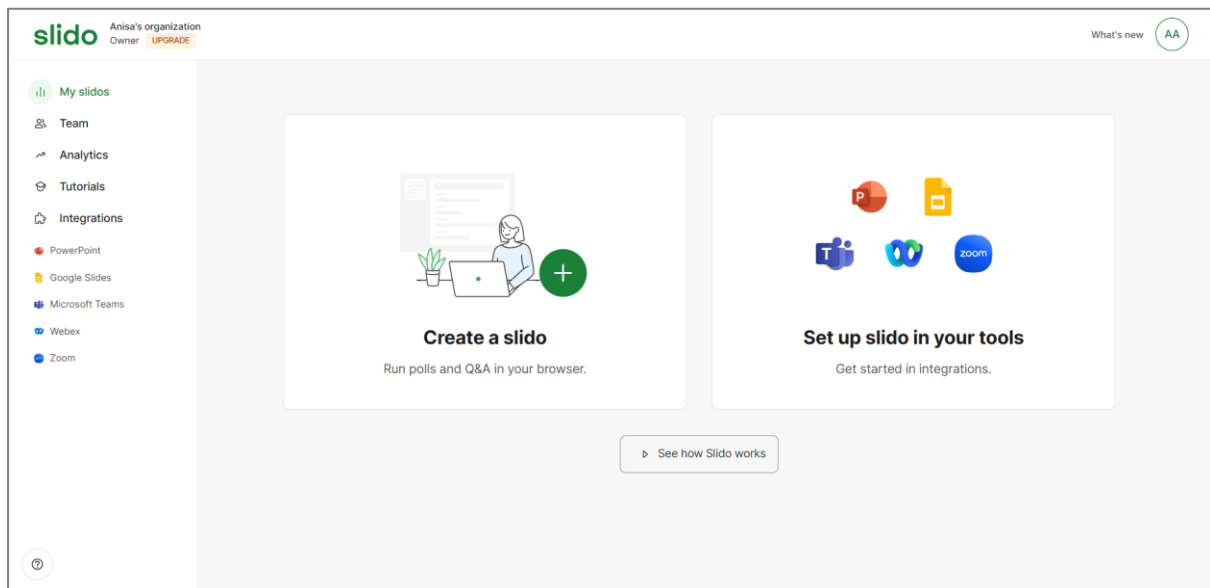
Untuk membuat akun Slido, yang pertama dilakukan yaitu klik “Sign up” pada homepage.



Maka akan terbuka page ini. Silahkan isi datanya atau bisa langsung *sign up* dengan akun Google dengan klik “Signup with Google”.

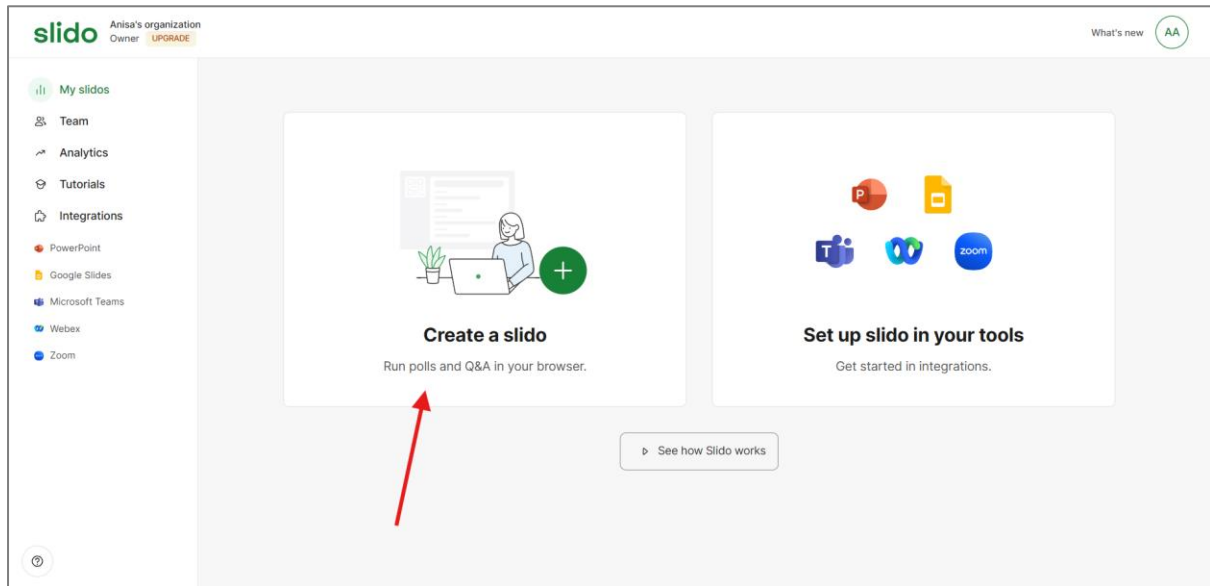
A screenshot of the Slido 'Sign up as a meeting host' page. The page is split into two main sections. The left section is green and contains the text 'Joining as a participant?' and 'No account needed.' Below this is a search input field with the placeholder text '# Enter slido code' and a green arrow button. The right section is white and contains the heading 'Sign up as a meeting host' and a link 'or Log in to your account'. Below this are two buttons: 'Signup with Webex' and 'Signup with Google'. Below these buttons is the text 'or'. Below the text 'or' are four input fields: 'First name *', 'Last name *', 'Your work email *', and 'Password *'. Below the input fields is a green button labeled 'Create account'. At the bottom of the right section, there is a link 'By signing up you agree with our Terms & Conditions' and a small icon for 'Privacy & Terms'.

Setelah akun dibuat, *page* akan diarahkan pada *page* “My Slidos” berikut ini.

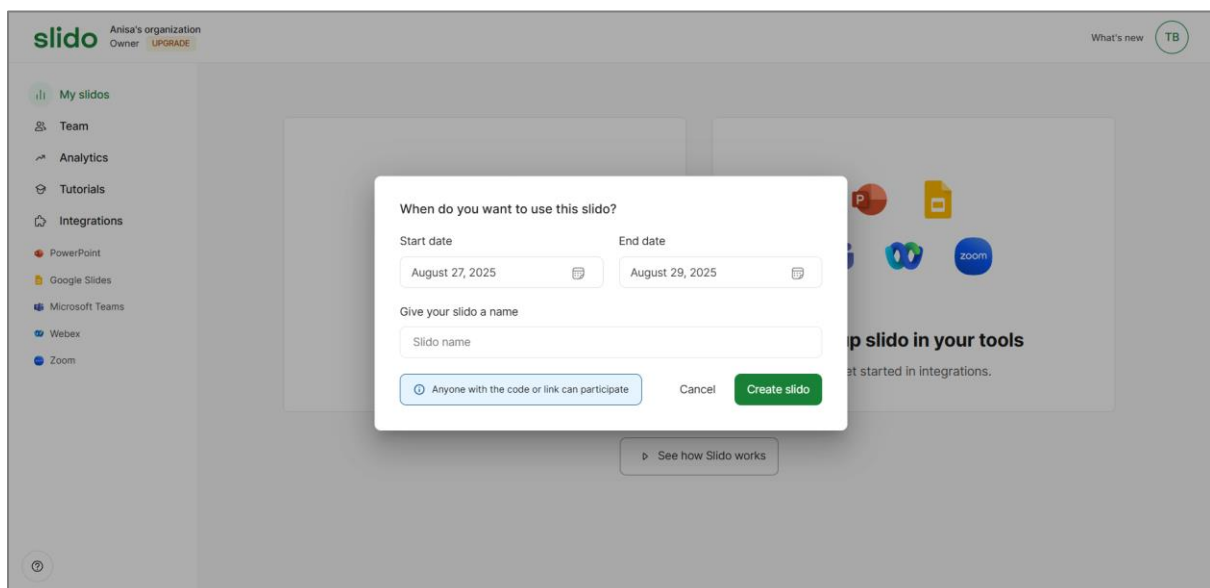


Cara Membuat Slido

Pada page “My Slidos”, apabila kita belum membuat Slido sama sekali, ada menu “Create a Slido” untuk mulai membuat bahan interaksi dengan Slido. Untuk mulai membuatnya, klik “Create a Slido”.

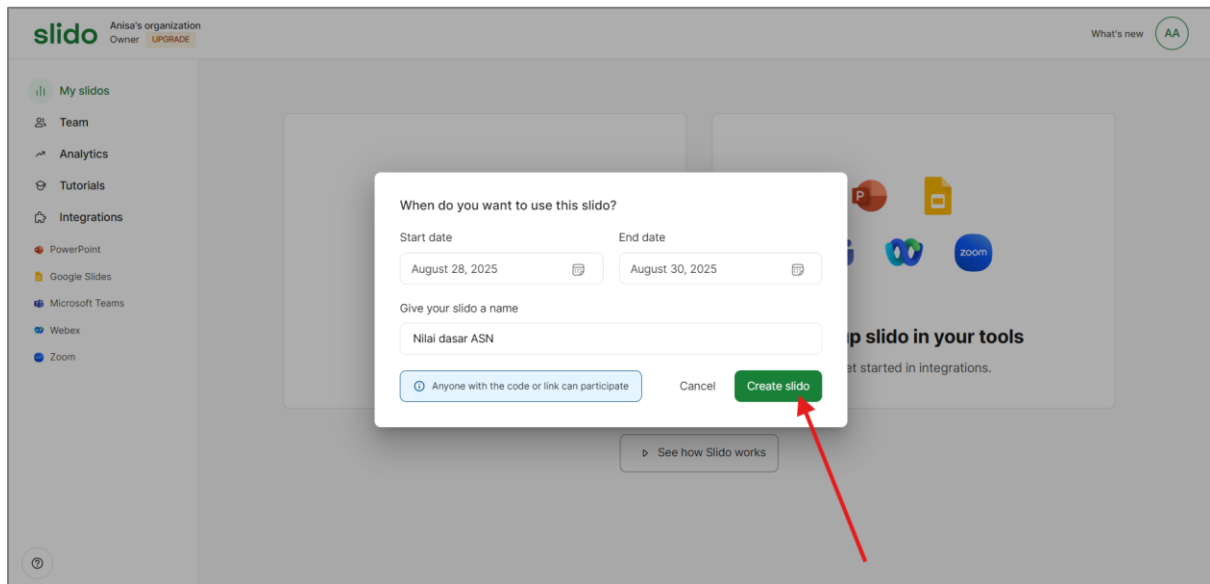


Lalu akan muncul tampilan seperti ini. Di *pop up* ini terdapat tanggal Slido aktif dan nama Slido yang perlu kita masukkan.

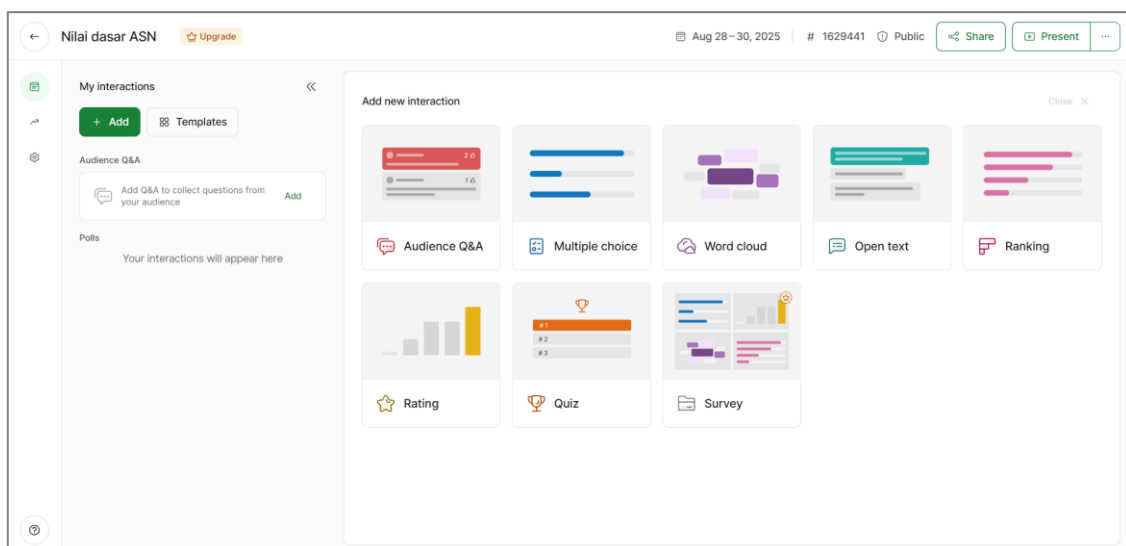


Kita bisa ubah tanggal pengisian data oleh peserta dimulai dan berakhir, dengan mengganti tanggal pada “*Start Date*” dan “*End Date*”, lalu memberikan nama atau judul Slido yang akan dibuat. **Untuk pemilihan tanggal mulai, tanggal yang dapat dipilih minimal dari hari yang sama saat Slido dibuat dan tanpa batas maksimum. Lalu untuk pemilihan tanggal berakhirnya Slido aktif, tanggal yang dapat dipilih minimal di hari yang sama dan maksimal 7 hari sejak tanggal mulai.**

Berikut contoh pengisian Slido. Jika sudah, klik “*Create Slido*”.



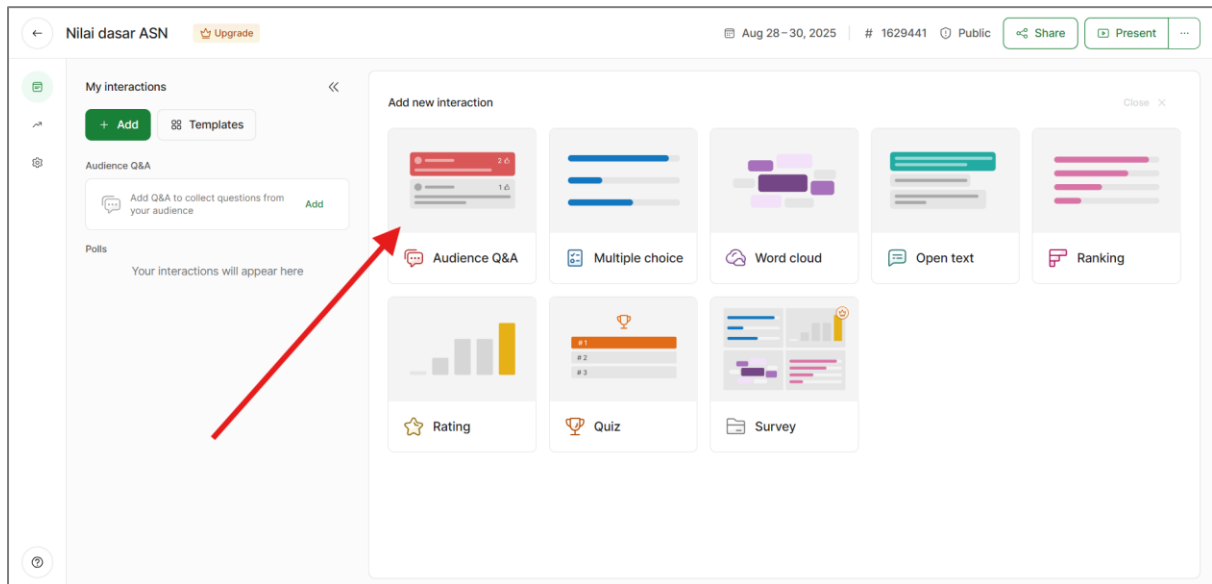
Setelah itu, kita akan masuk ke halaman *moderation* pada sebuah bahan interaksi Slido yang barusan kita buat. Di sini akan muncul berbagai jenis interaksi yang dapat dipilih, **Untuk akun free, satu judul Slido memuat maksimal 3 jenis interaksi.**



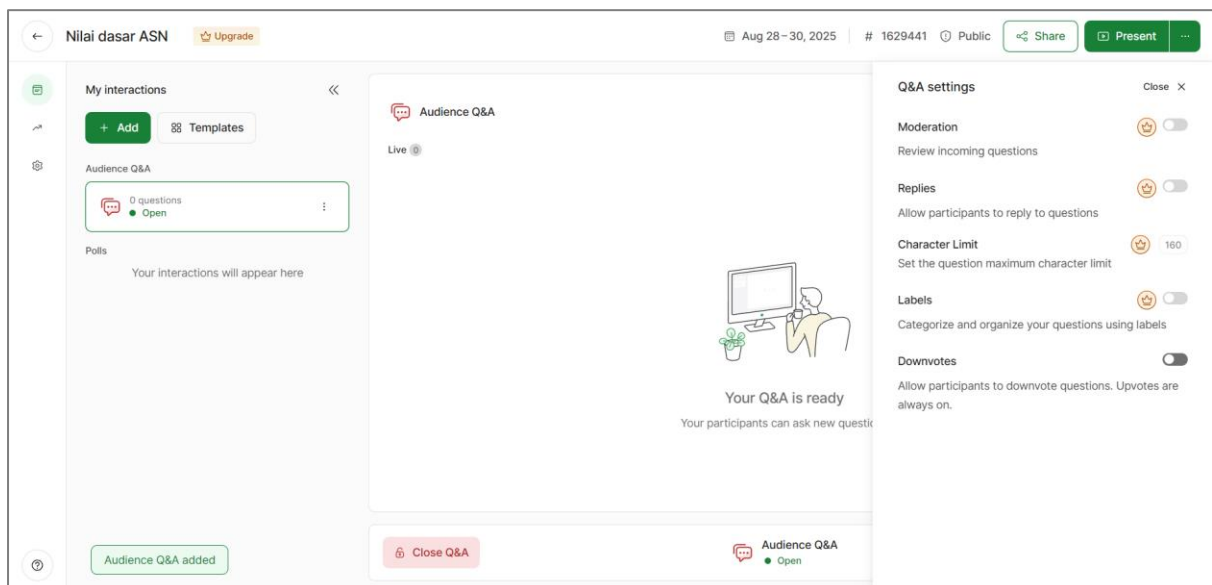
Penggunaan Fitur *Audience Q&A*

Cara Membuat Laman *Audience Q&A*

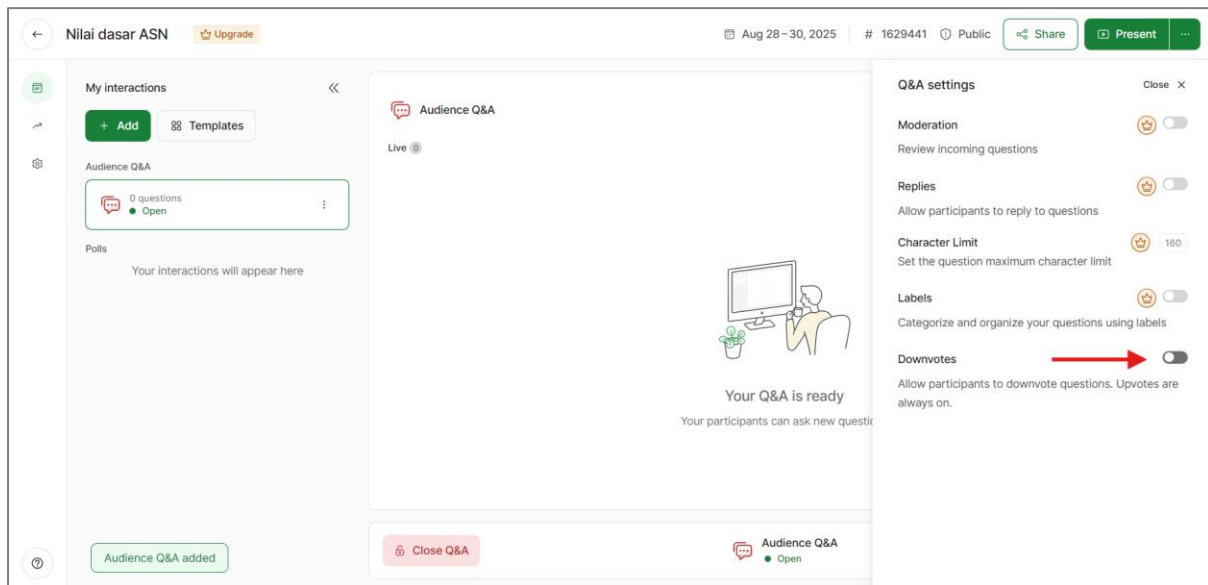
Pertama, buat Slido dengan memasukkan nama Slido dan tanggal Slido aktif, lalu klik “*Audience Q&A*”



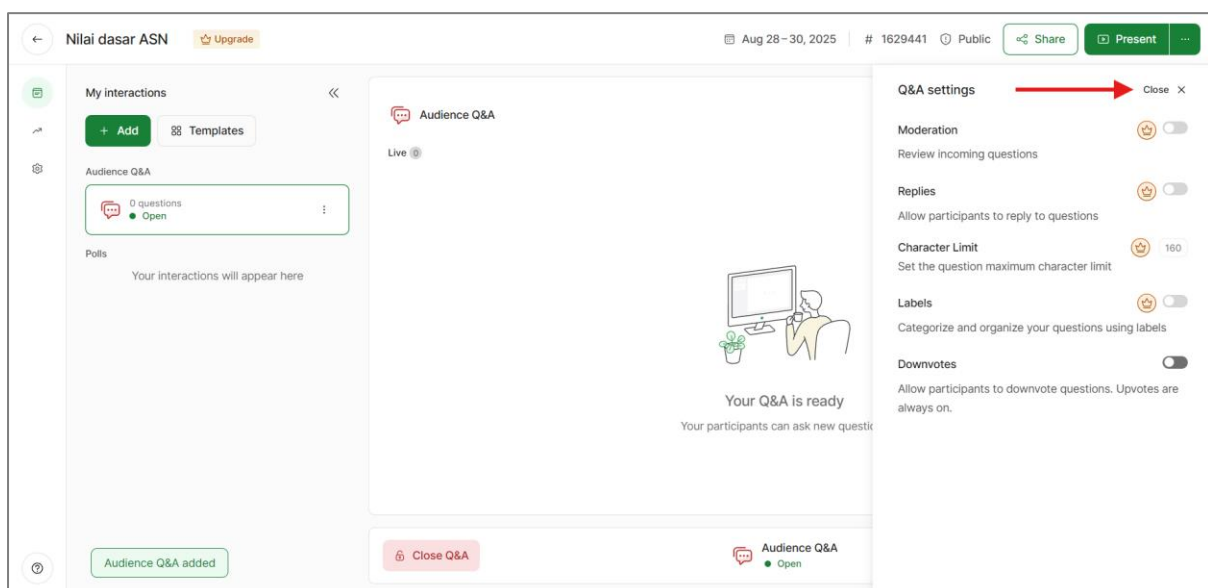
Maka akan muncul tampilan berikut. Pengaturan otomatis terbuka di sebelah kanan.



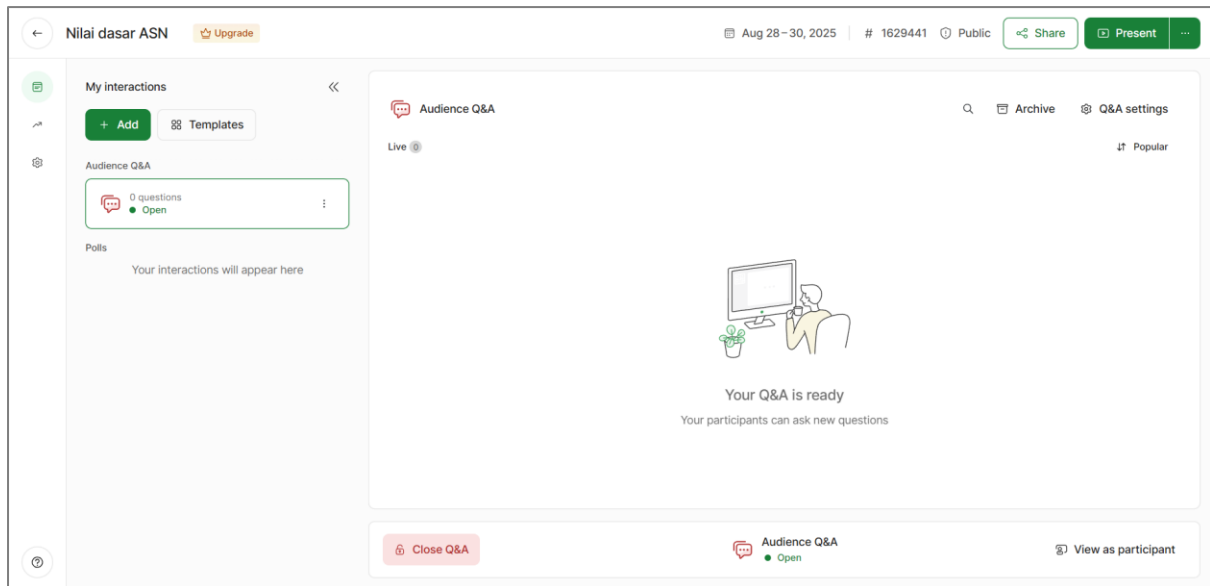
Jika ingin mengaktifkan fitur “Downvotes” di mana peserta dapat memberikan downvote, klik pada bagian “Downvotes”. Dengan adanya fitur “Downvotes” ini, peserta memberikan reaksi negatif di tiap pertanyaan dari peserta lain.



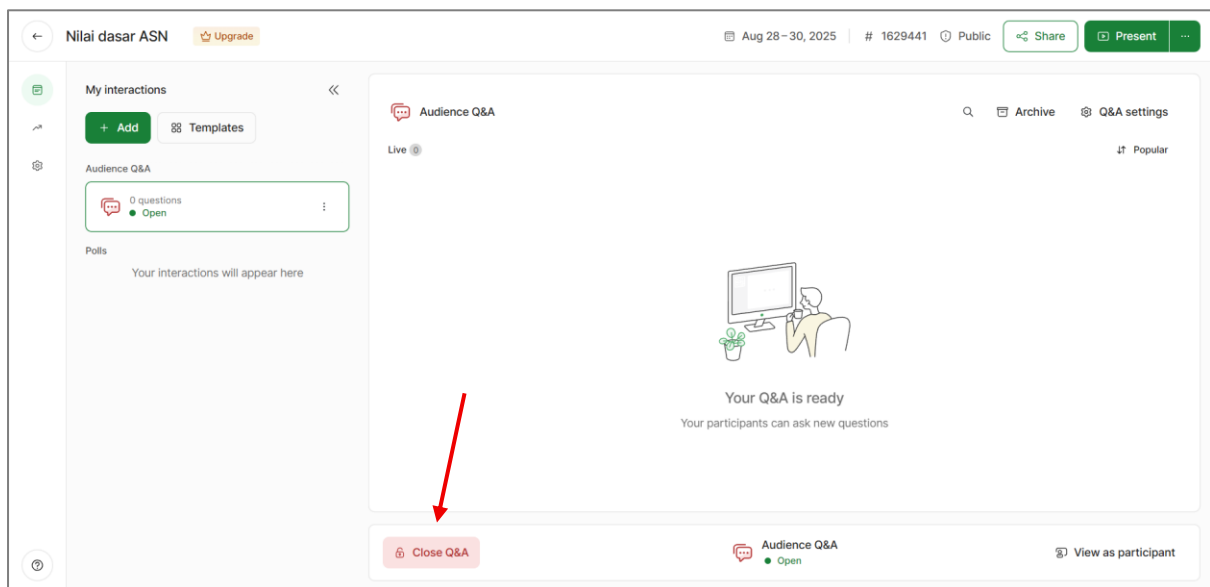
Kita dapat langsung menutup menu pengaturan dengan klik “Close”.



Berikut tampilan pada *page* fitur “Audience Q&A”. Fitur ini aktif secara otomatis sehingga langsung dapat digunakan peserta.

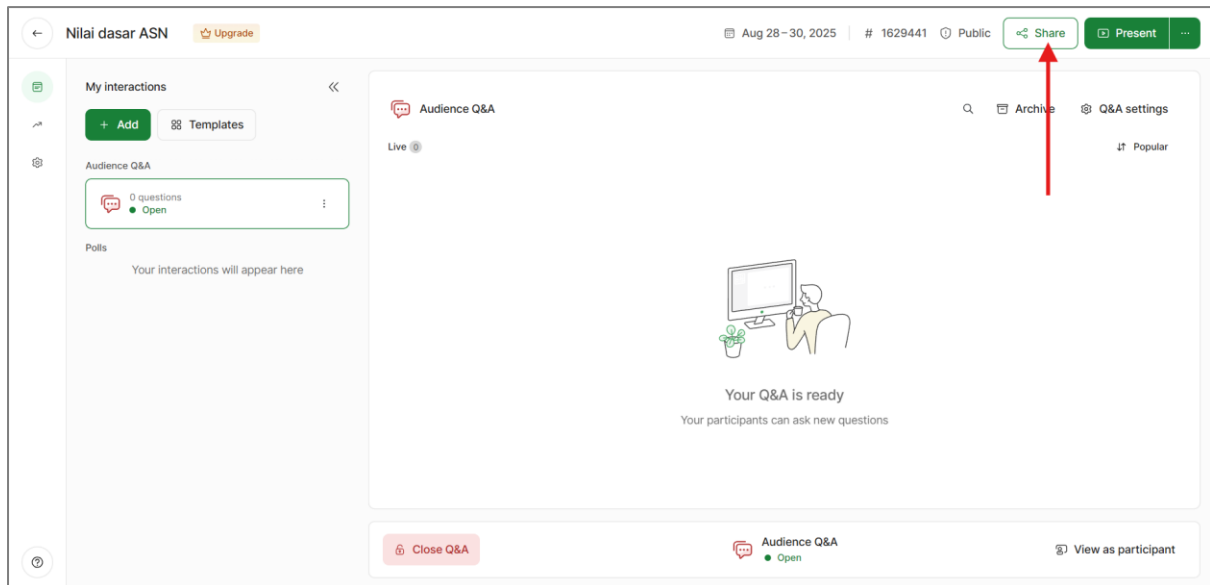


Jika ingin menonaktifkan laman “Audience Q&A”, klik “Close Q&A” di bagian bawah berikut ini.

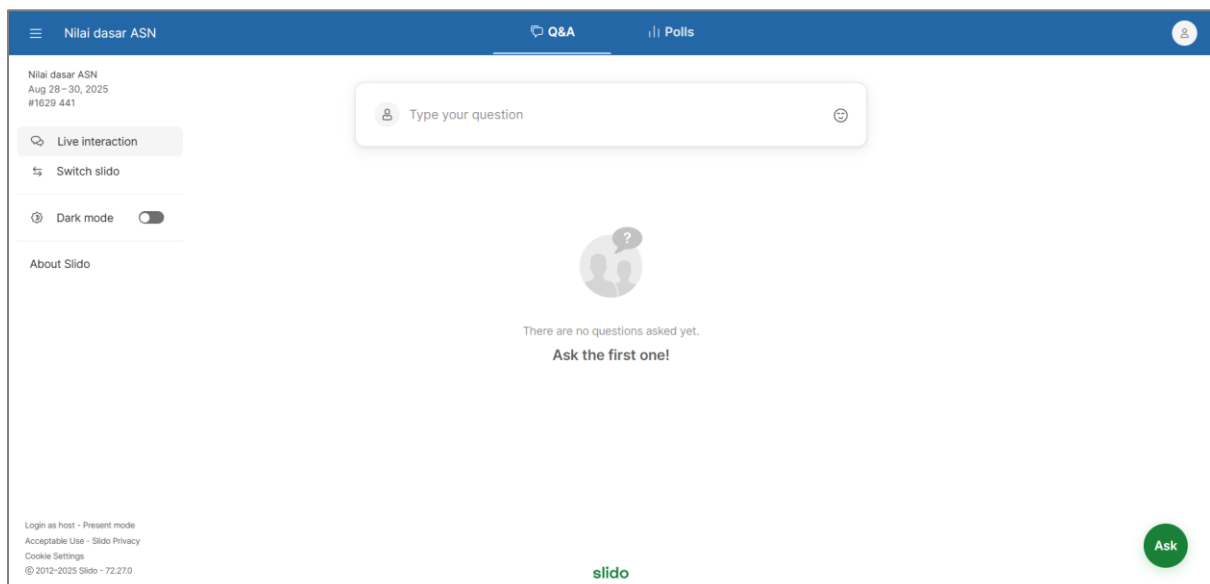


Membagikan Laman Audience Q&A kepada Peserta

Untuk membagikan laman Q&A kepada peserta, klik tombol “Share” di kanan atas berikut.

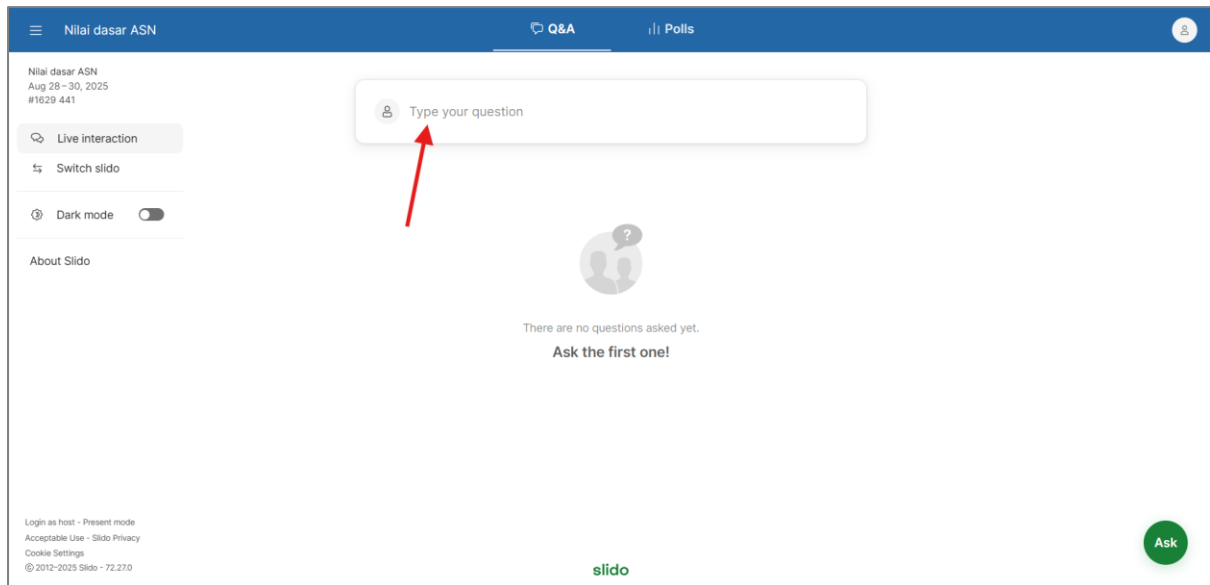


Berikut tampilan *page* Slido dari link yang sudah kita bagikan ke peserta. Di sini, peserta cukup mengetik pertanyaan saja.

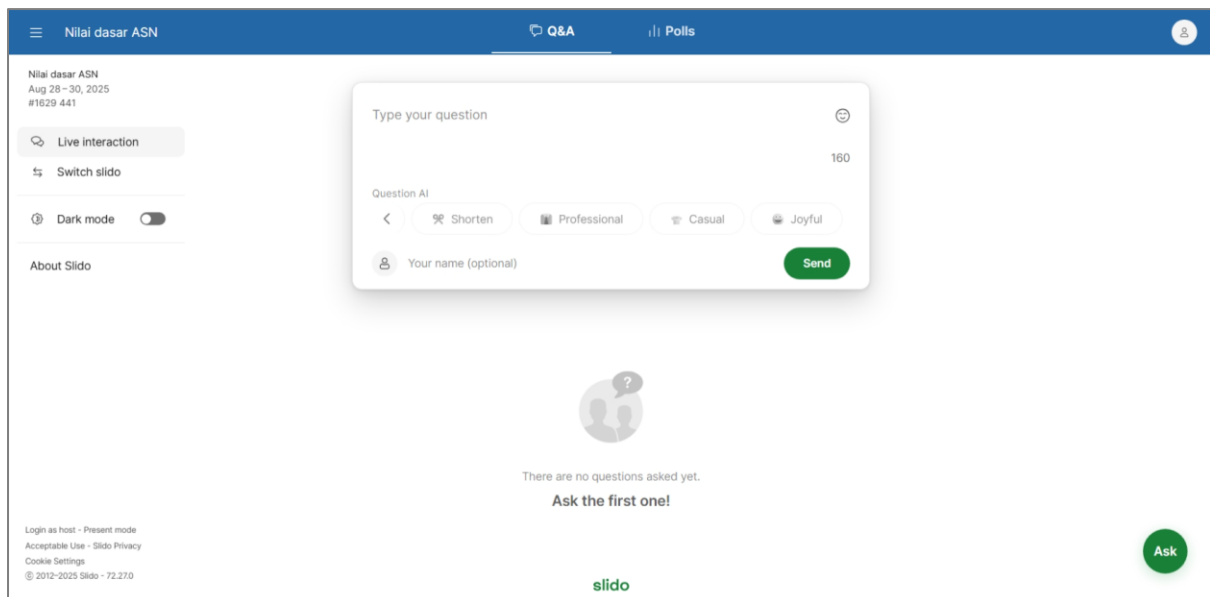


Petunjuk Penggunaan Audience Q&A Bagi Peserta

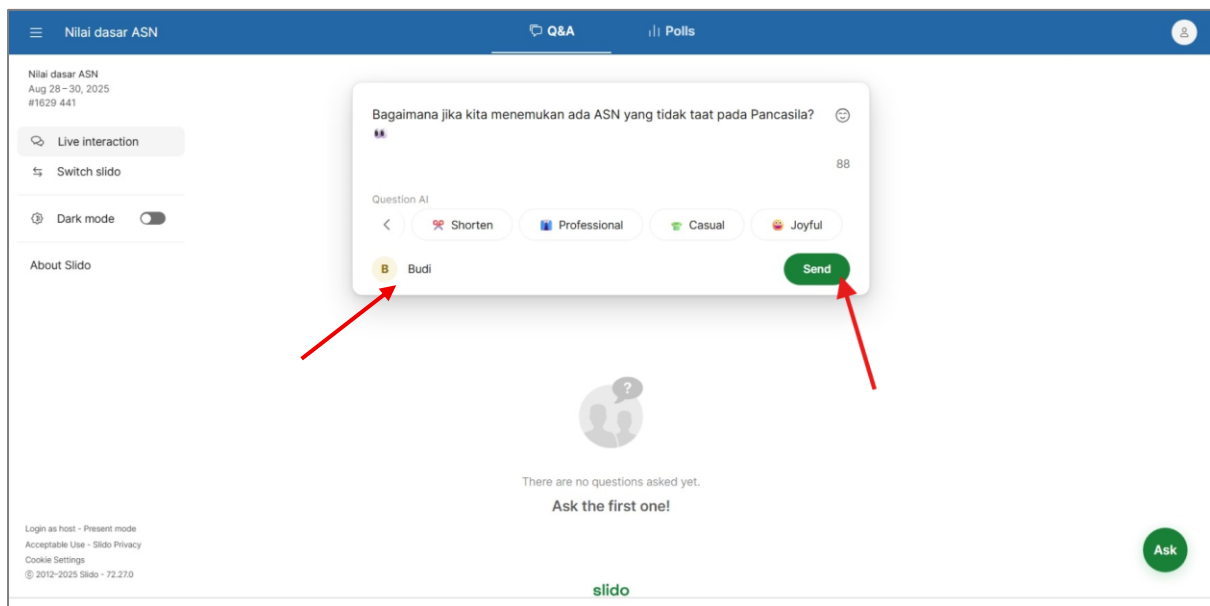
Peserta mengetikkan pertanyaan dengan klik kotak “Type your question” di bagian atas.



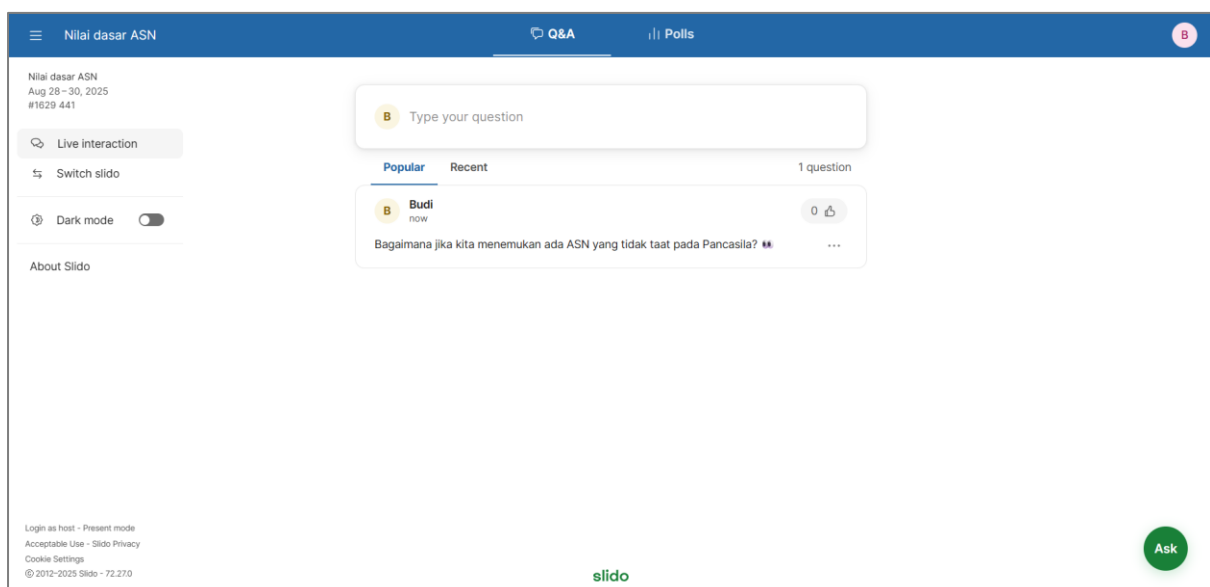
Maka tampilannya akan menjadi seperti ini.



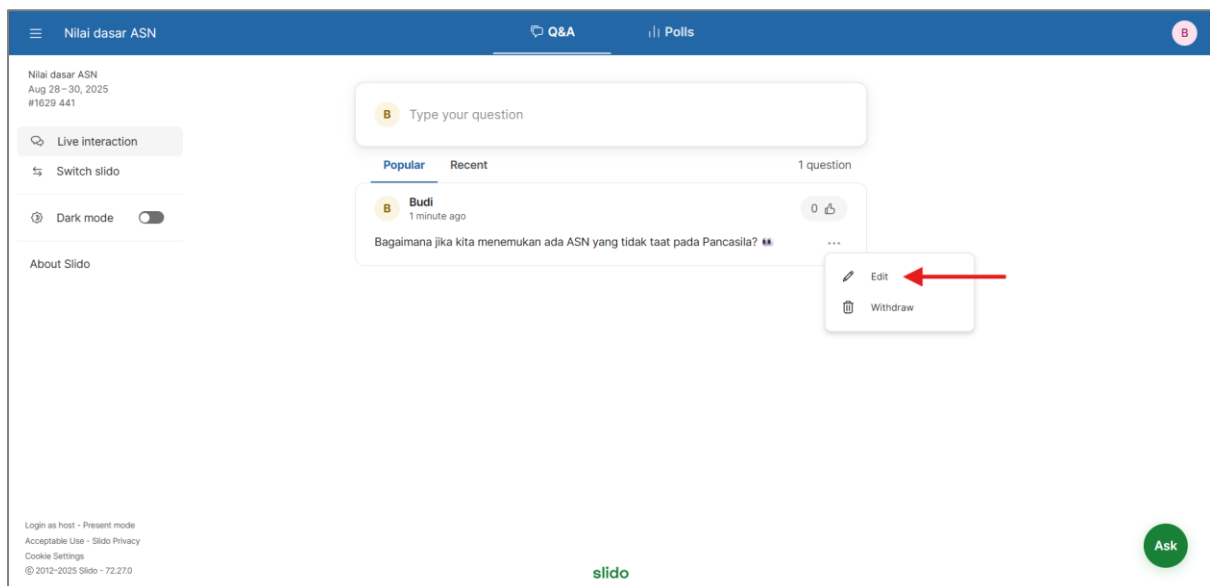
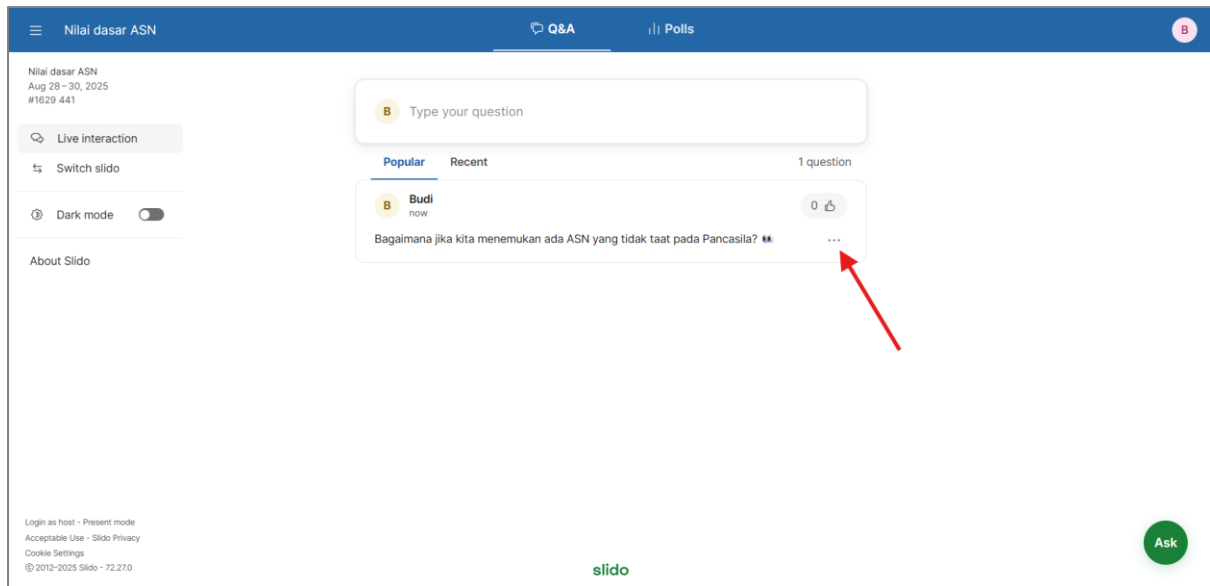
Berikut tampilan jika pertanyaan sudah diisi peserta. Jika sudah selesai, klik “Send.”



Berikut tampilan setelah pertanyaan peserta telah dimasukkan ke dalam *page* Q&A.

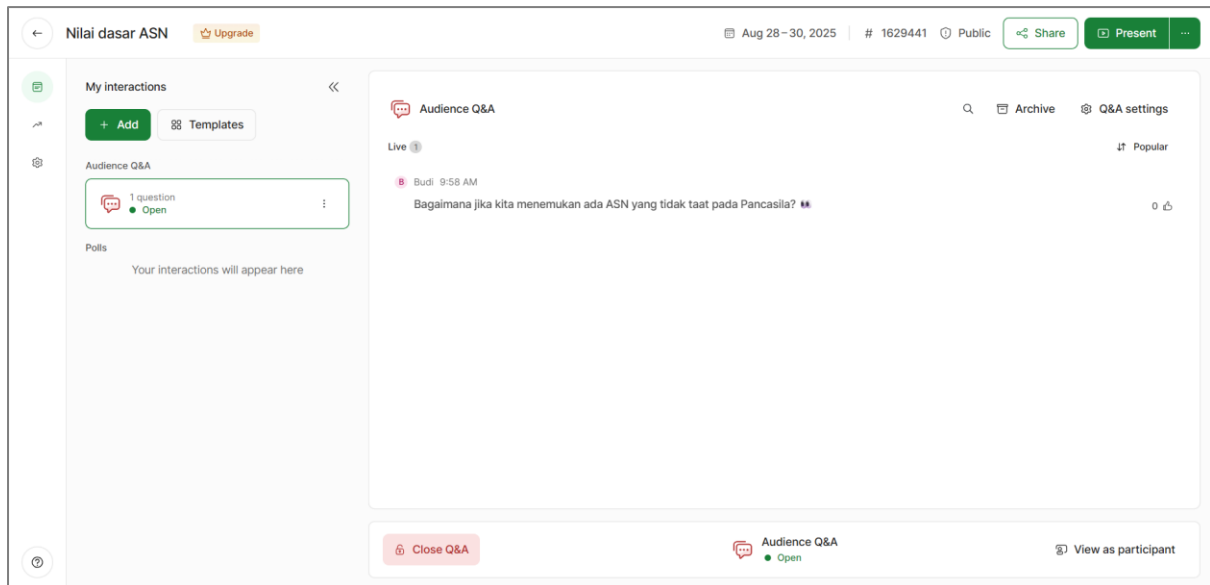


Jika peserta ingin mengedit pertanyaan, peserta dapat mengeditnya dengan klik titik tiga di kanan pertanyaan, lalu klik “Edit”.

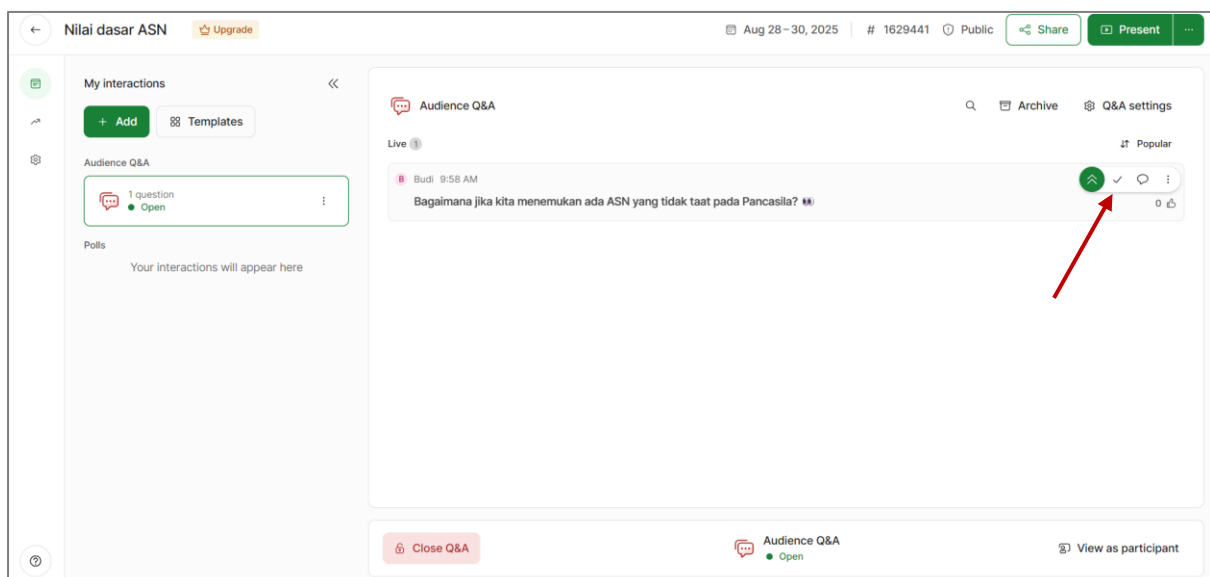
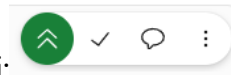


Mengedit Pertanyaan dari Peserta yang Masuk

Berikut tampilan dari akun kita sebagai pembuat bahan interaksi Slido setelah ada yang memasukkan pertanyaan.



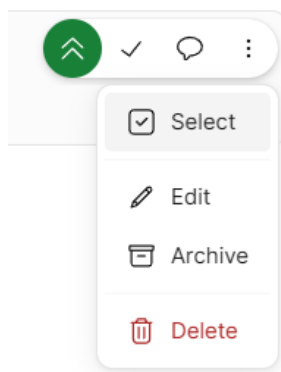
Pertanyaan dari peserta dapat kita atur. Kita arahkan terlebih dahulu kursor pada sebuah pertanyaan, maka akan muncul *icon-icon* ini:



Berikut masing-masing fungsi dari *icon* di atas:

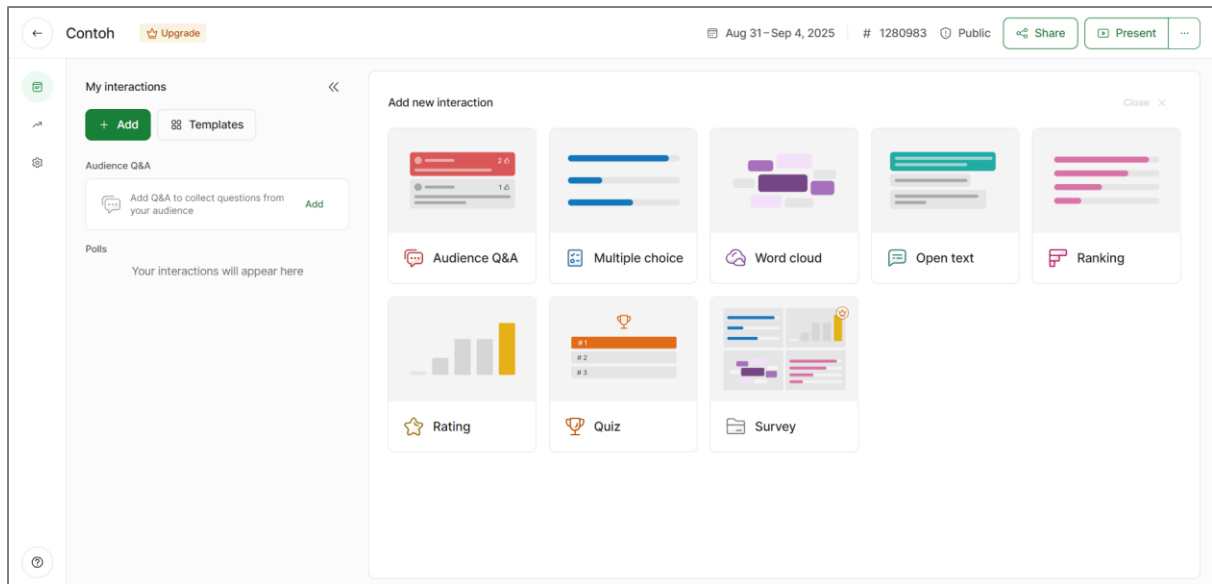
	Highlight	Pertanyaan dari peserta dijadikan pertanyaan utama atau prioritas dengan diposisikan menjadi paling atas.
	Mark as answered	Untuk menandai pertanyaan yang sudah kita jawab. Jika menekan <i>icon</i> ini, maka pertanyaan dari peserta yang sudah kita jawab akan hilang dari tampilan.
	Reply	Untuk menjawab pertanyaan langsung di Slido.

Untuk *icon* titik tiga seperti ini  , setelah klik ini, akan muncul pilihan berikut:



- **Select:** memilih pertanyaan peserta
- **Edit:** mengedit atau mengubah pertanyaan peserta
- **Archive:** mengarsipkan pertanyaan peserta
- **Delete:** menghapus pertanyaan peserta

Penggunaan Fitur *Polls* dengan Peserta

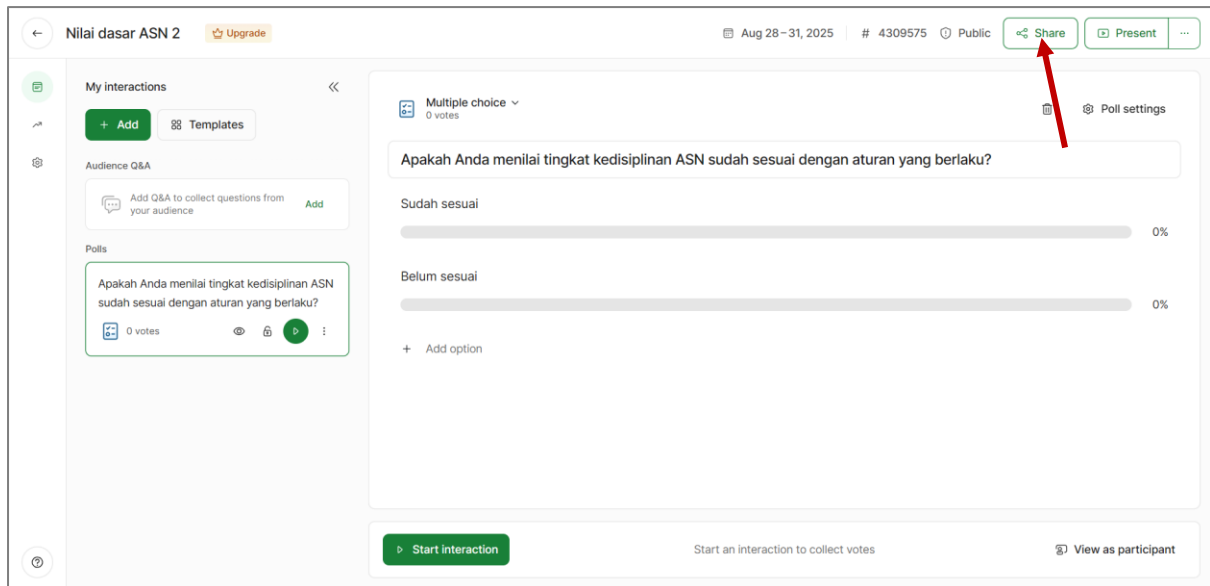


Jenis interaksi *Polls* terdiri dari *multiple choice*, *word cloud*, *open text*, *ranking*, *rating*, dan *quiz*, yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik berupa jawaban atau pendapat dari peserta.

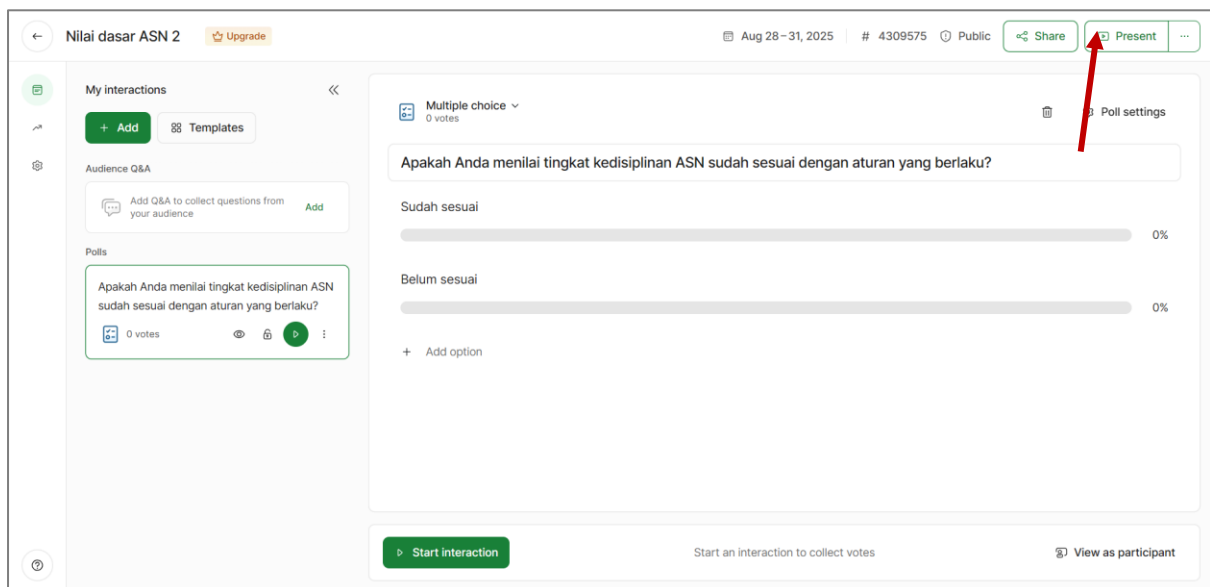
Berikut cara mengadakan pembelajaran interaktif berjenis *Poll* dengan Slido kepada Peserta.

Setelah memasukkan bahan-bahan pembelajaran interaktif pada Slido, ketika pembelajaran berlangsung, perlu membuka aktivitas Slido dan membagikan aktivitas Slido kepada peserta.

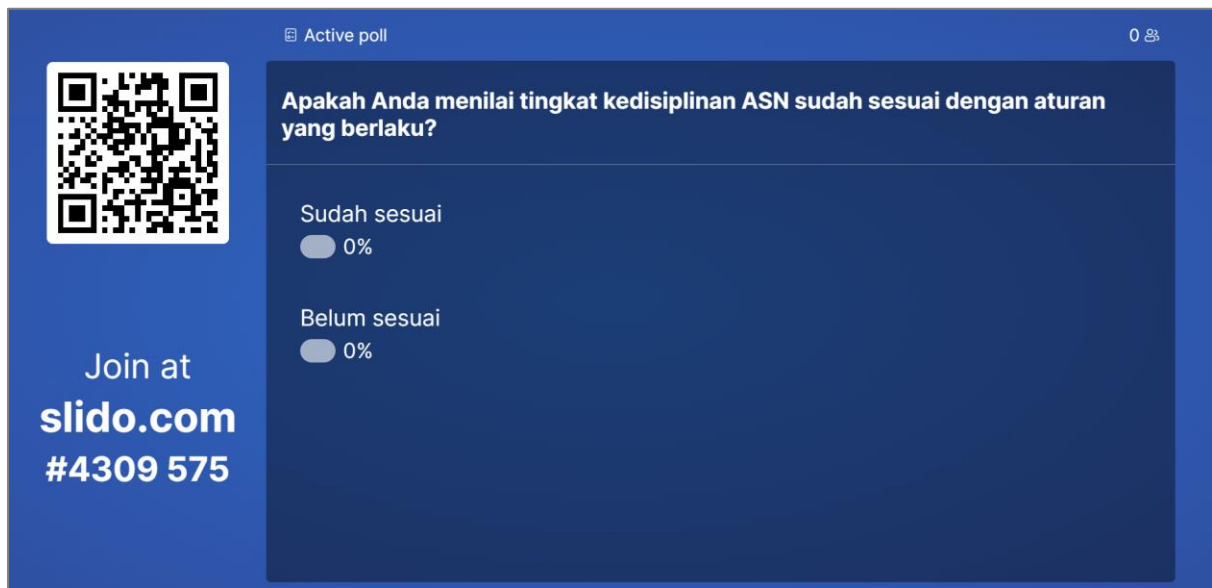
Untuk membagikan bahan interaksi kepada peserta, klik “Share” berikut ini, maka kita akan mendapatkan link yang nantinya akan dibagikan kepada peserta.



Untuk menggunakan bahan interaksi saat pembelajaran berlangsung, klik “Present” untuk mengaktifkan bahan interaksinya untuk memulai interaksi.

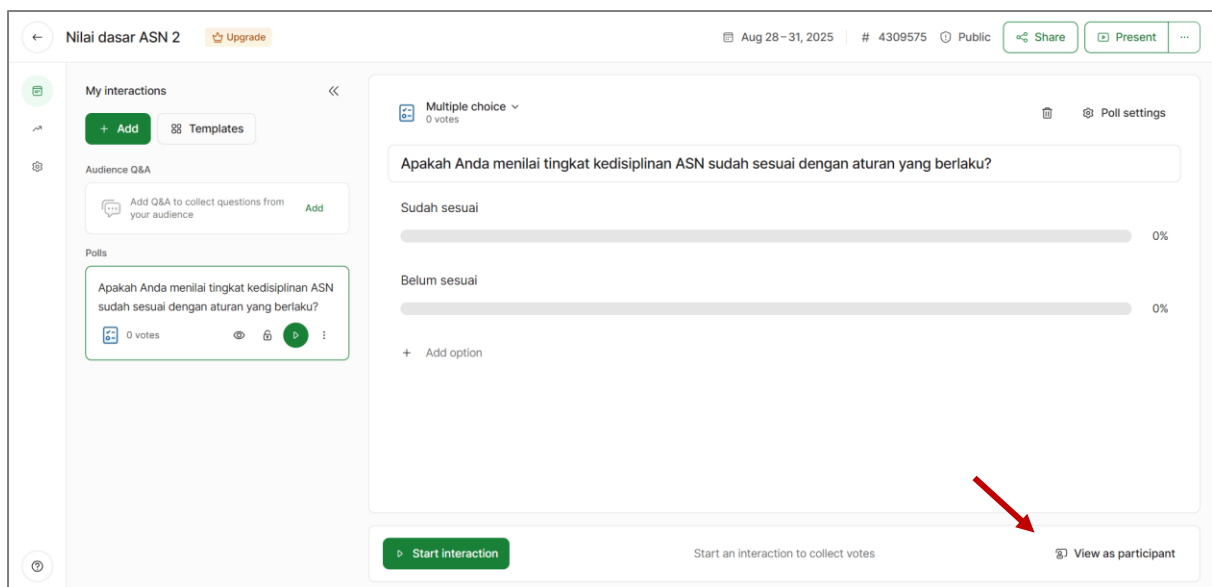


Maka, akan terbuka *tab* baru yang akan tampil seperti ini.

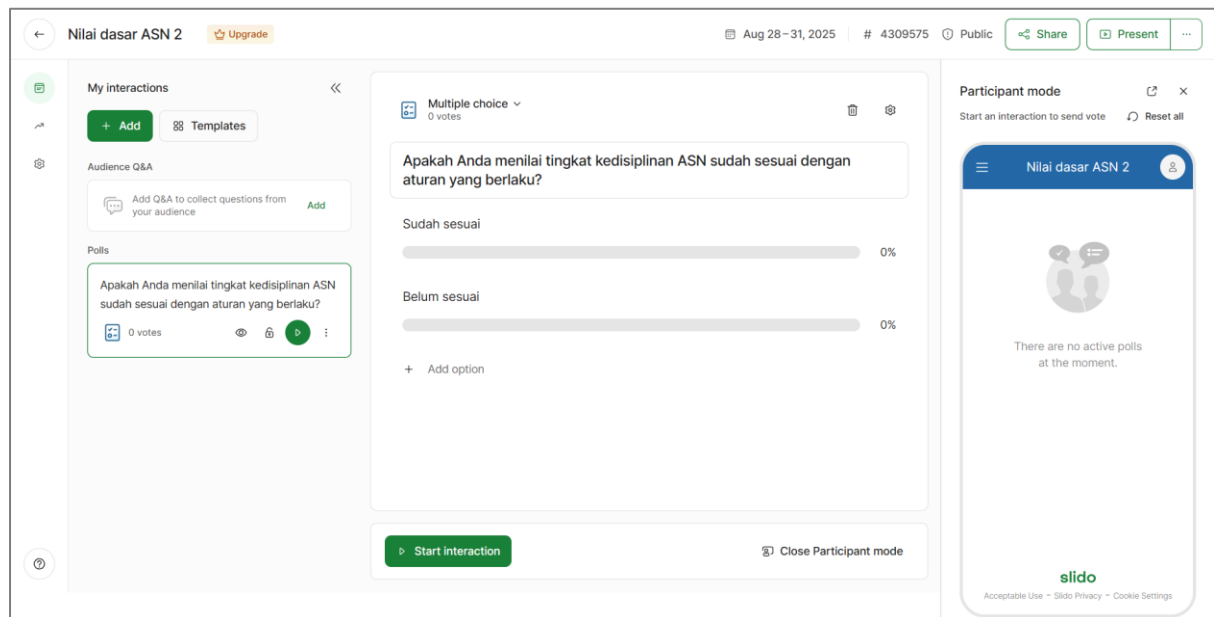


Setelah menampilkan *page* tersebut, interaksi telah aktif namun peserta masih belum dapat melihat interaksinya karena kita belum memulai interaksi.

Kita perlu klik “*View as participant*” untuk melihat bagaimana peserta melihat interaksi kita.

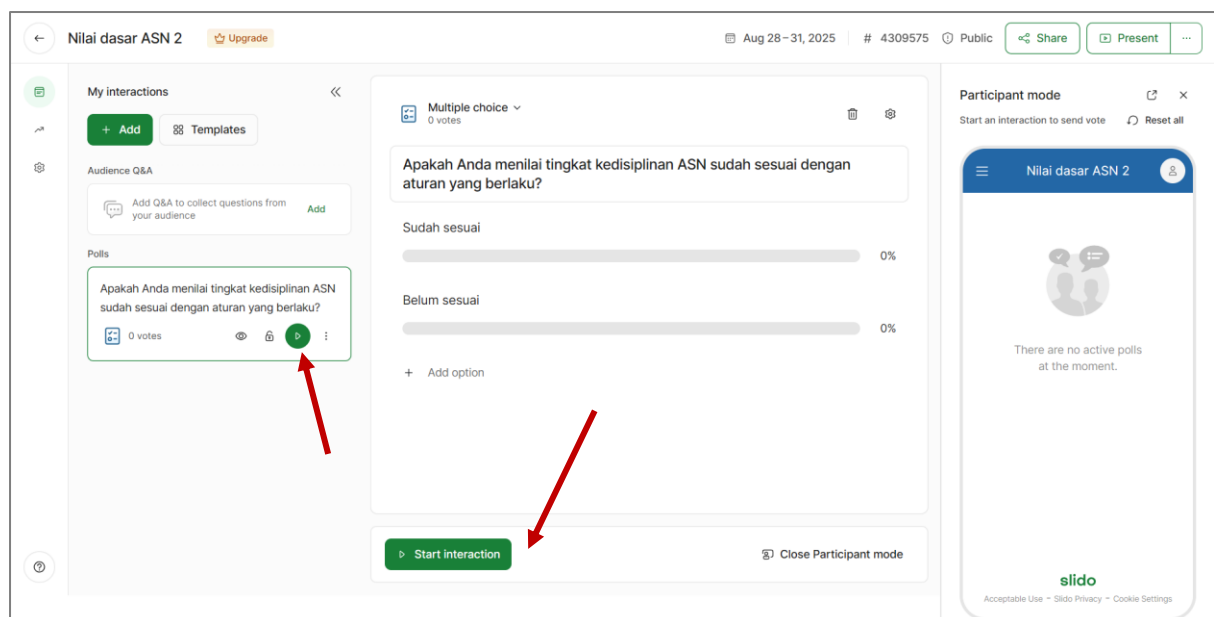


Maka kita dapat melihat *participant mode* seperti berikut.

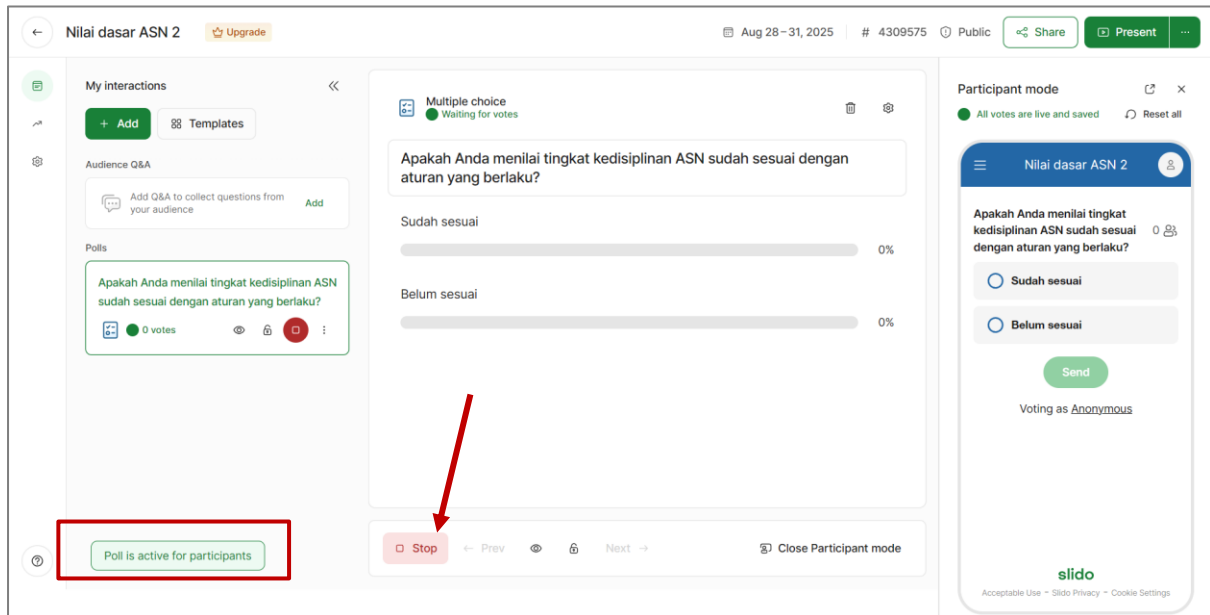


Tampak bahwa peserta belum dapat melihat aktivitas yang kita buat.

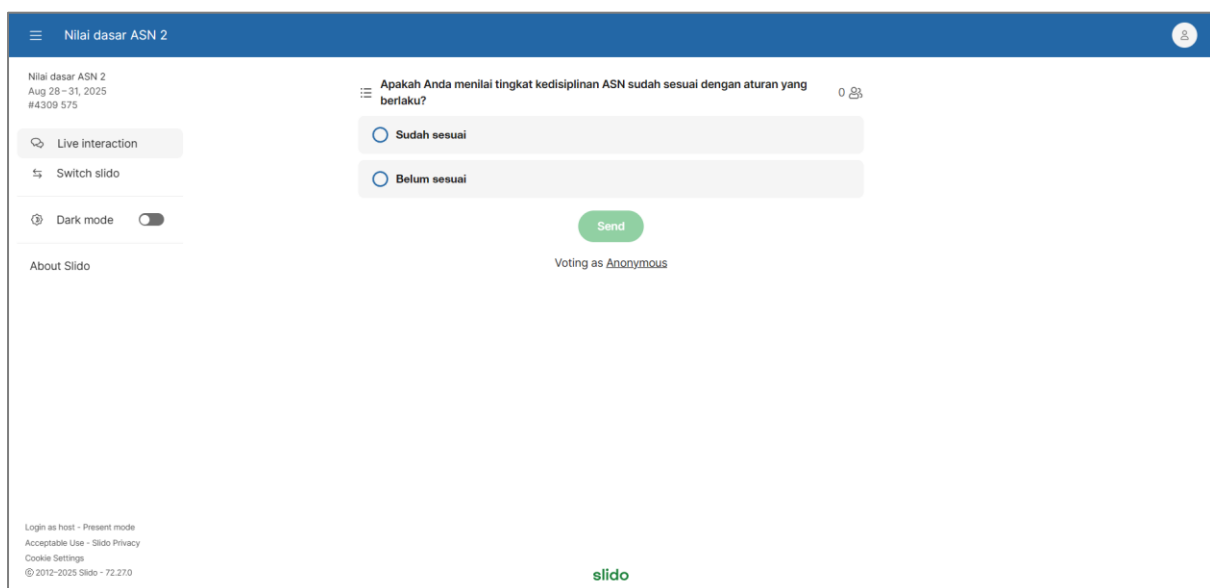
Untuk menampilkan aktivitas pada peserta, jangan lupa untuk klik “Start Interaction”. Ada dua tombol yang bisa diklik. Bisa dengan klik “Play” di jenis interaksi pada sisi kiri, atau bisa juga dengan klik “Start interaction” di sisi bawah.



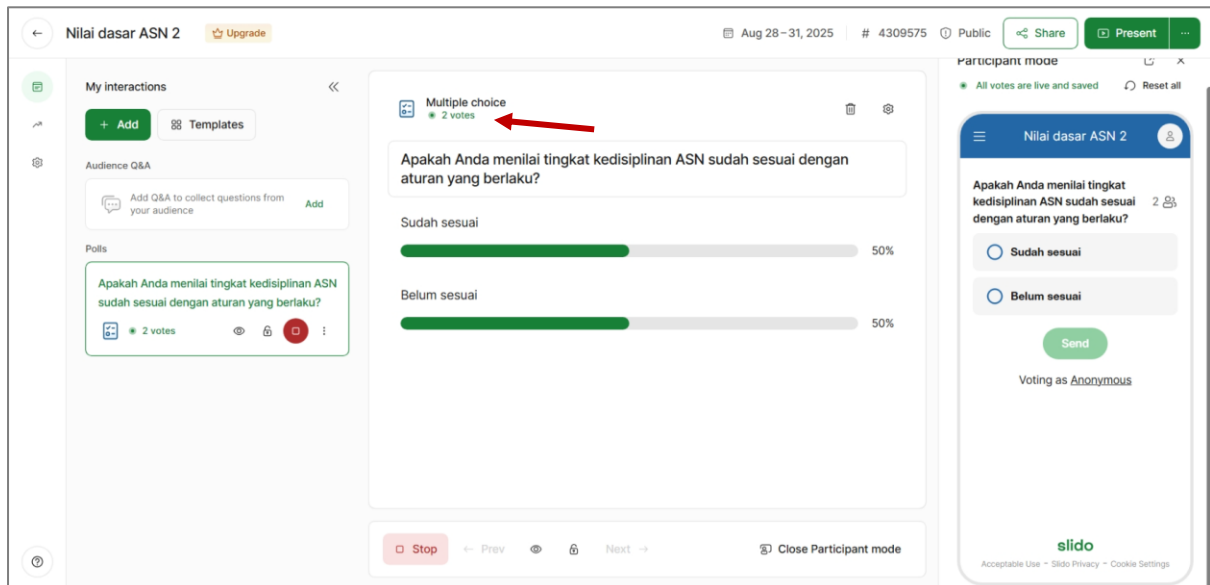
Maka bahan interaksi akan aktif dan peserta dapat melihat aktivitas yang kita buat. Kita akan melihat tampilan seperti ini, di mana terdapat tulisan ***“Poll is active for participants”*** dan tombol ***“Start interaction”*** berganti menjadi ***“Stop”*** berwarna merah.



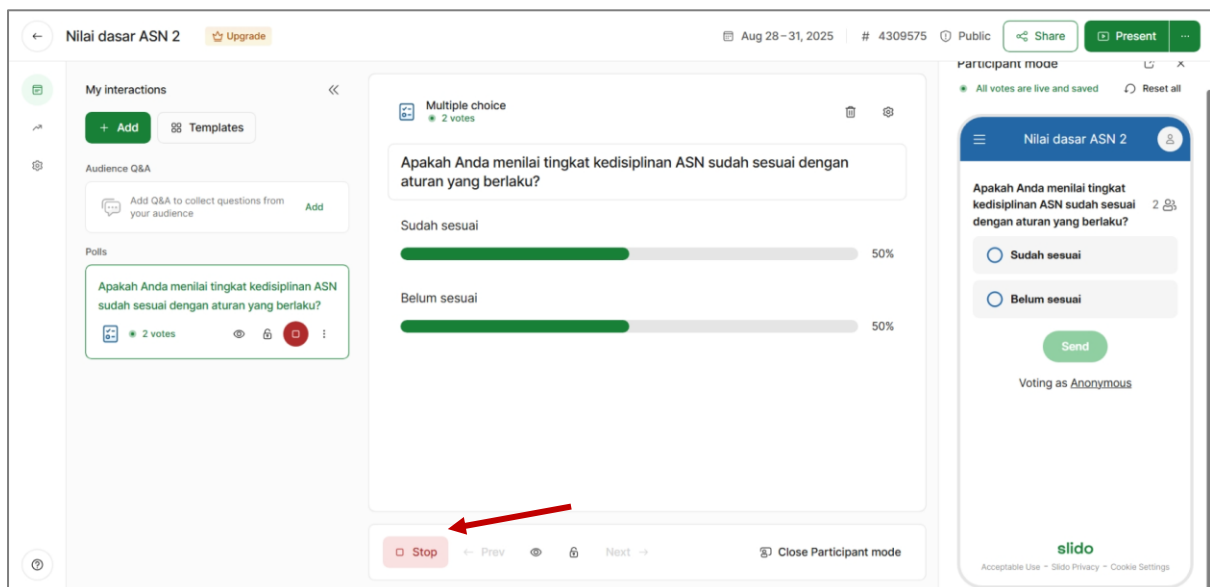
Maka, peserta akan dapat melihat bahan interaksi kita. Begini tampilan interaksi pada peserta.



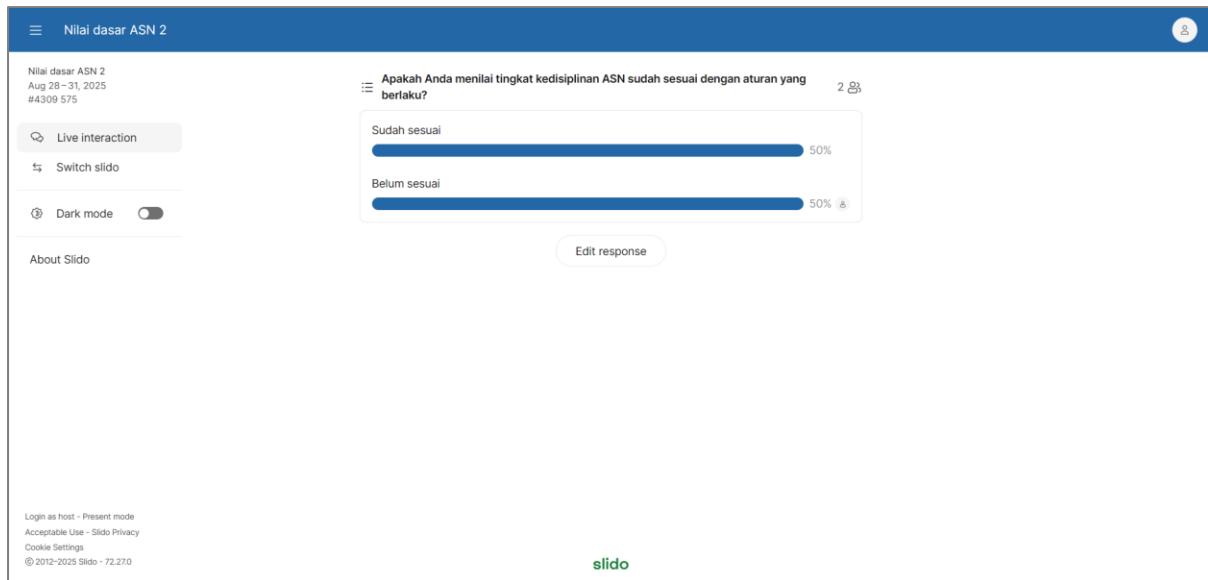
Berikut tampilan apabila peserta sudah memberikan umpan balik. Kita dapat melihat jumlah peserta yang telah memberikan responnya. Hasil *poll* juga dapat kita lihat secara langsung dan *real-time*.



Jangan lupa tekan “Stop” untuk menyudahi atau menonaktifkan aktivitas.



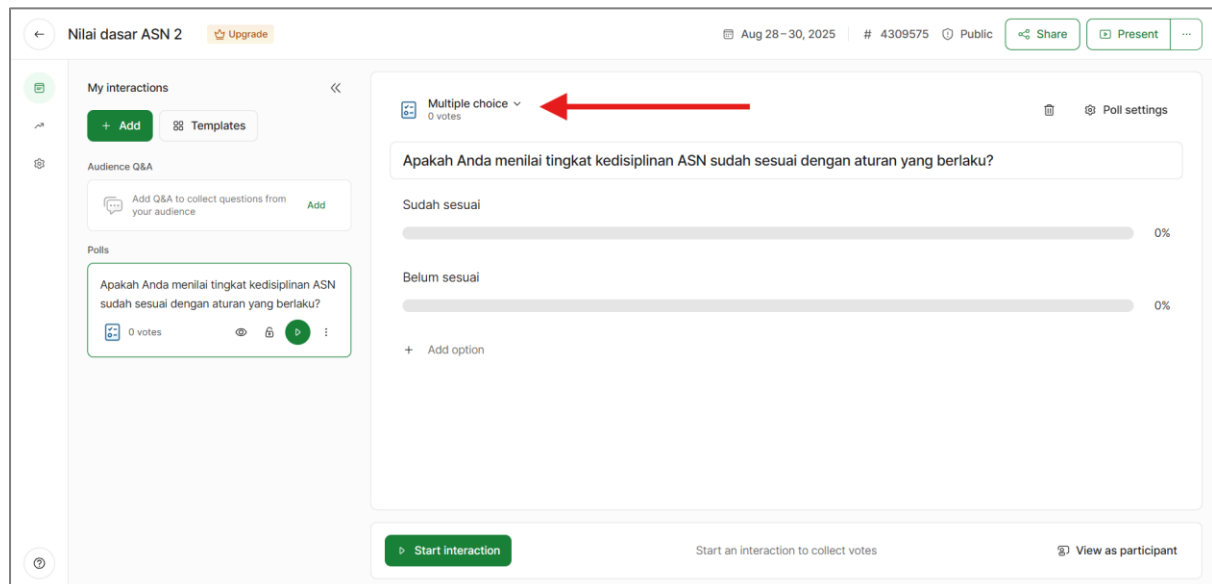
Berikuta tampilan hasil *real time* penggunaan interaksi *polling* untuk peserta. Di sini, peserta dapat melihat hasilnya secara langsung,



Mengganti Jenis Interaksi

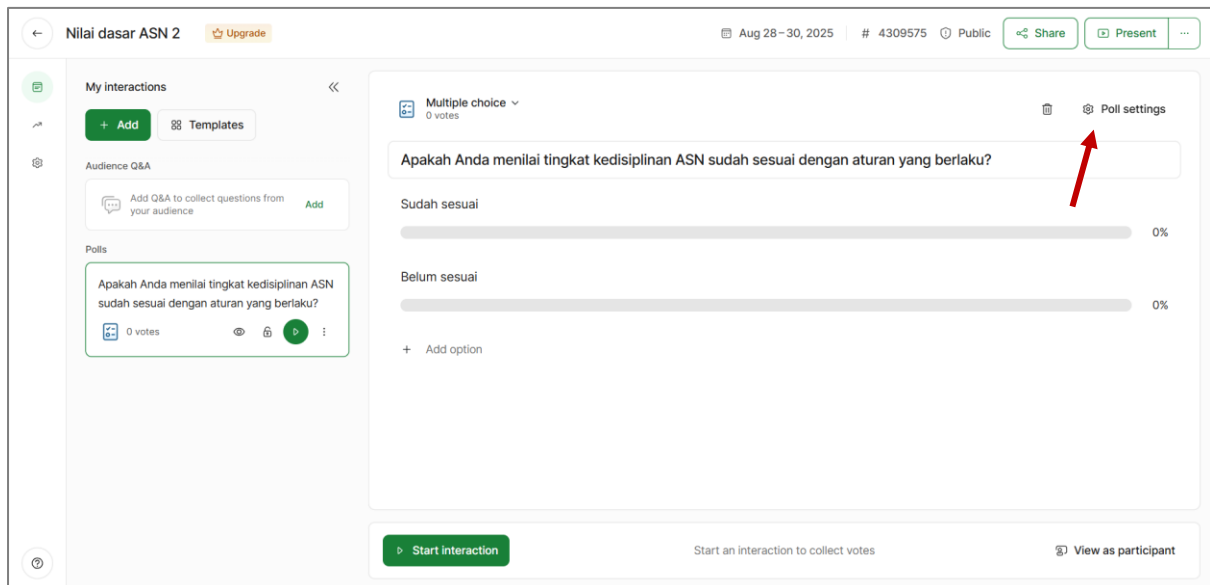
Kita dapat mengubah jenis interaksi pada bahan interaksi yang telah kita buat. Hal ini berlaku untuk semua jenis interaksi **kecuali Audience Q&A dan Quiz**.

Caranya, klik jenis interaksi di atas bagian input pertanyaan. Maka akan muncul jenis interaksi lain yang bisa dipilih. Setelah itu, sesuaikan pertanyaan dan jawabannya sesuai jenis interaksi lain yang jadi penggantinya.



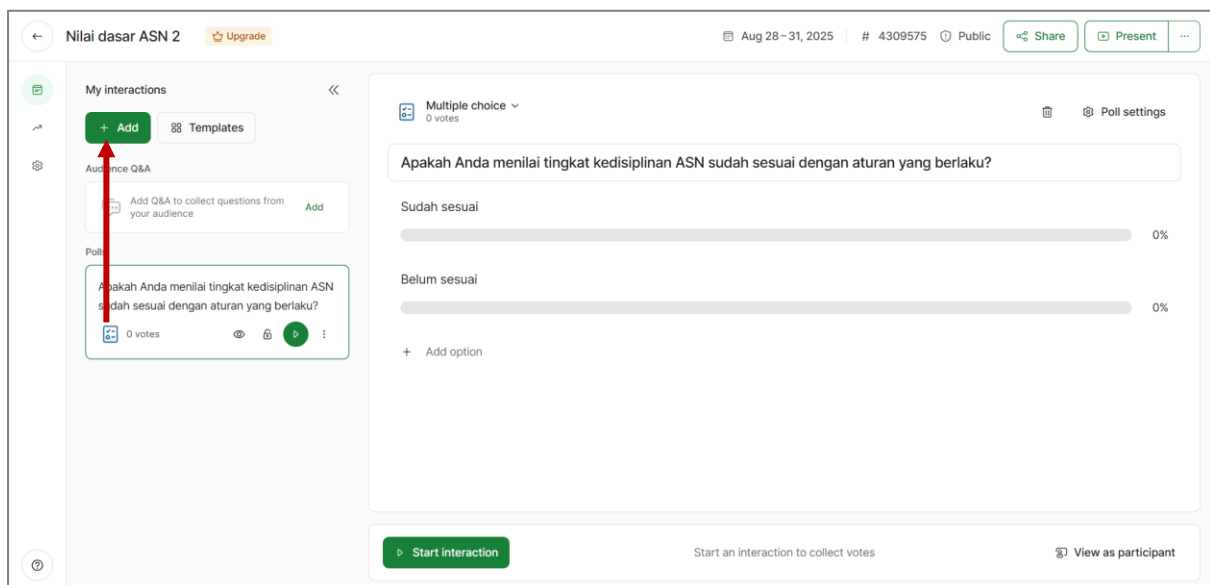
Mengatur Interaksi

Untuk mengubah beberapa pengaturan, klik “Poll Settings” berikut.



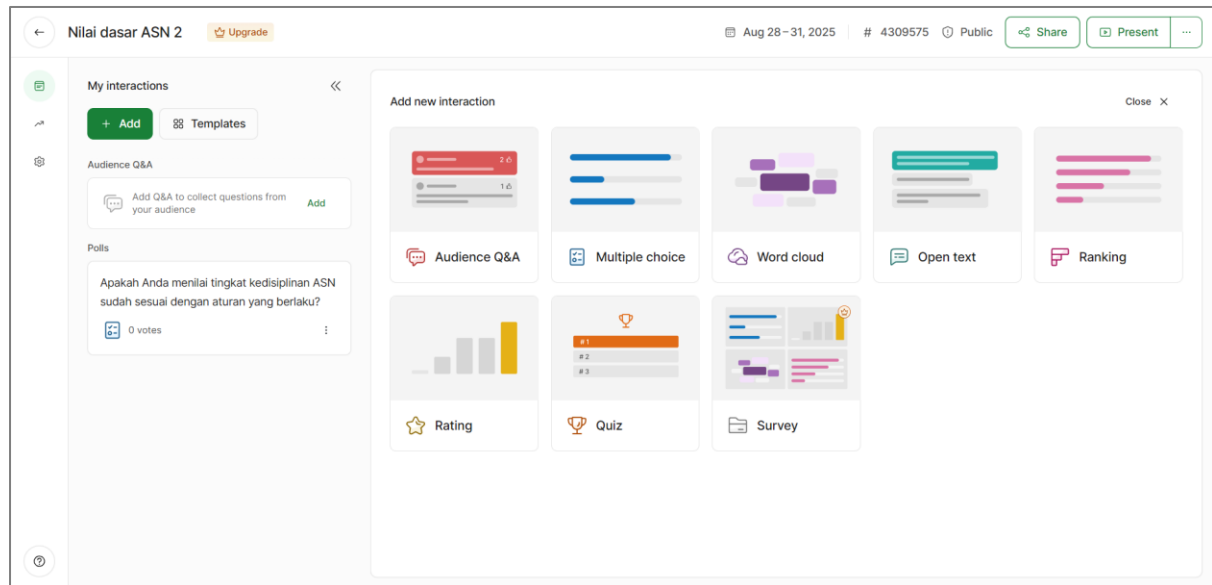
Menambah Lebih dari 1 Jenis Interaksi

Untuk menambah jenis interaksi pada satu bahan interaksi Slido yang sama, pilih tombol “Add” di kiri atas.

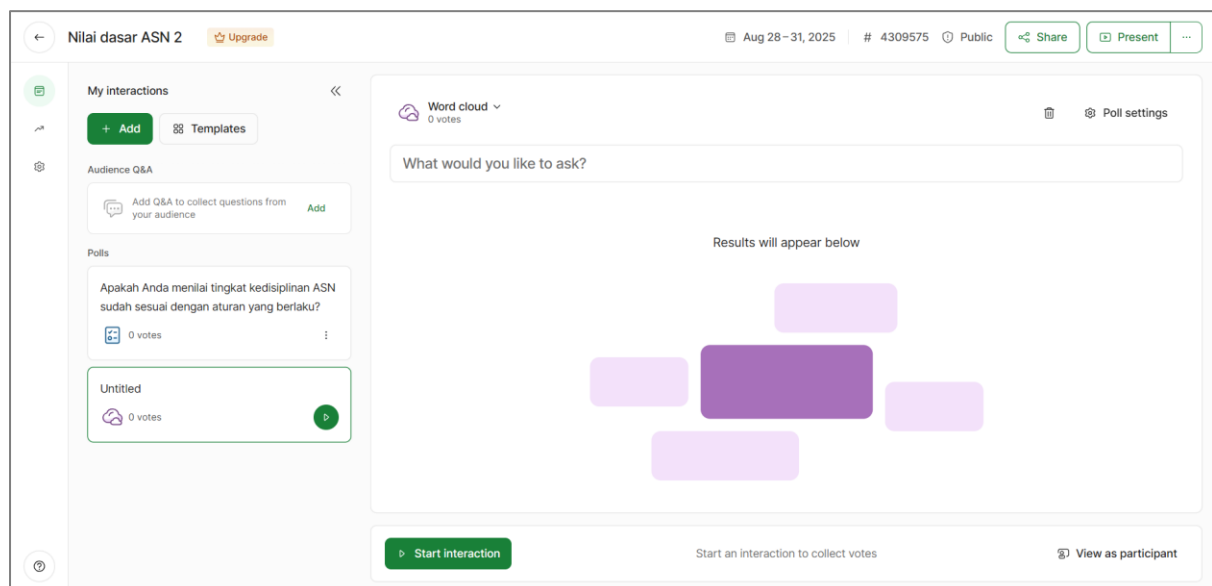


Maka akan muncul jenis-jenis interaksi lain yang kita pilih. Boleh pilih jenis interaksi yang sama dengan yang sebelumnya, boleh juga berbeda.

Untuk akun Slido *free*, jumlah interaksi dalam 1 buah Slido **maksimal 3 buah**.



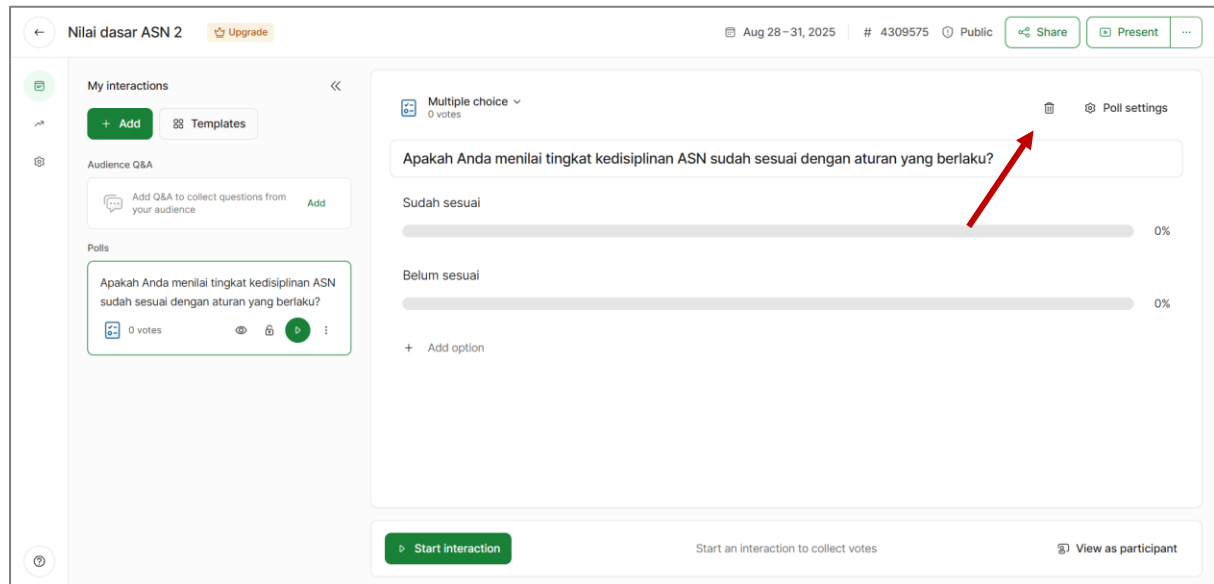
Misalkan kita akan memilih interaksi “*Word Cloud*”, maka akan terlihat bahwa interaksi lain sudah ditambah,



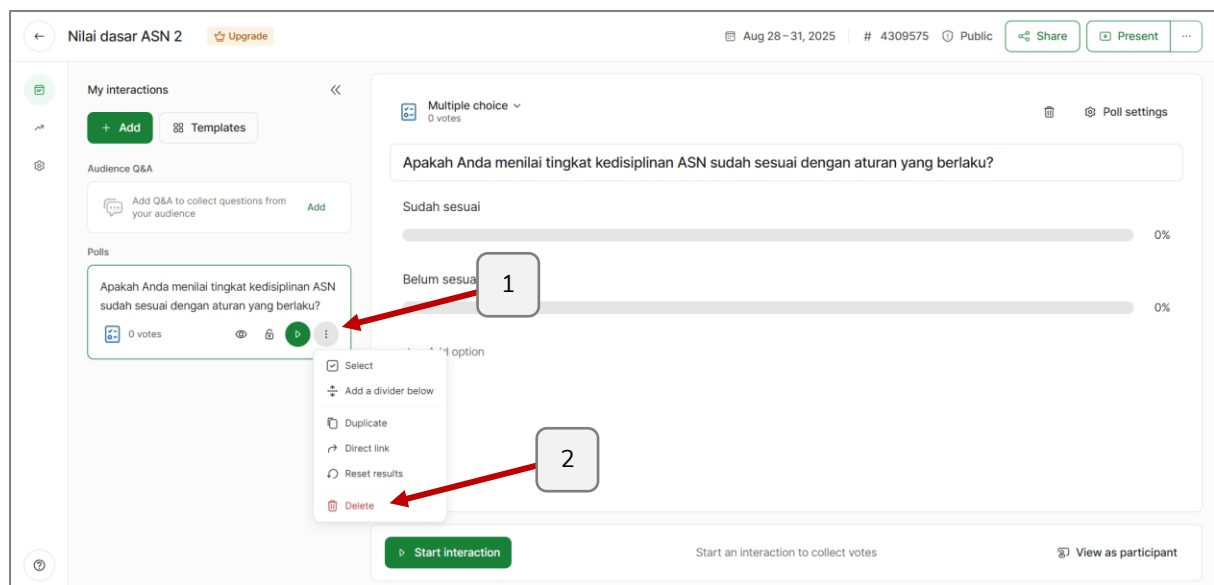
Menghapus Interaksi

Untuk menghapus satu interaksi dalam satu Slido yang dibuat, klik *icon* tempat

sampah berikut ini.

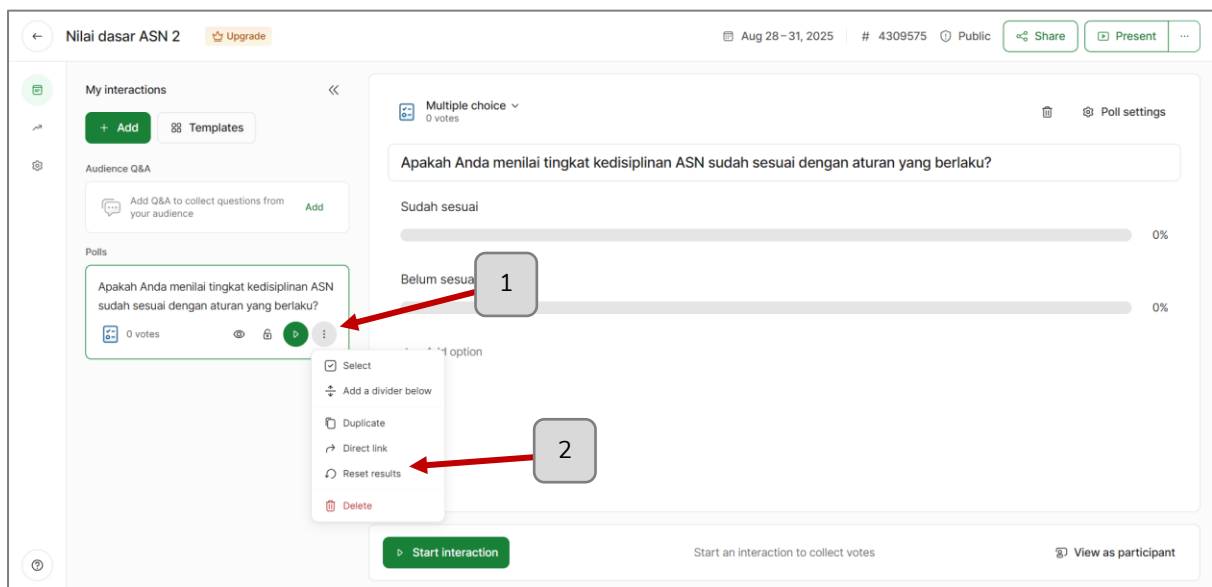


Atau bisa juga dengan klik tiga titik pada menu daftar interaksi yang dibuat di sebelah kiri, lalu klik **“Delete”**.



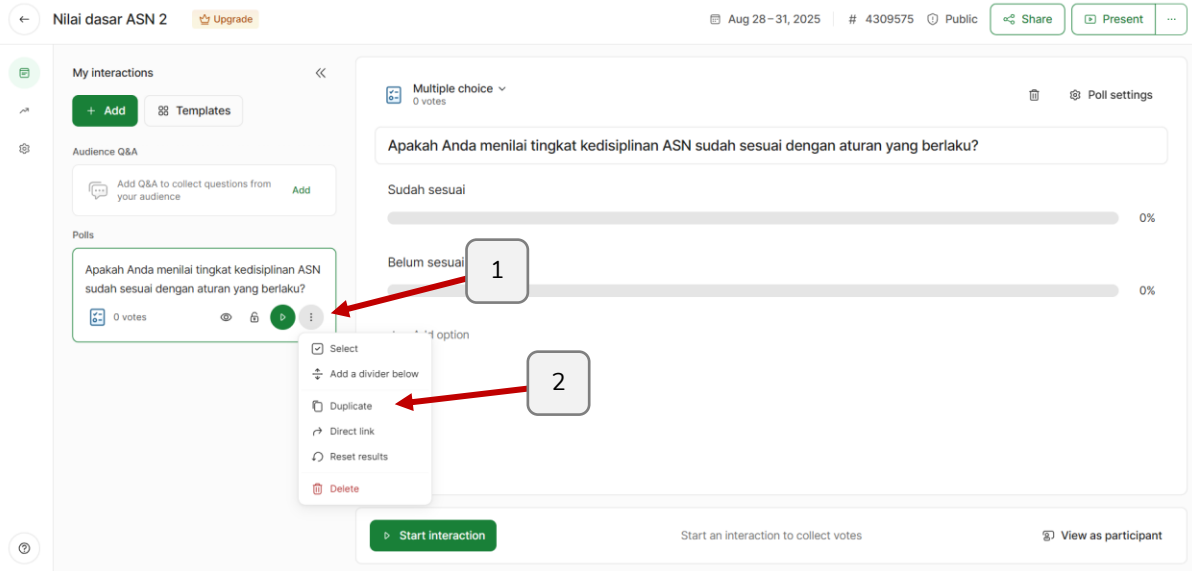
Menghapus Hasil *Polling*

Hasil *polling* dapat dihapus atau di-reset dengan klik tiga titik pada menu daftar interaksi yang dibuat di sebelah kiri, lalu klik “Reset result”



Menduplikasikan Aktivitas

Untuk menduplikasikan atau menggandakan interaksi yang sudah dibuat, dengan pertanyaan dan pilihan jawaban yang sama, klik titik tiga pada daftar interaksi yang dibuat, lalu klik “Duplicate”.





BAB 3

Pemanfaatan Situs Padlet



padlet

Padlet adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan kita membuat papan kolaboratif digital untuk berbagi ide, gambar, video, dokumen, dan tautan secara *real-time* via *online*. Padlet dapat digunakan untuk pembelajaran, kolaborasi tim, dan pengumpulan ide (*brainstorming*) dengan peserta.

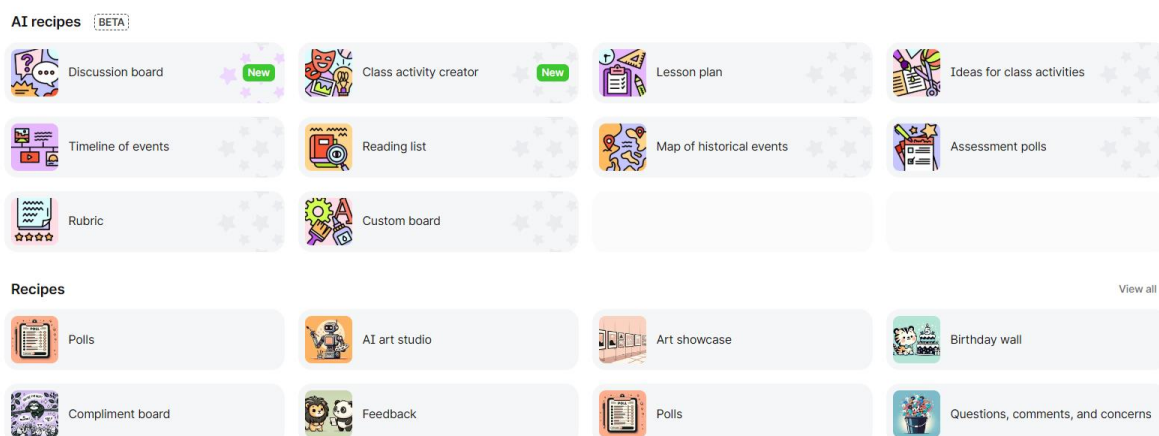
Padlet mendukung akses melalui *browser* web dengan situs padlet.com maupun aplikasi *mobile* (Android & iOS).

Peserta tidak perlu memiliki akun Padlet untuk mengakses situs interaksi yang kita berikan. Peserta bahkan dapat menggunakan nama mereka secara bebas, baik nama asli maupun nama samaran.

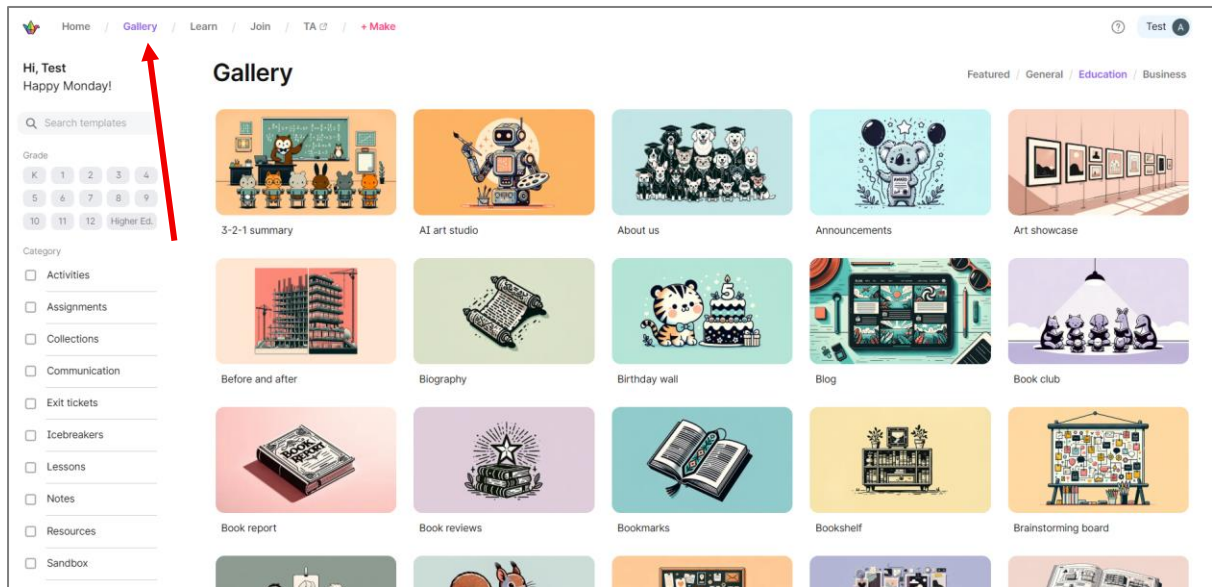
Untuk akun *free*, jumlah aktivitas Padlet yang dibuat maksimal 3 buah. Namun, aktivitas Padlet yang telah dibuat bisa diedit, dihapus, atau di-reset data umpan baliknya dari peserta, sehingga aktivitas dapat digunakan ulang untuk pelatihan berikutnya dan bisa juga dibuat kembali.

Fitur

Ada banyak fitur jenis aktivitas yang bisa dibuat di Padlet. Salah satu keunggulan Padlet yaitu semua jenis aktivitas pada Padlet ini dapat dibuat secara otomatis menggunakan *Artificial Intelligence*. Adanya AI ini dapat membantu dalam penyusunan bahan pembelajaran interaktif dengan Padlet.

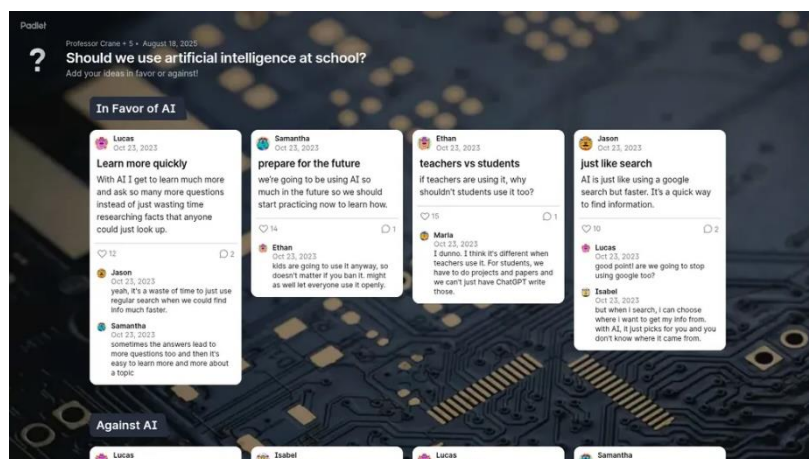


Jenis aktivitas di Padlet ada sangat banyak. Selengkapnya dapat dilihat di tab “Gallery”.



Untuk pelatihan pada PPSDM BKN di mana interaksinya menekankan pada diskusi dan umpan balik, kita dapat memanfaatkan jenis interaksi “Discussion Board” dan Poll.

Discussion Board

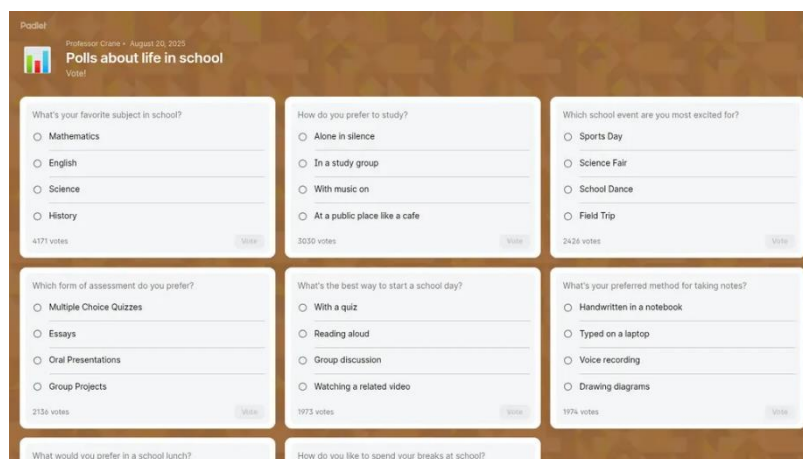


Sumber gambar: padlet.com

Fitur ini menampilkan *page* di mana kita dan peserta dapat menuliskan apapun dalam bentuk tulisan maupun media seperti gambar, video, dan audio, di dalam satu *page* yang sama, dan bisa dilihat bersama oleh semua peserta.

Fitur ini dapat digunakan sebagai tempat interaksi di mana peserta dapat menuliskan pendapat, berdiskusi, atau *brainstorming* mengenai topik dari kita berikan. Baik kita maupun peserta dapat membuat umpan baliknya berkali-kali. Kita dan peserta juga dapat melihat ragam pendapat dari peserta lain. Karena peserta dapat menyamarkan namanya di sini, peserta dapat menuliskan responnya secara anonim pada fitur ini.

Polls



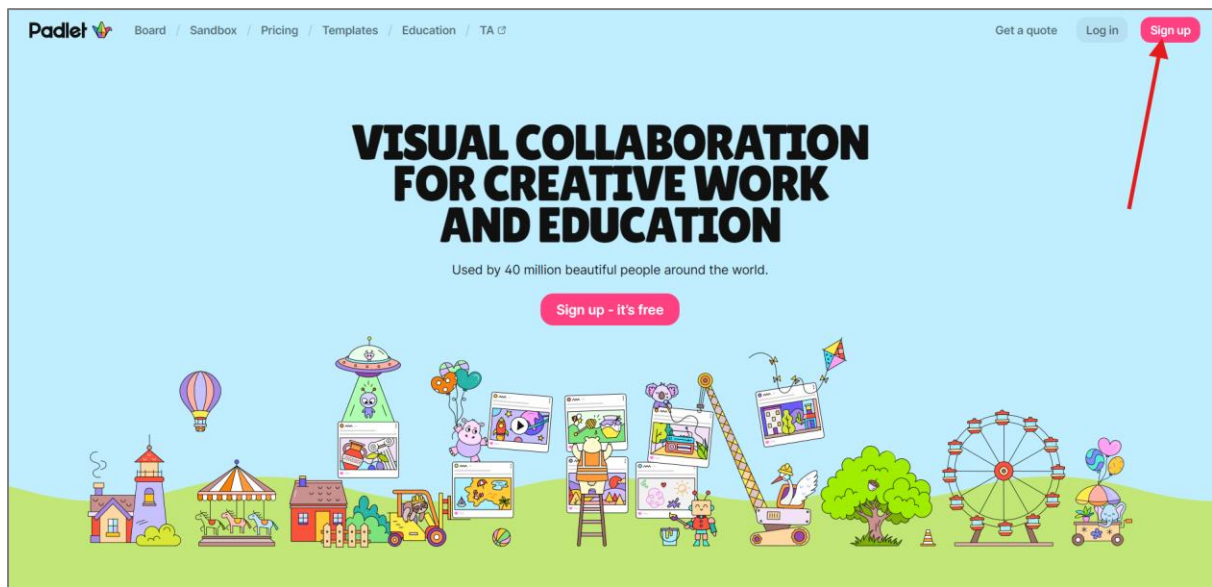
Sumber gambar: padlet.com

Pada fitur ini, kita dapat membuat *polling* dengan berbagai pilihan jawaban, dan peserta memilih satu pilihan jawaban yang tersedia. **Maksimal pilihan jawaban yang tersedia yaitu 4 buah. Jumlah soal *polling* bisa kita buat sebanyak mungkin.** Pada fitur polls di Padlet ini, peserta juga dapat menjawab semua pertanyaan polling yang tersedia secara sekaligus. Peserta bahkan juga dapat memasukkan soal dan pilihan jawabannya sendiri.

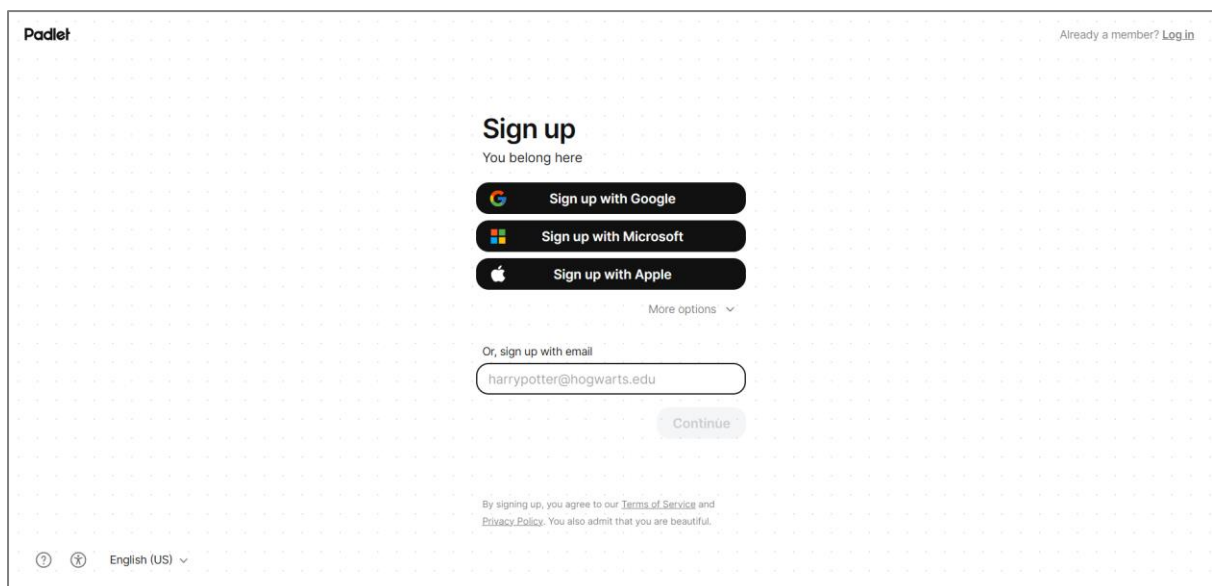
Penggunaan Padlet

Cara Membuat Akun

Buka situs padlet.com, lalu klik “Sign up” di kanan atas.



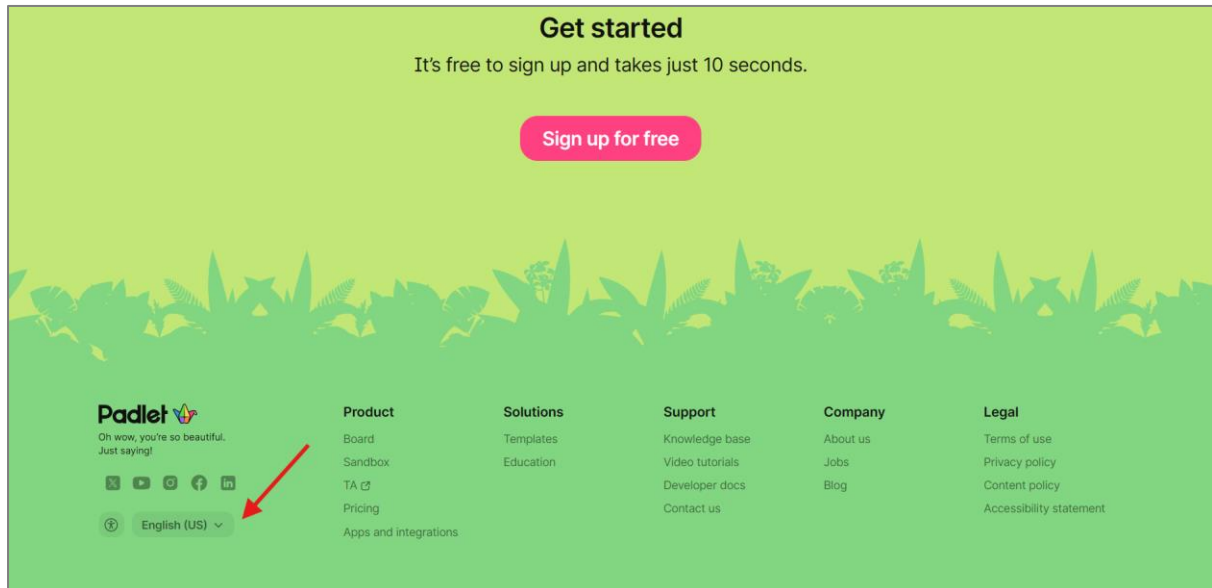
Lalu akan muncul page “Sign up” seperti berikut. Isikan data sesuai perintah.



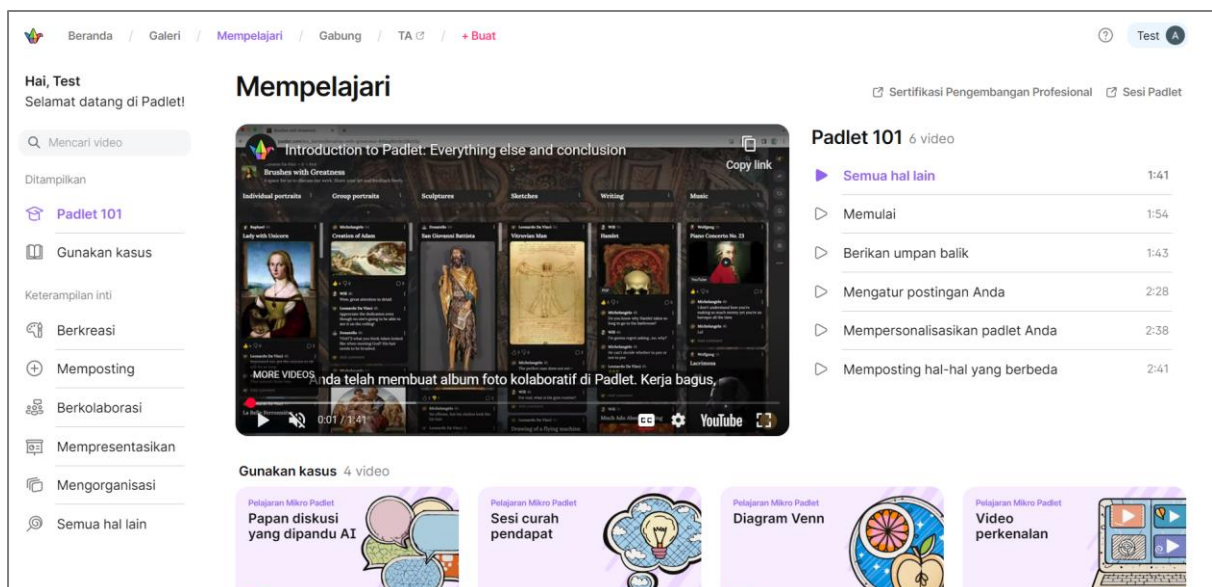
Ubah Padlet ke dalam Bahasa Indonesia

Situs Padlet tersedia dalam berbagai ragam bahasa, termasuk bahasa Indonesia.

Untuk ubah bahasa, *scroll* situs homepage sampai bawah, lalu ganti bahasa dengan klik bahasa di *footer* situs di kiri bawah.



Berikut tampilan *homepage* dalam bahasa Indonesia.

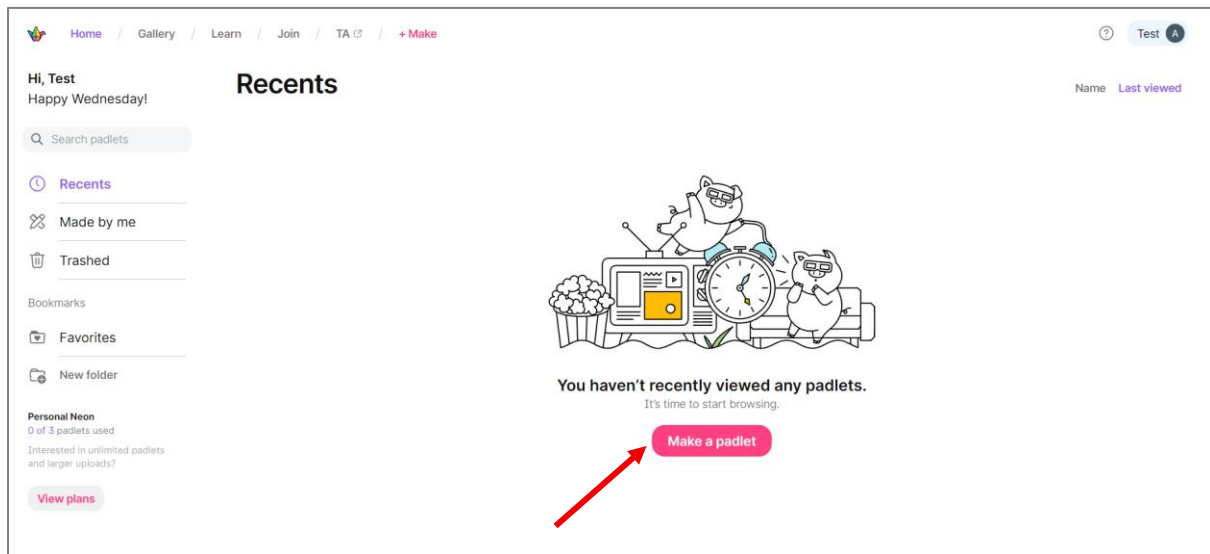


Silahkan klik “Beranda” untuk mulai membuat aktivitas interaktif.

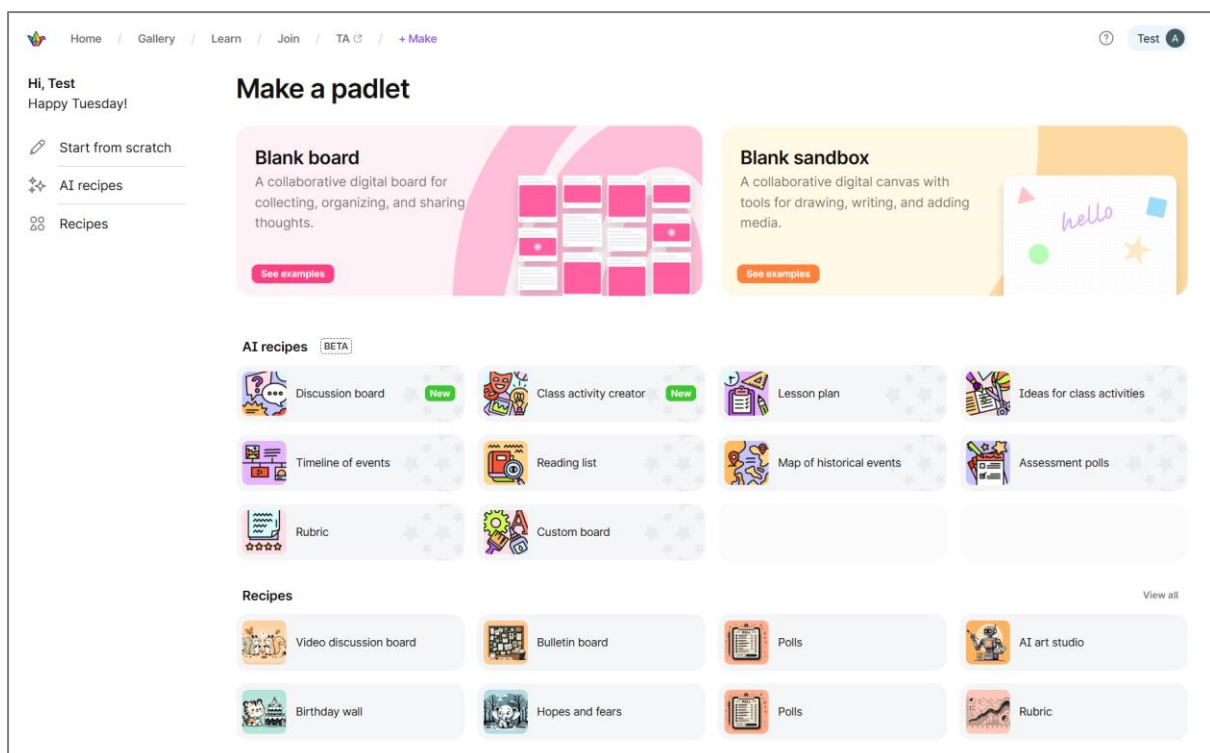
The screenshot shows the Padlet website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Beranda, Galeri, Mempelajari, Gabung, TA, and + Buat. A red arrow points to the 'Beranda' link. Below the navigation bar, the main content area is titled 'Mempelajari'. On the left, there is a sidebar with a search bar and a list of tools: Padlet 101, Gunakan kasus, Keterampilan inti, Berkreasi, Memposting, Berkolaborasi, Mempresentasikan, Mengorganisasi, and Semua hal lain. The central video player shows a video titled 'Introduction to Padlet: Everything else and conclusion'. On the right, there is a list of videos under the heading 'Padlet 101 6 video'. The list includes: Semua hal lain (1:41), Memulai (1:54), Berikan umpan balik (1:43), Mengatur postingan Anda (2:28), Mempersonalisasi padlet Anda (2:38), and Memposting hal-hal yang berbeda (2:41). At the bottom, there is a section titled 'Gunakan kasus 4 video' with four video thumbnails: Papan diskusi yang dipandu AI, Sesi curah pendapat, Diagram Venn, and Video pengenalan.

Cara Membuat Aktivitas

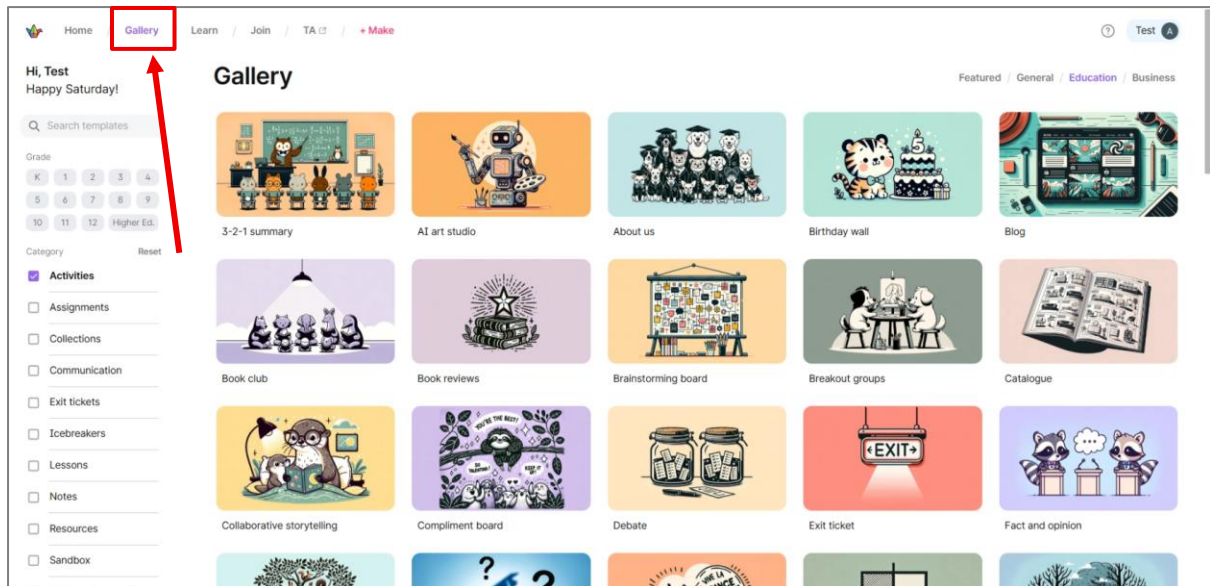
Pertama, *log in* di padlet.com, maka akan muncul *page* berikut. Klik “*Make a padlet*”.



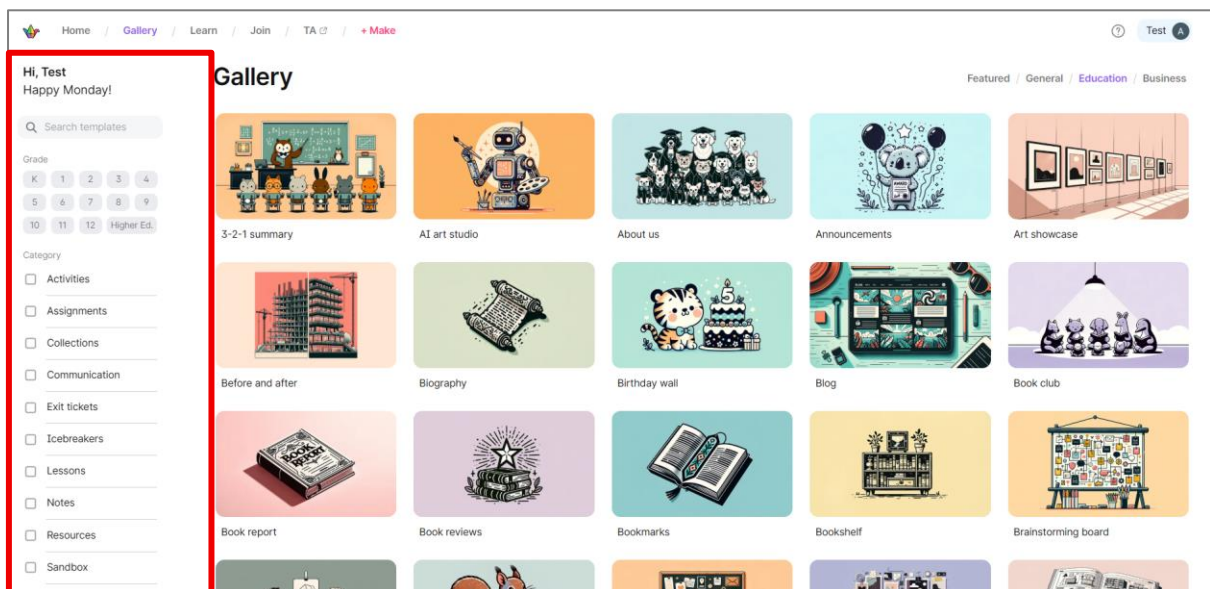
Setelah itu, akan muncul *page* “*Make a padlet*” dengan berbagai pilihan jenis aktivitas yang bisa dibuat.



Untuk menelusuri jenis-jenis aktivitas yang lebih lengkap, silahkan klik menu “Gallery”.



Kita bisa mencari nama aktivitas di kotak pencarian sebelah kiri, dan bisa juga menyaring hasil pencarian berdasarkan kategori aktivitas yang ada.

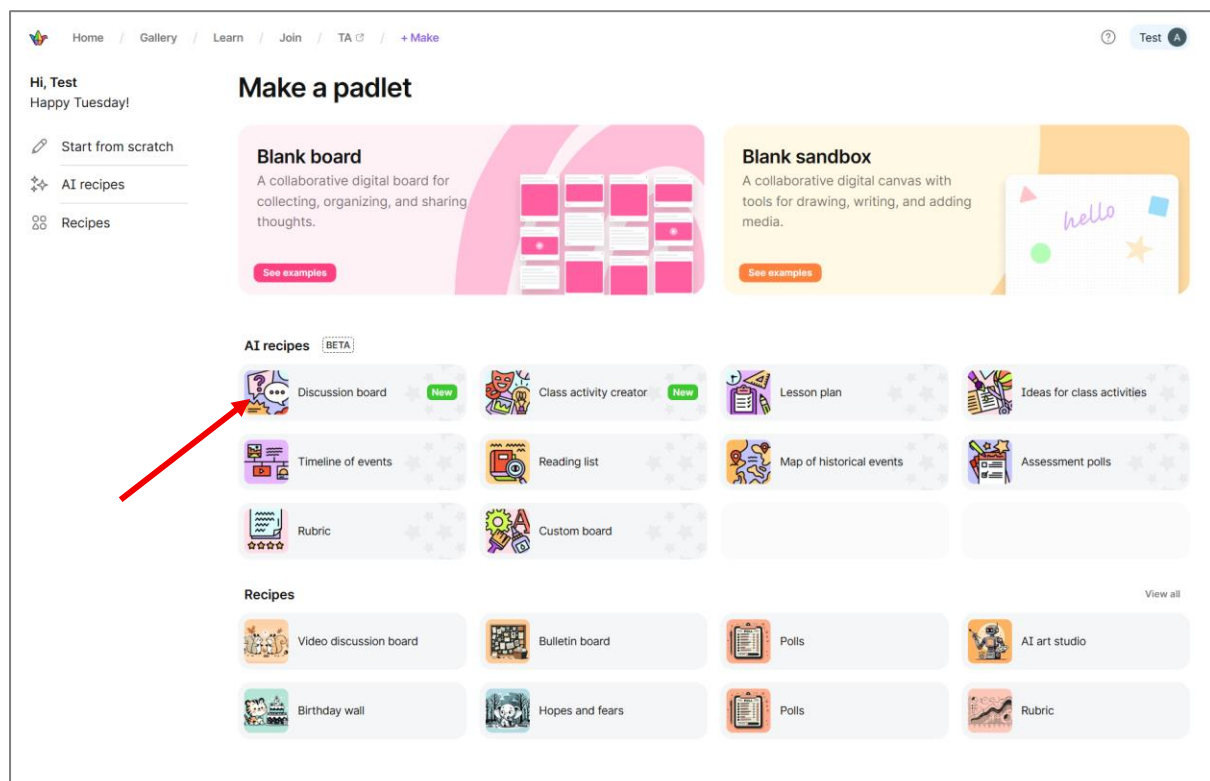


Untuk membangun interaksi dalam bentuk diskusi dan jajak pendapat dalam pelatihan ASN, kita dapat untuk memakai aktivitas **Discussion Board** untuk membangun diskusi dengan peserta atau meminta pendapat dalam bentuk uraian, dan **Poll** untuk melakukan *polling* dalam bentuk pilihan ganda.

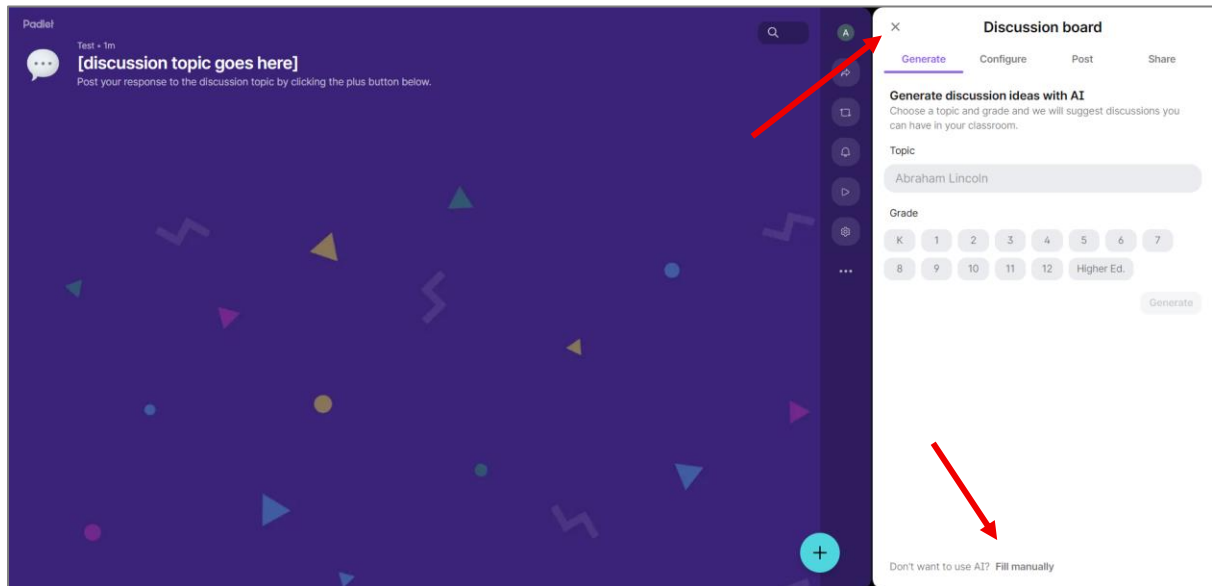
Penggunaan Fitur **Discussion Board**

Membuat **Discussion Board**

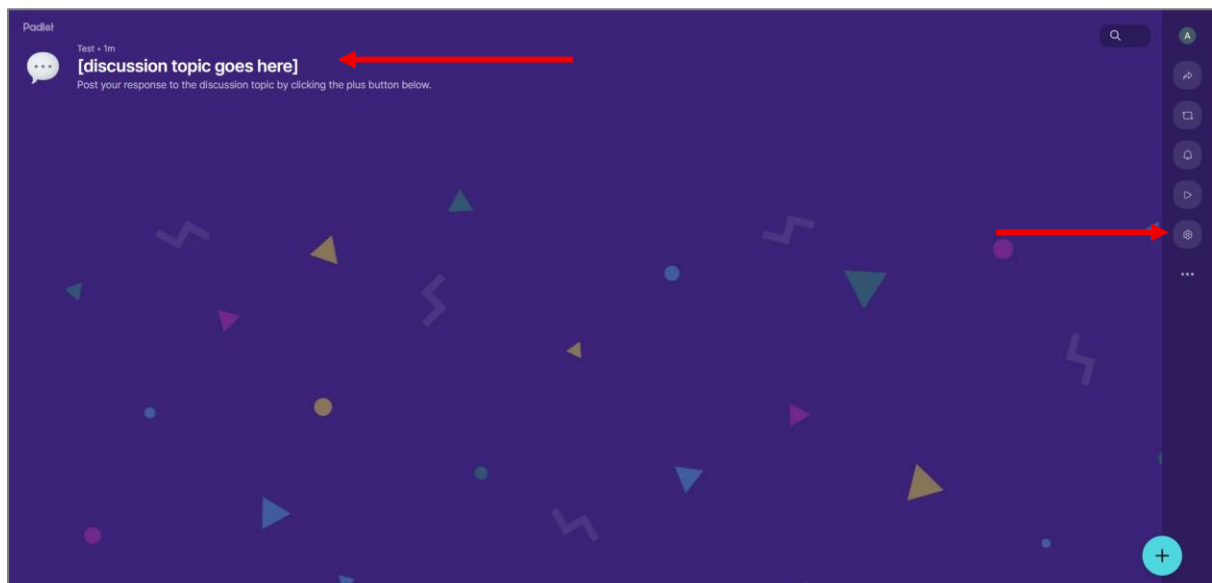
Untuk membuat **Discussion Board**, klik nama aktivitasnya pada page “*Make a Padlet*” berikut.



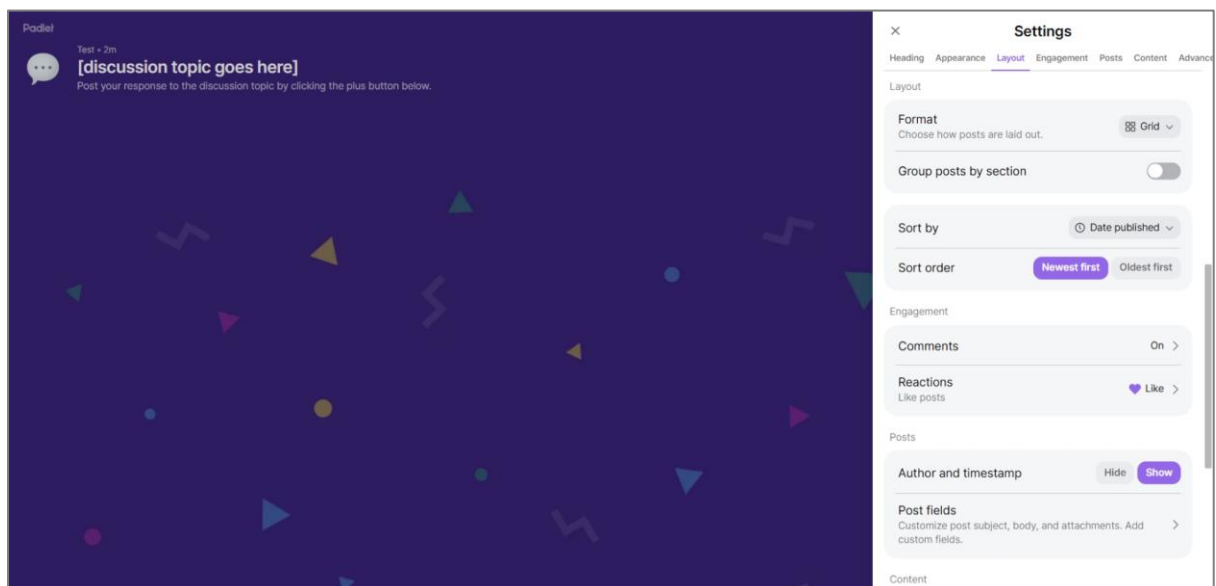
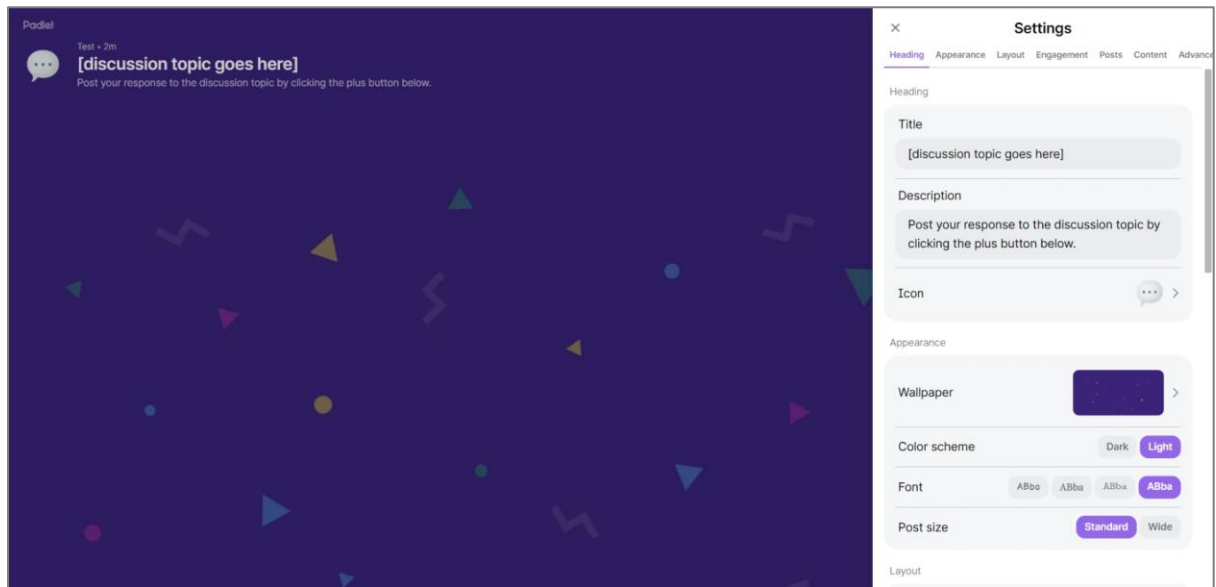
Setelah itu, laman *Discussion Board* langsung terbuka. Secara otomatis akan muncul menu untuk *generate* ide diskusi dengan AI. Jika ingin memasukkan secara manual, bisa langsung klik silang (X) di sisi kiri atas atau klik “*Fill manually*” di bagian bawah menu.



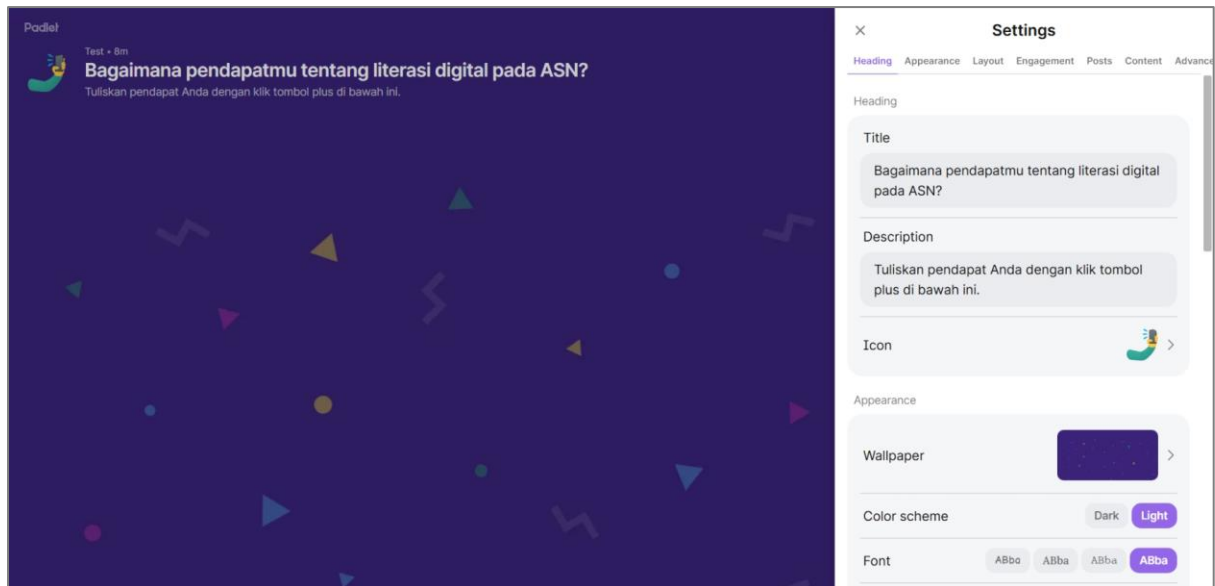
Untuk menambah judul dan mengedit Padlet, klik nama *Discussion Board* pada kiri atas atau ikon “*Settings*”.



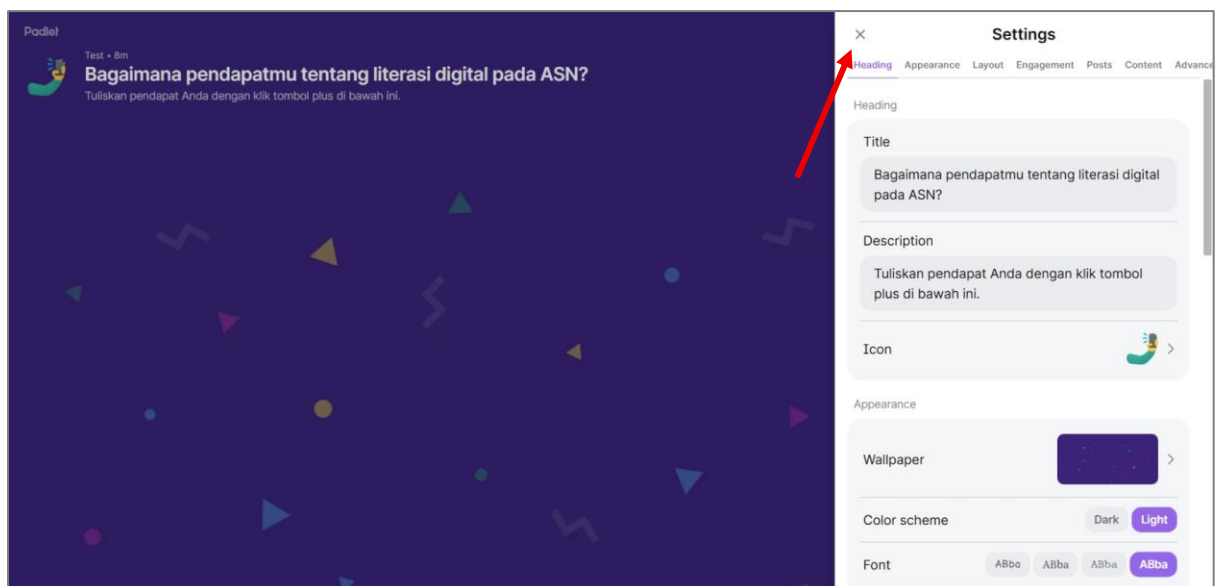
Menu “Settings” akan terbuka. Di sinilah kita menambahkan judul dan deskripsi Padlet. Kita juga dapat mengubah tampilan dan format Padlet di sini, serta pengaturan lainnya.



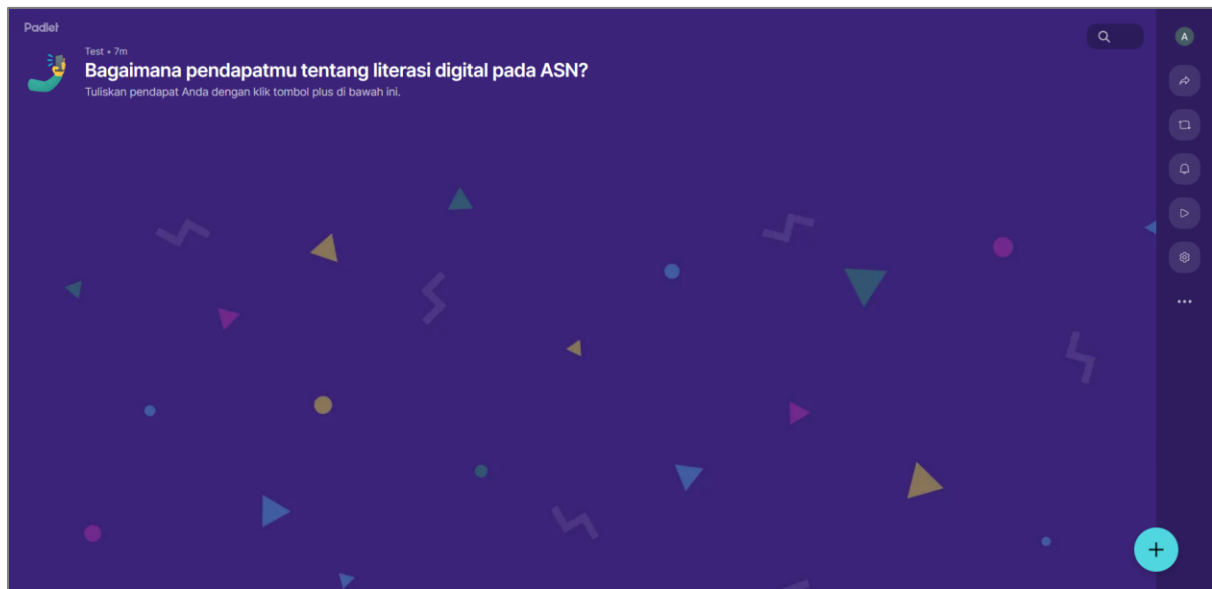
Jika kita sudah tambahkan judul, ubah uraian, dan ganti ikon, berikut tampilan untuk setelannya.



Jika sudah selesai ubah tampilan, klik silang di kiri atas menu “Settings”.



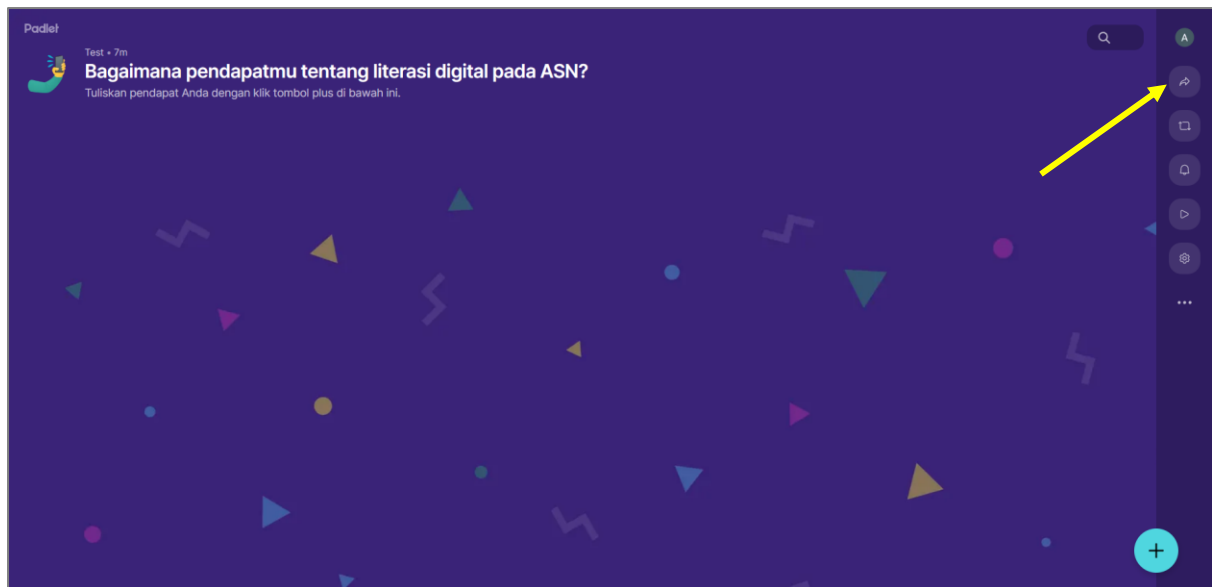
Berikut tampilan Padlet yang sudah diberikan judul dan deskripsi.



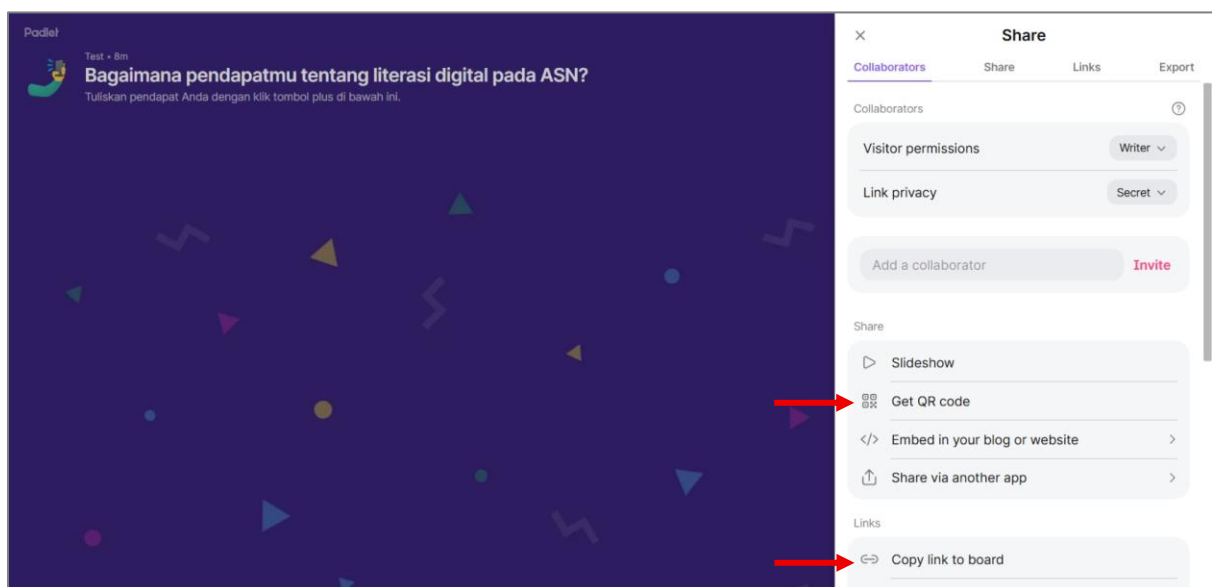
Membagikan Padlet kepada Peserta

Kita perlu membagikan Padlet yang kita buat kepada peserta supaya mereka dapat mengaksesnya dan pembelajaran menjadi terlaksana.

Klik icon “Share” di sebelah kanan.

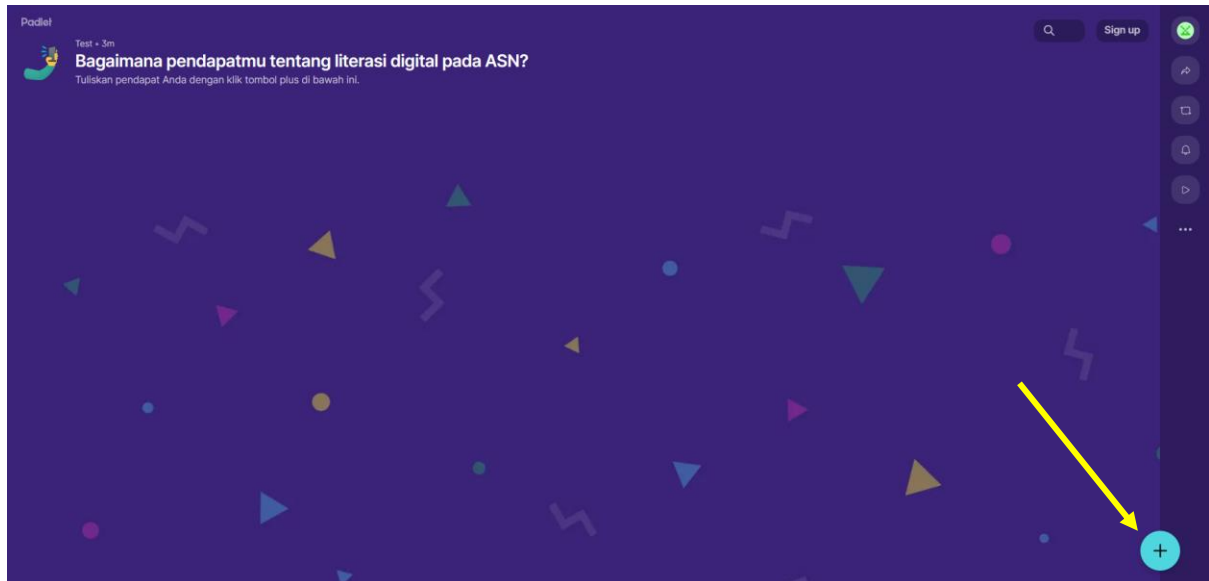


Setelah itu, akan muncul menu “Share” seperti ini. Untuk menyebarkan dalam bentuk link, klik “Copy link to board”. Untuk menyebarkan dalam bentuk QR Code, klik “Get QR Code”.

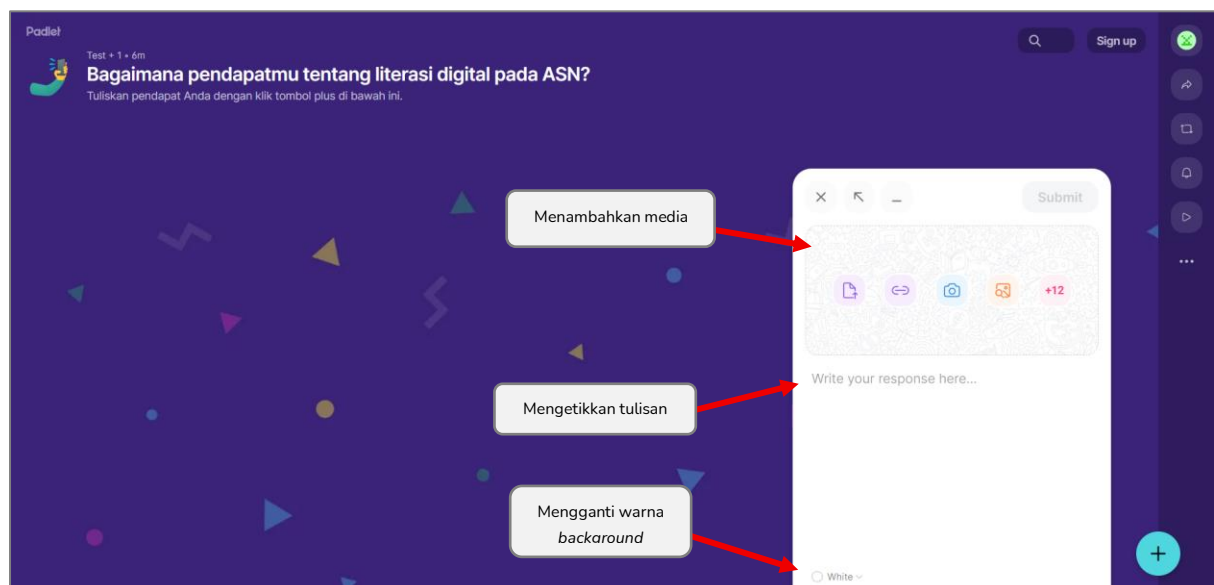


Petunjuk Penggunaan *Discussion Board* untuk Peserta

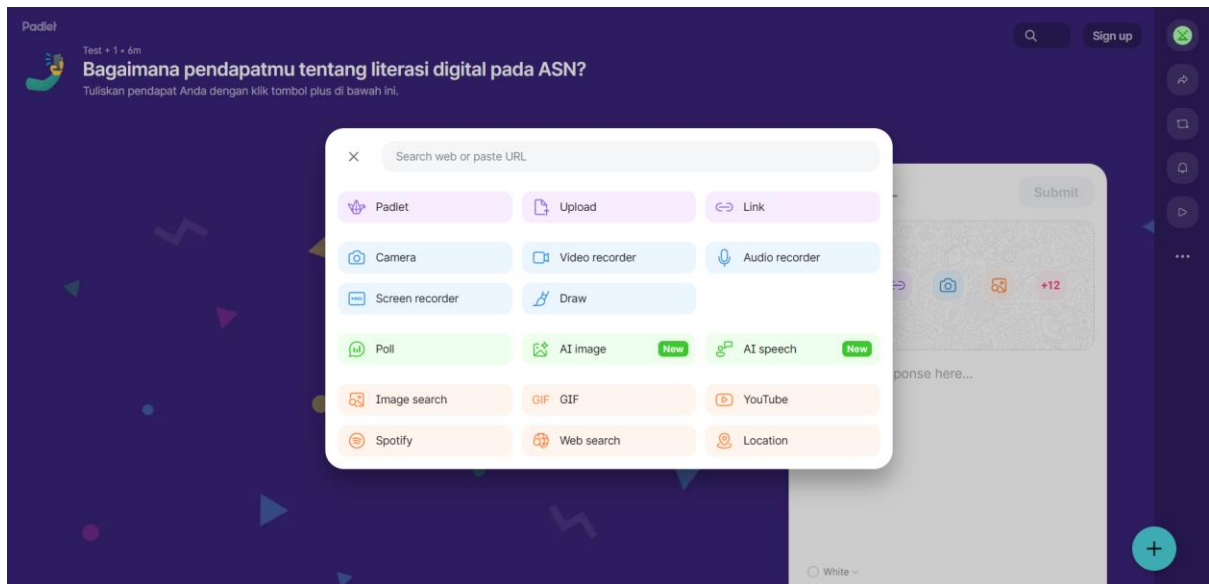
Berikut tampilan Padlet sebagai peserta. Untuk memberikan respon, peserta melakukan klik tombol + di kanan bawah.



Maka akan muncul kotak berikut. Di sini peserta dapat menuliskan responnya sesuai topik dari fasilitator.



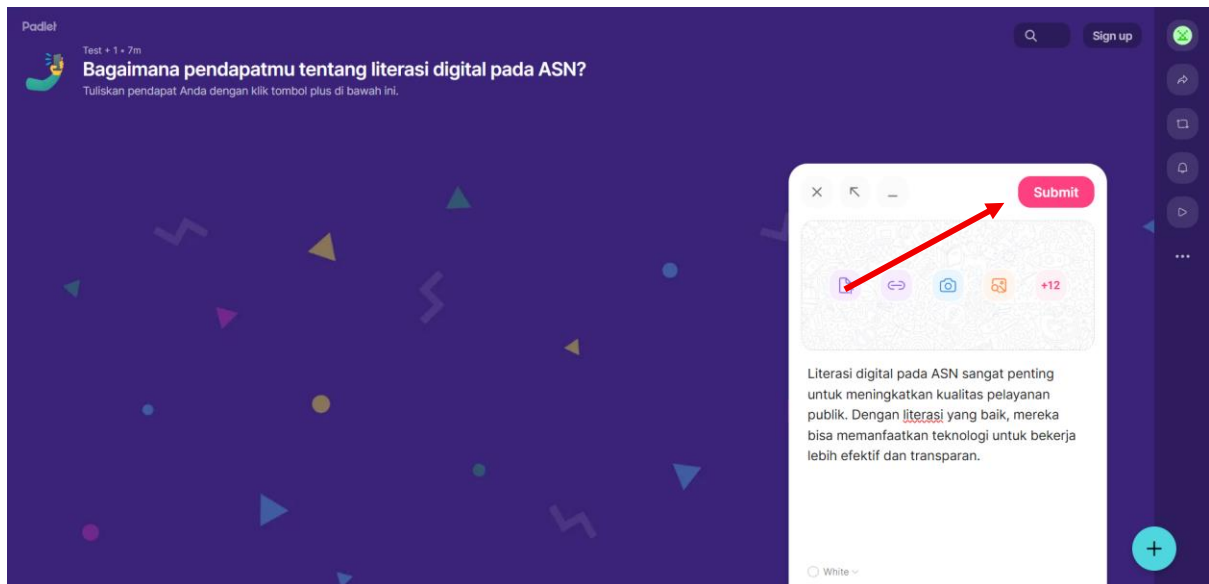
Peserta bisa menambahkan lampiran pada *post respon* yang dibuat. Ada banyak jenis-jenis media yang dapat ditambahkan. Kita dapat menambahkan Padlet lain, unggah media, menambahkan *link* suatu situs, dan sebagainya.



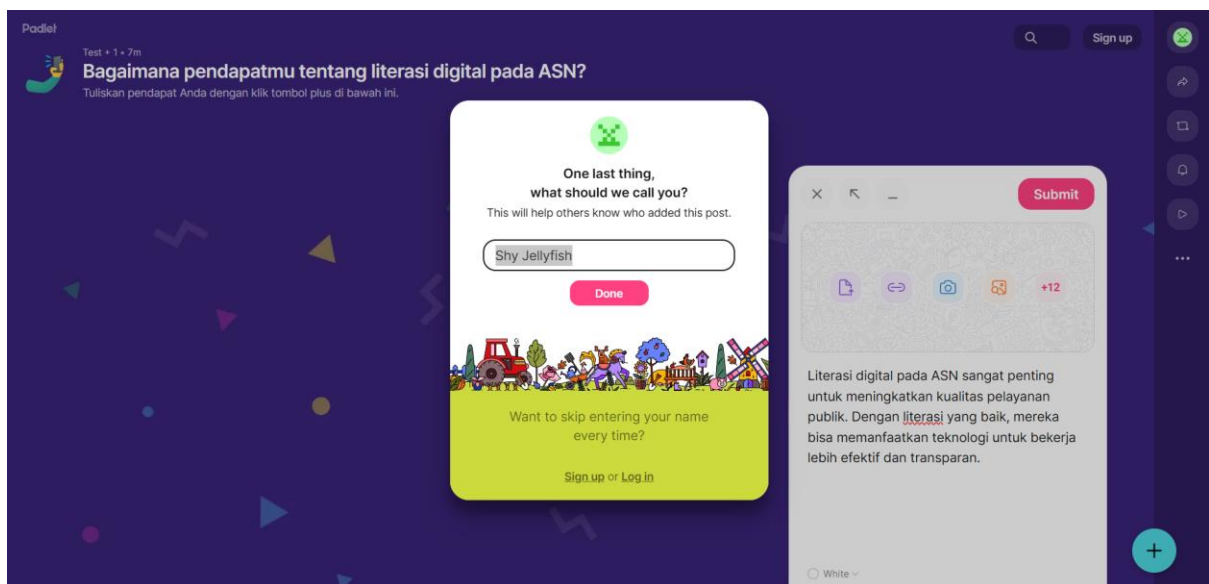
- **Padlet:** Menambahkan padlet lain, baik dari buatan kita sendiri maupun yang sudah ada
- **Upload:** Mengunggah gambar, video, atau dokumen dari komputer kita
- **Link:** Menambahkan link suatu situs
- **Camera:** Mengambil gambar langsung dengan kamera
- **Video recorder:** Mengambil gambar langsung dengan kamera
- **Audio recorder:** Merekam suara secara langsung
- **Screen recorder:** Menambahkan rekaman layar pada komputer
- **Draw:** Menggambar dan menambahkan gambar yang kita buat tersebut
- **Poll:** Menambahkan *polling*.
- **Google Drive:** Menambahkan *file* dari Google Drive
- **AI Image:** Membuat gambar dengan artificial intelligent
- **AI Speech:** Membuat tulisan ke dalam bentuk audio dengan *artificial intelligent*
- **Image search:** Mencari gambar yang diinginkan
- **GIF:** Menambahkan gambar berformat GIF
- **Youtube:** Menambahkan video dari Youtube
- **Spotify:** Menambahkan musik dari Spotify
- **Web search:** Menambahkan situs berdasarkan hasil pencarian di search engine
- **Location:** Menambahkan peta dari lokasi apa saja

Untuk akun dari pembuat Padlet berjenis *free*, serta peserta yang *log in* dengan akun Padlet *free* maupun yang tidak *log in*, ada batas maksimal ukuran *file* untuk pengunggahan atau *upload* media, yaitu maksimal 20 MB.

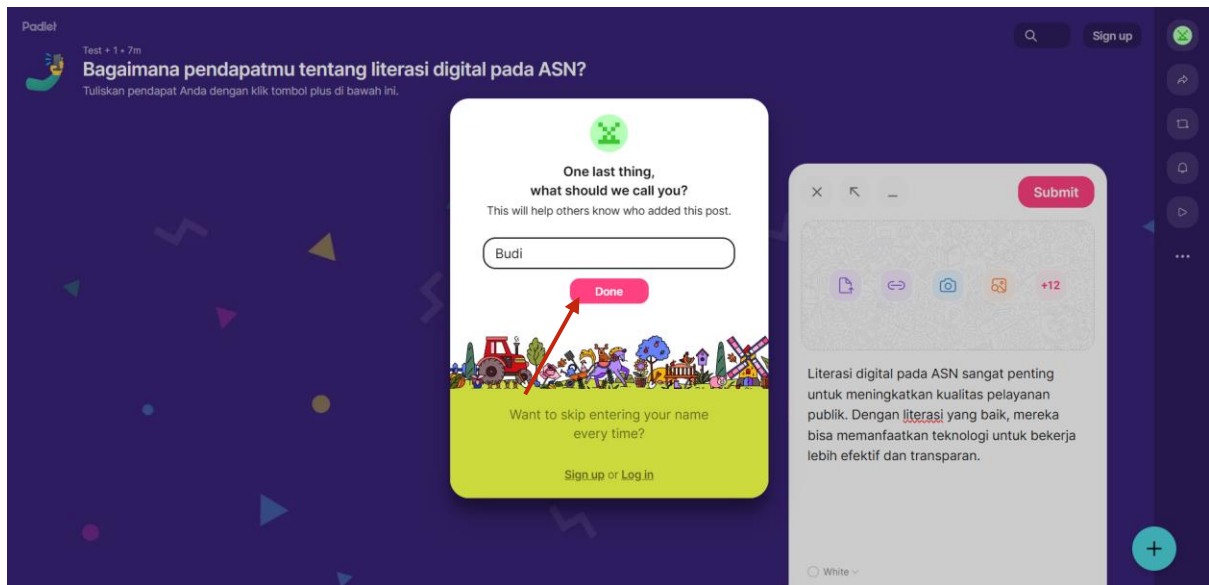
Berikut tampilan apabila sudah peserta sudah menuliskan responnya. Jika sudah, tekan “*Submit*.”



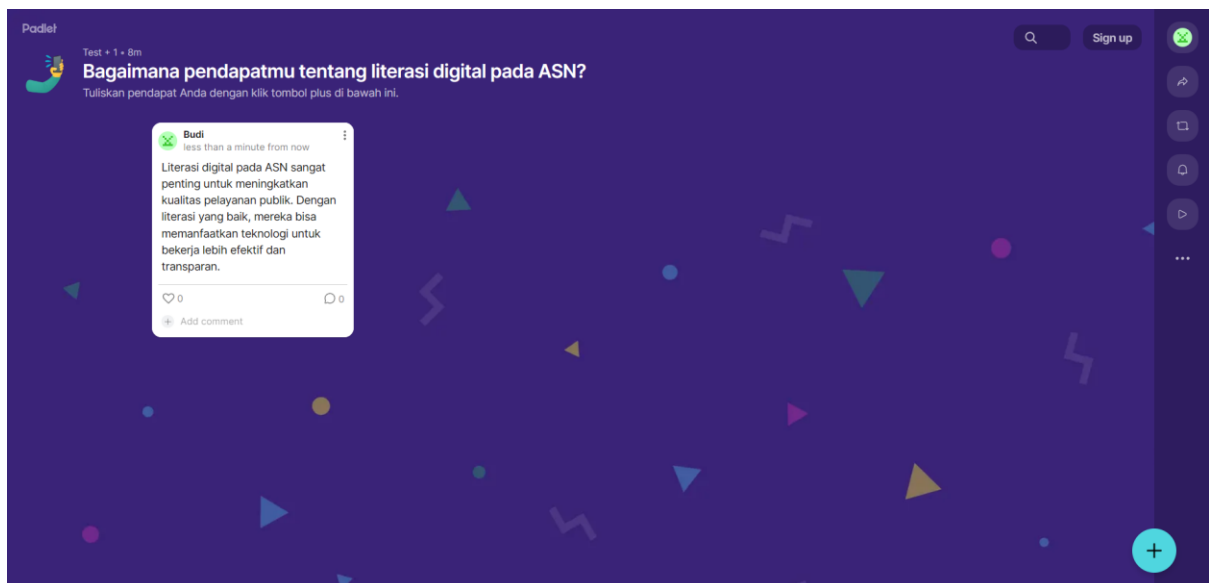
Setelah tekan “*Submit*”, peserta akan diminta untuk memasukkan namanya. Nama akan terisi otomatis oleh Padlet. Nama peserta dapat diganti menjadi nama asli atau nama lainnya. Bisa juga tidak perlu diganti atau menggunakan nama dari Padlet yang terisi otomatis.



Jika sudah memasukkan nama, tekan “Done”.



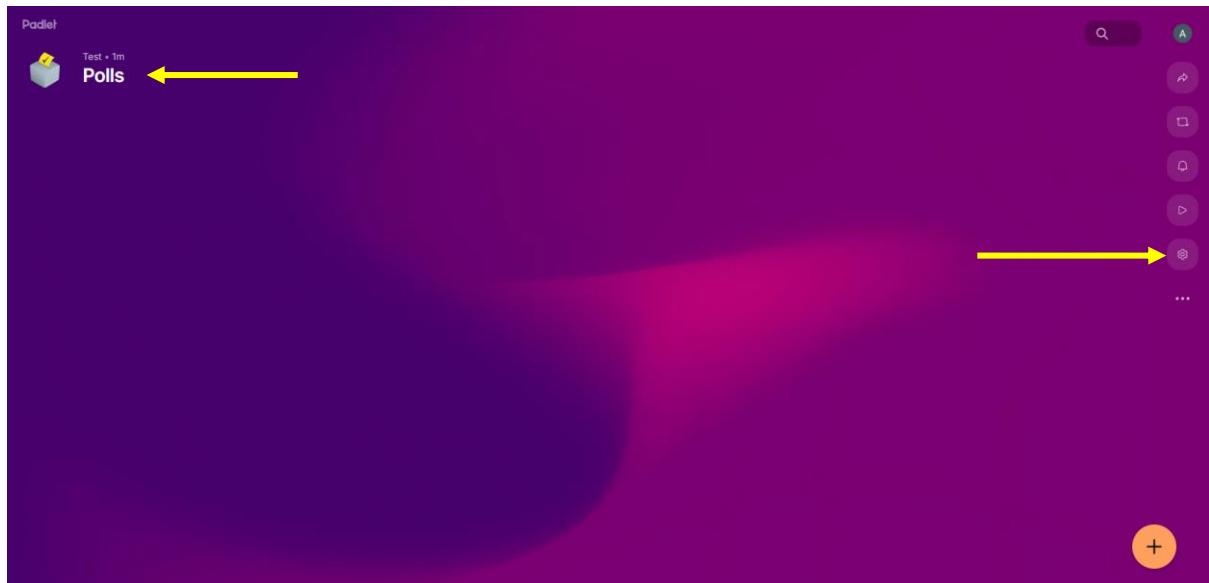
Berikut tampilan apabila *post respon* dari peserta sudah dimasukkan.



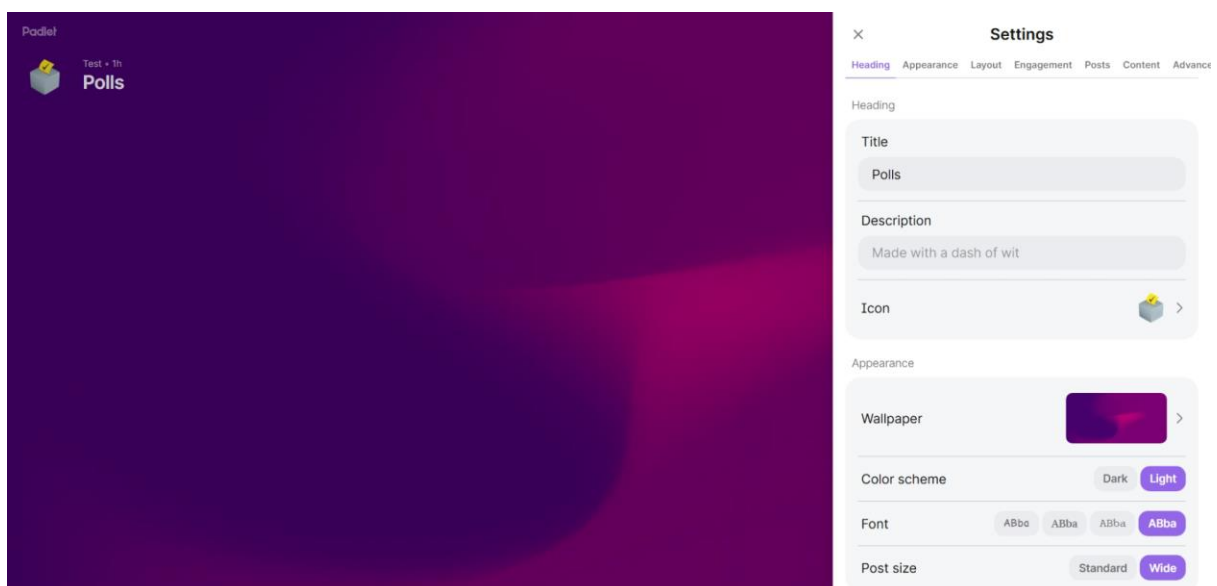
Penggunaan Interaksi *Polls*

Membuat Laman *Polls*

Klik judul Padlet di kiri atas atau klik logo “*Settings*”

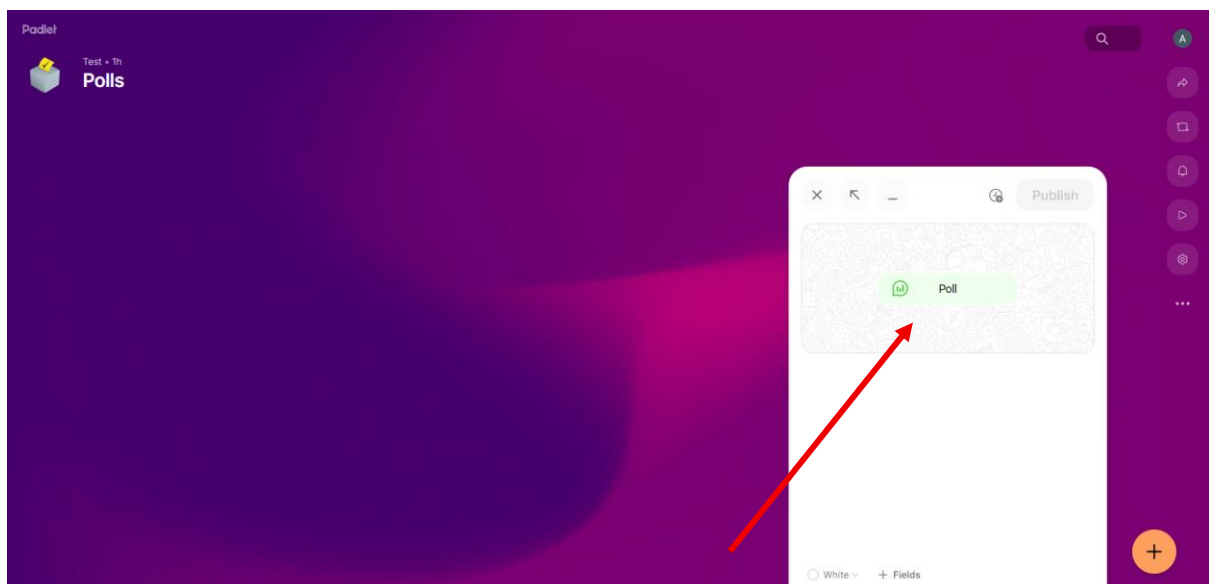
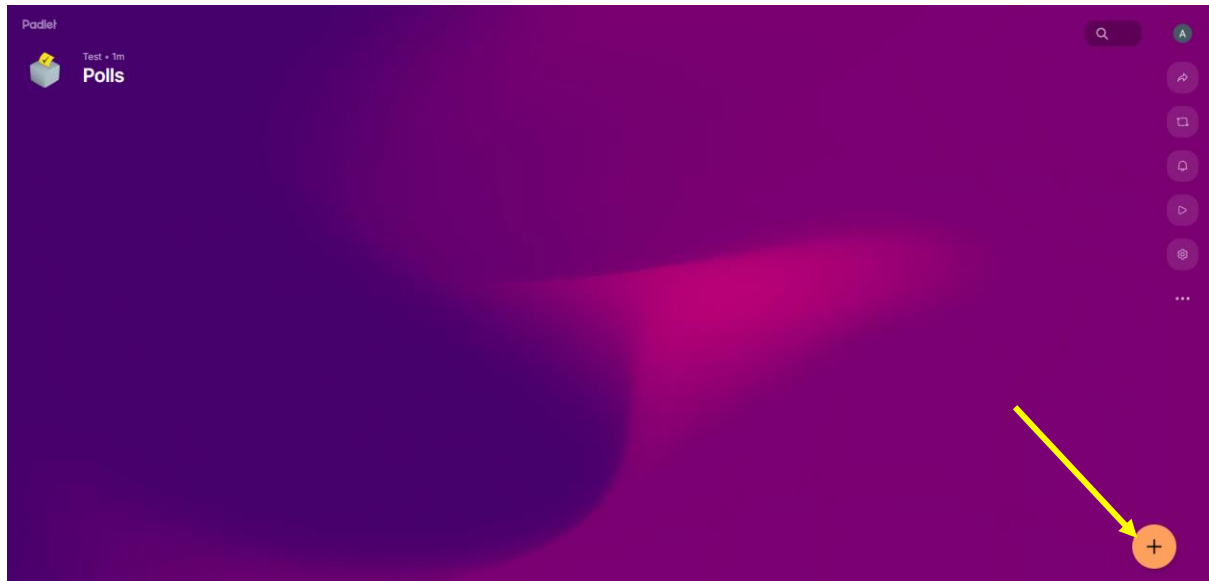


Menu “*Settings*” terbuka. Di menu ini, kita dapat mengubah judul dan menambahkan deskripsi Padlet, serta mengubah tampilan.

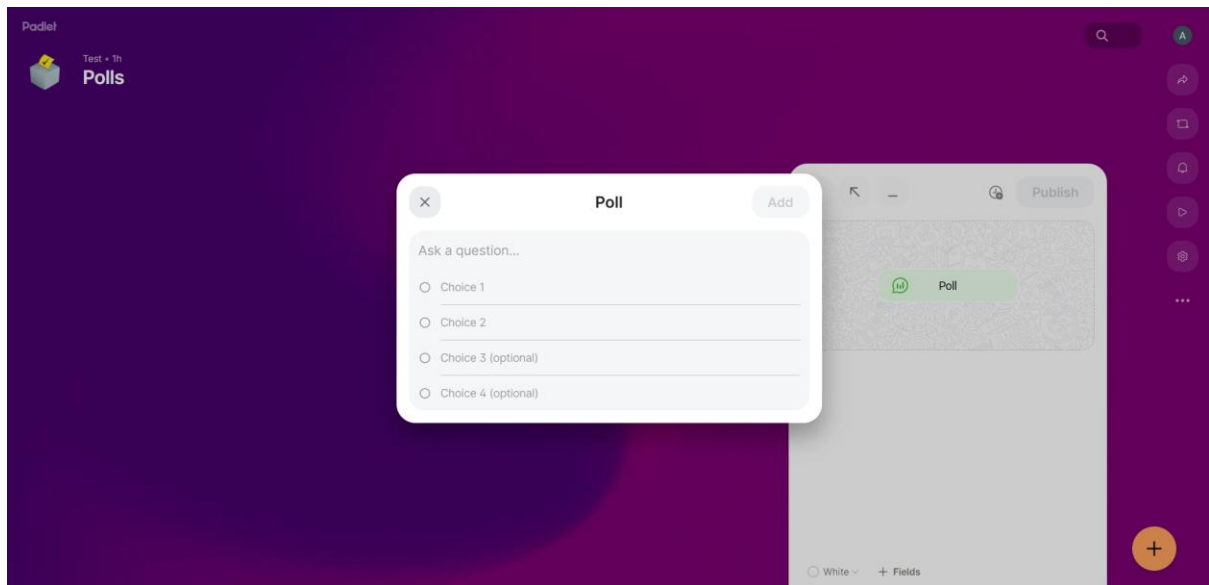


Memasukkan Pertanyaan pada *Poll*

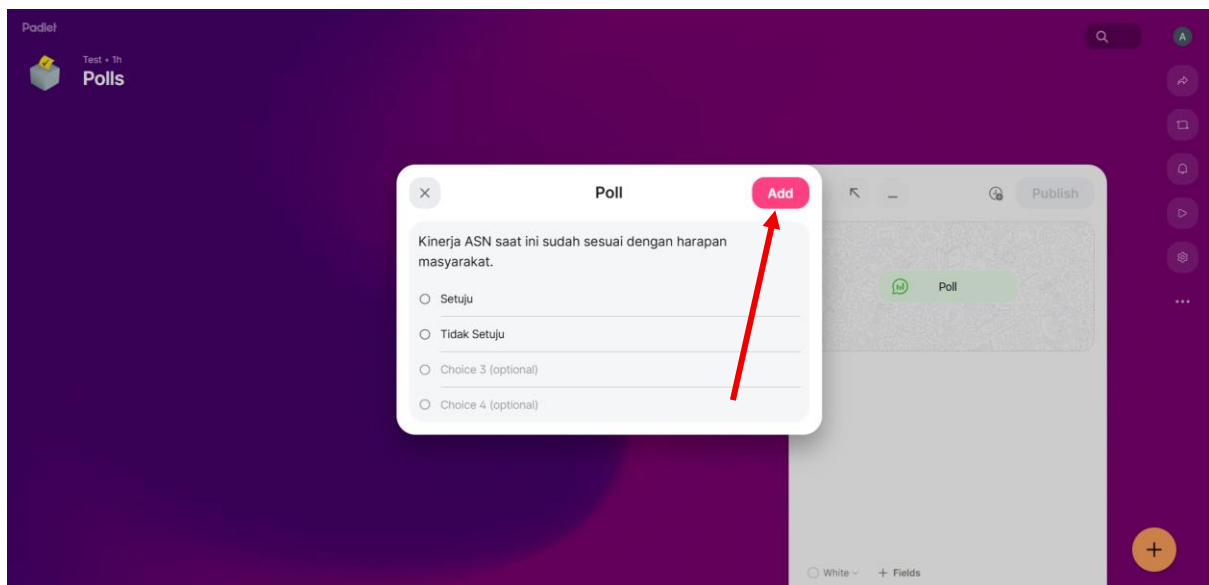
Klik tombol (+) di kanan bawah, lalu klik “*Poll*” pada kotak putih yang muncul di kanan bawah.



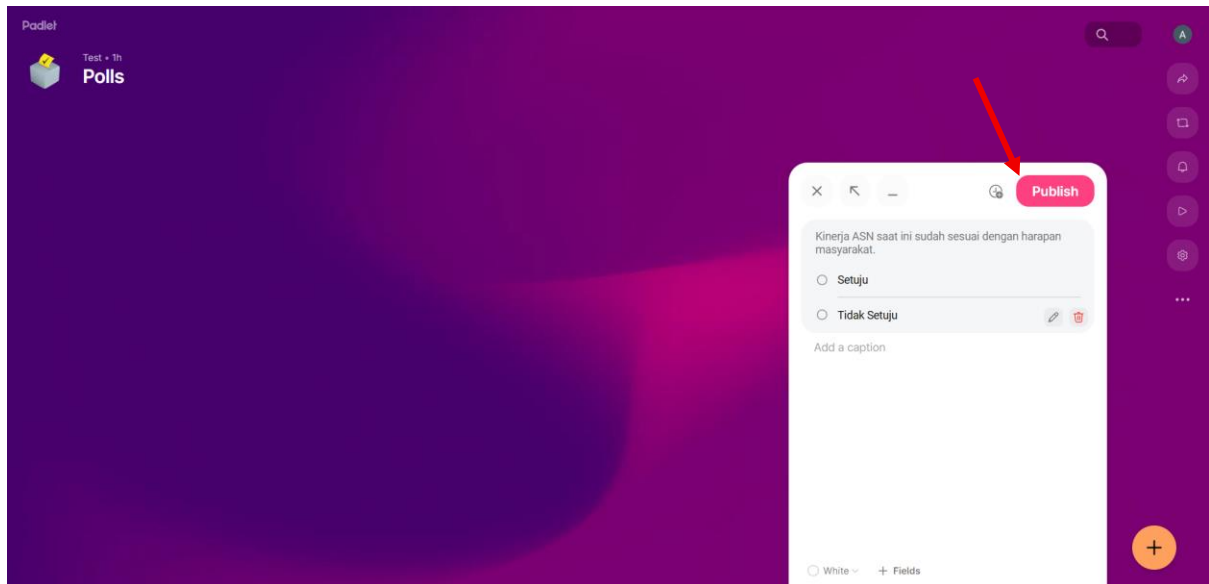
Setelah klik *Poll*, akan muncul kotak berikut. Kita perlu isi pertanyaan atau pernyataan. Untuk pilihan jawaban yang ditambahkan minimal 2 buah dan maksimal 4 buah.



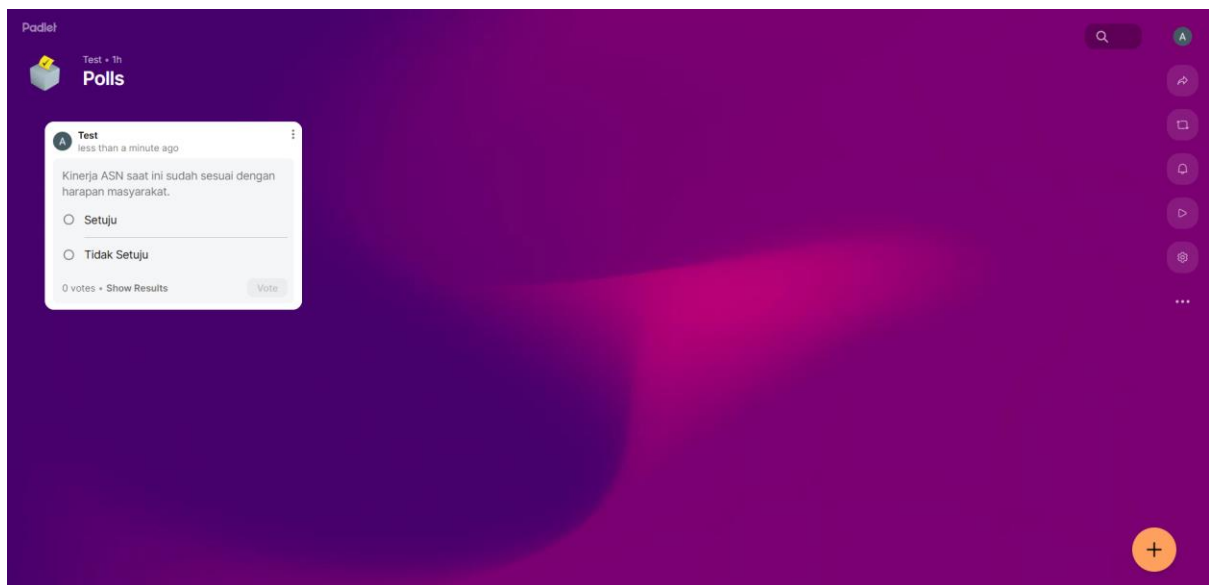
Berikut tampilan apabila soal dan pilihan jawaban sudah terisi. Jika sudah, klik “Add”.



Setelah itu, klik “*Publish*”.



Berikut tampilan setelah pertanyaan untuk *polling* dipublikasikan.



Kita dapat memasukkan pertanyaan sebanyak-banyaknya, misal seperti berikut.

The screenshot displays a mobile application interface for creating polls. The header shows a 'Test' icon and the word 'Polls'. Below the header, there are six poll cards arranged in two rows of three. Each card has a title 'Test', a subtitle '2 days ago', and a question. Each card also features three radio button options: 'Setuju', 'Tidak Setuju', and 'Netral'. At the bottom of each card, it says '2 votes • Show Results' and has a 'Vote' button. The cards are color-coded: green, purple, yellow, white, pink, and blue. On the right side of the screen, there is a vertical sidebar with various icons for navigation and a large orange '+' button at the bottom right corner.

Test
2 days ago

Kinerja ASN saat ini sudah sesuai dengan harapan masyarakat.

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Netral

2 votes • Show Results [Vote](#)

Test
2 days ago

Kualitas sumber daya manusia (SDM) ASN sudah sesuai dengan kebutuhan zaman.

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Netral

2 votes • Show Results [Vote](#)

Test
2 days ago

Pelayanan publik yang diberikan ASN sudah memuaskan.

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Netral

2 votes • Show Results [Vote](#)

Test
2 days ago

Tingkat kedisiplinan ASN sudah sesuai dengan aturan yang berlaku.

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Netral

2 votes • Show Results [Vote](#)

Test
2 days ago

ASN saat ini sudah bekerja secara profesional dan transparan.

☐ Setuju

☐ Tidak Setuju

☐ Netral

2 votes • Show Results [Vote](#)

Test
2 days ago

Kualitas pelayanan publik oleh ASN sudah baik.

☐ Setuju

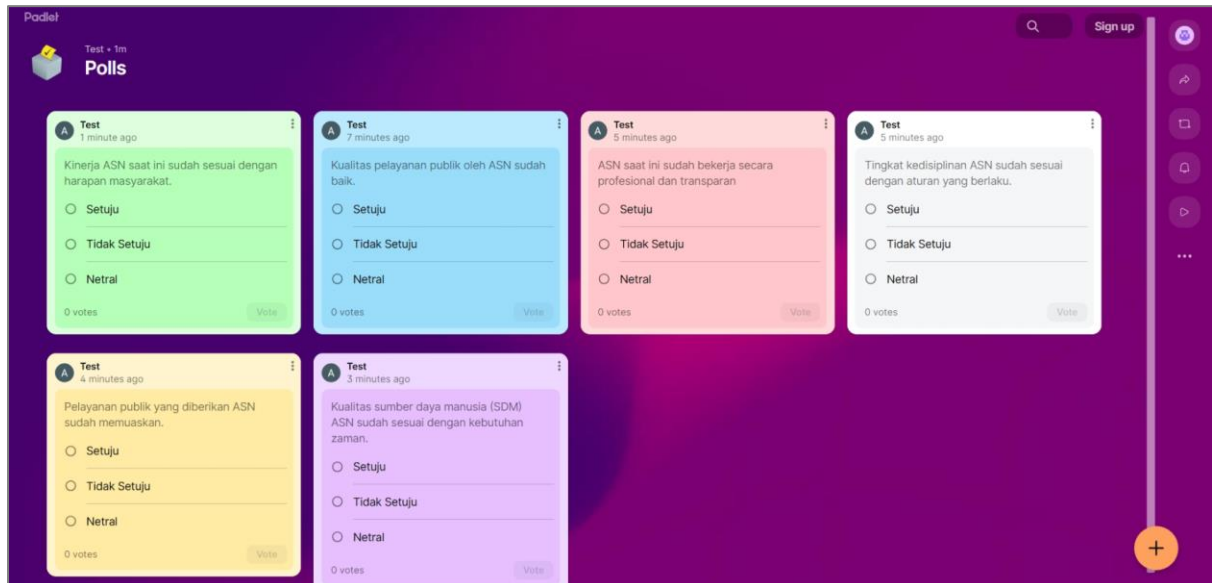
☐ Tidak Setuju

☐ Netral

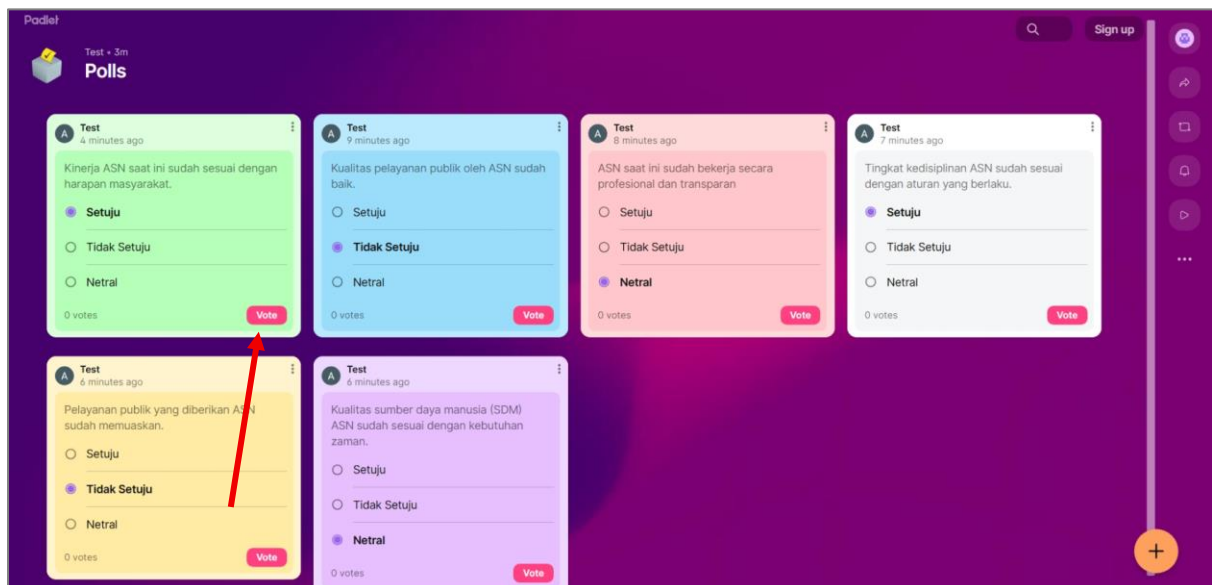
2 votes • Show Results [Vote](#)

Petunjuk Penggunaan *Polls* bagi Peserta

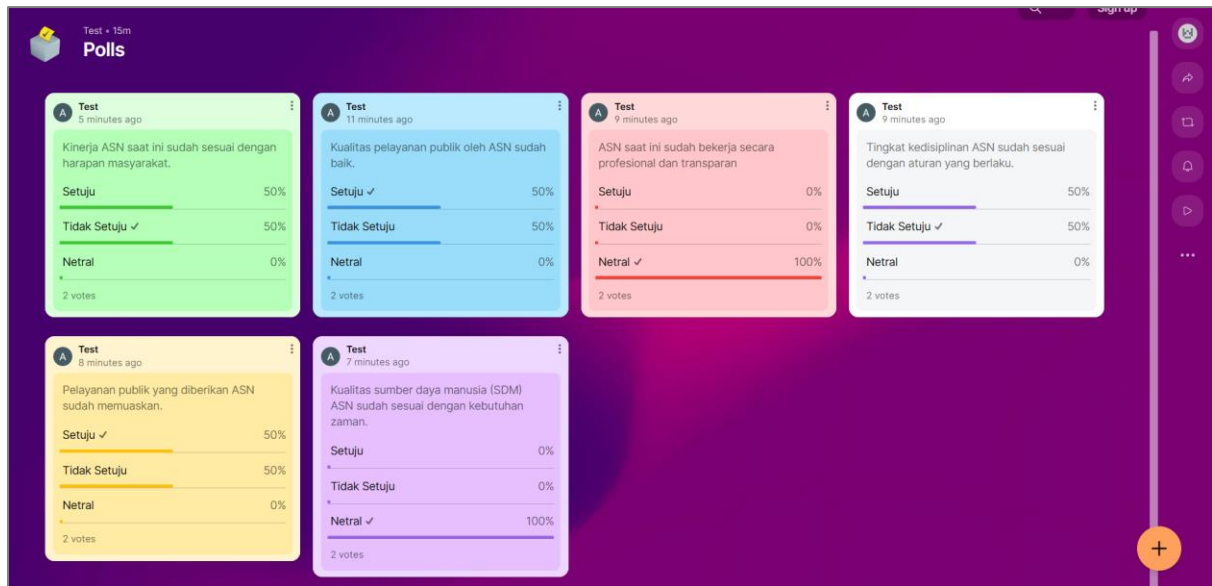
Berikut adalah tampilan *polling* dari peserta. Sudah ada pilihan jawaban yang dapat dipilih peserta.



Peserta cukup klik pilihan jawaban, lalu menekan tombol "vote" untuk *submit* pilihannya.



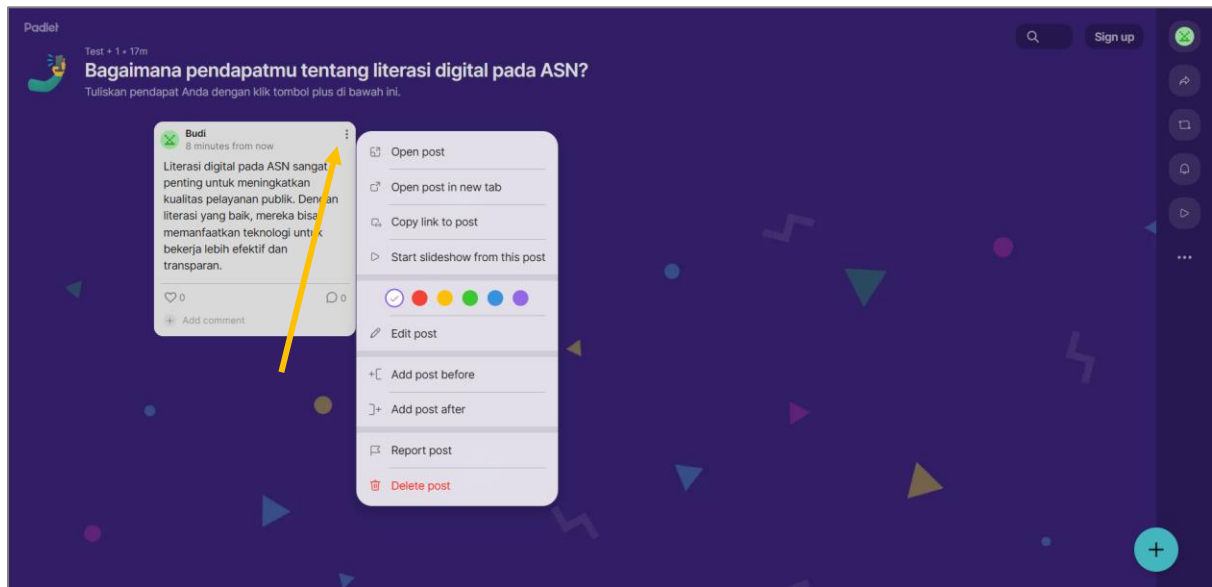
Maka hasil vote akan muncul otomatis seperti berikut. Kita juga dapat melihat jumlah votes.



Mengubah Tampilan dan Format Padlet

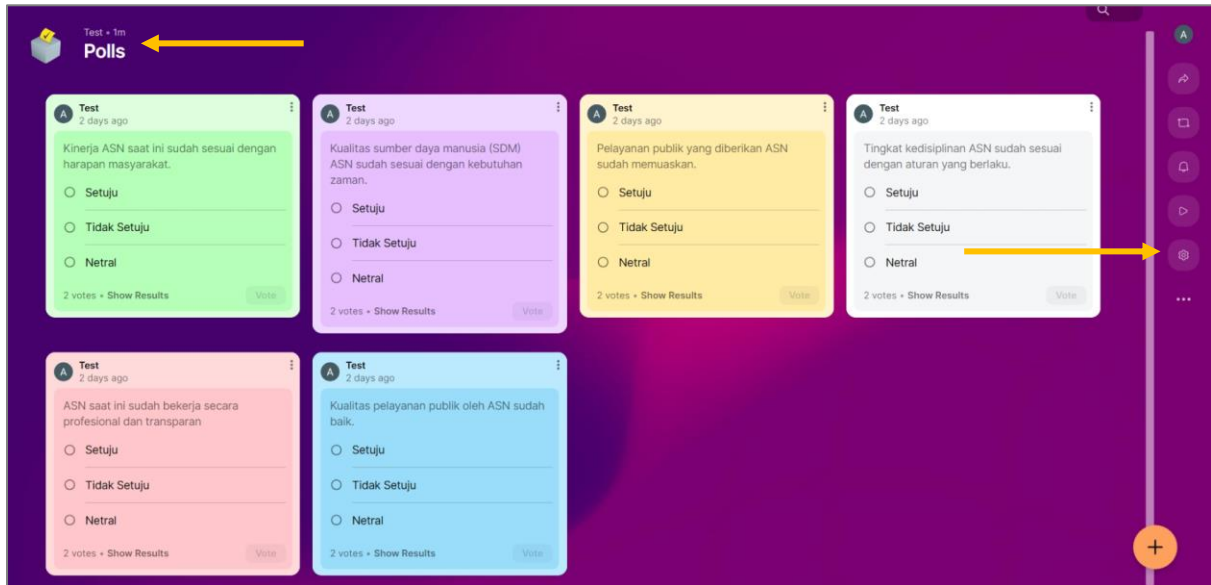
Mengubah Tampilan pada *Post Padlet*

Baik kita sebagai pembuat Padlet maupun peserta dapat mengedit dan menghapus post yang sudah dimunculkan. Caranya, klik titik tiga pada sebelah kanan suatu *post*. Untuk mengedit, klik “*Edit post*”, dan untuk menghapus post, klik “*Delete post*”.

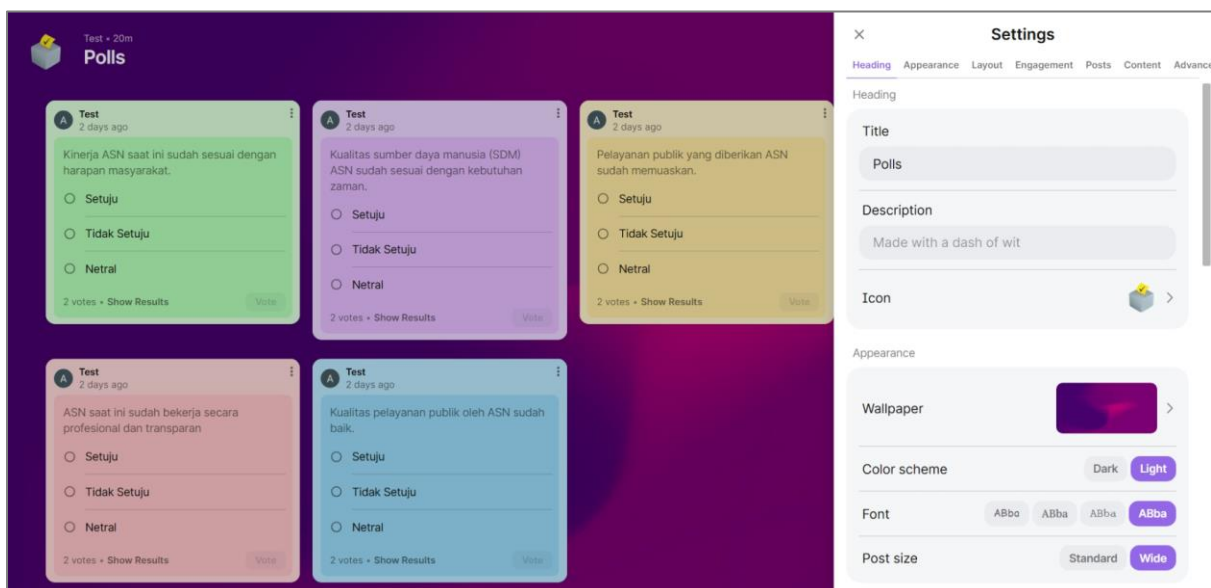


Mengubah Tampilan dan Format Laman Padlet

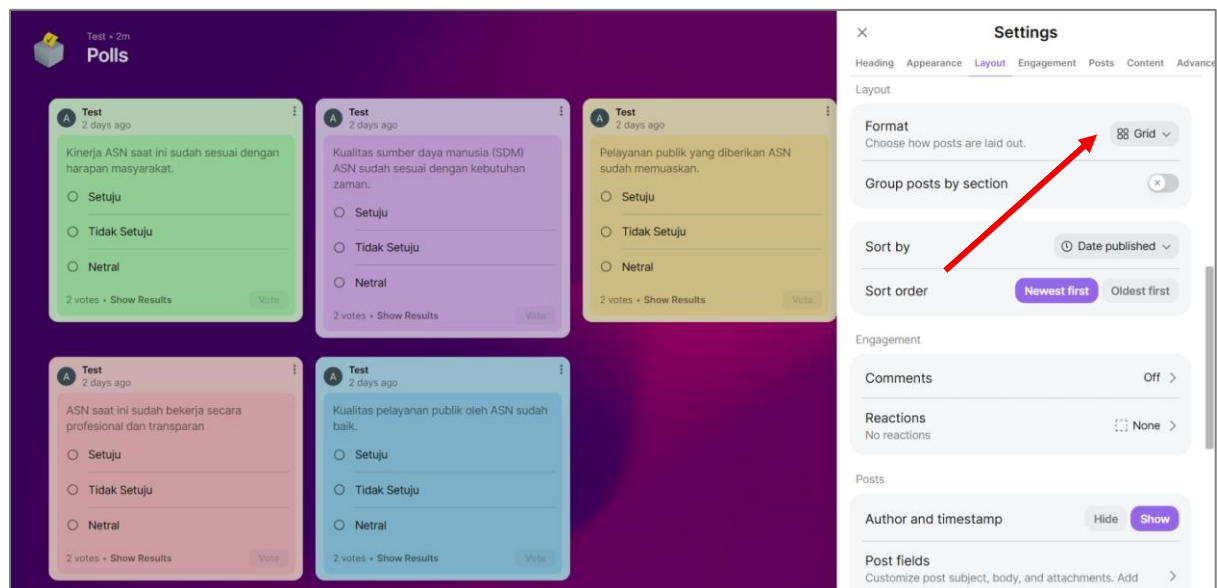
Kita dapat mengubah judul dan deskripsi Padlet, mengubah *background*, mengubah jenis tulisan, dan mengubah format Padlet. Untuk mengubahnya, klik judul Padlet atau logo “Settings”.



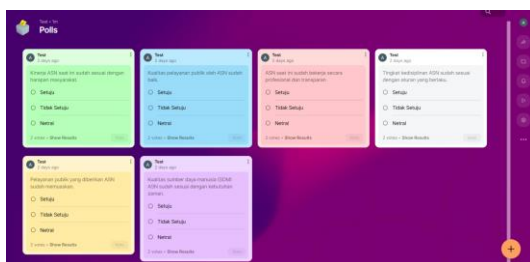
Berikut tampilan menu *Settings*. Kita dapat mengubah judul dan deskripsi Padlet, mengubah tampilan background, mode warna, jenis *font*, ukuran *post*, pada Padlet.



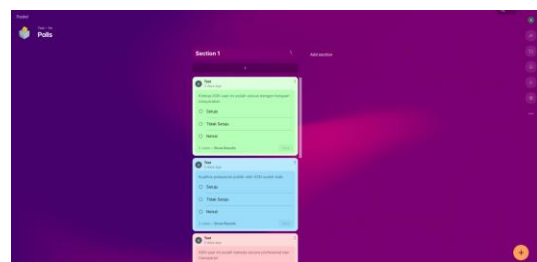
Kita juga bisa mengubah format tampilan post pada laman ini.



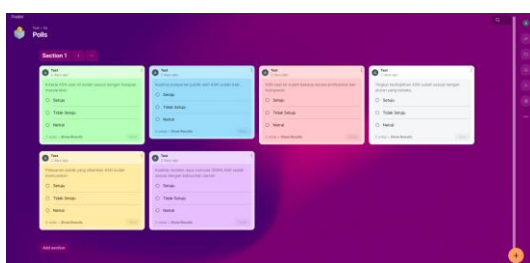
Untuk tiap Padlet terdapat berbagai jenis format seperti berikut:



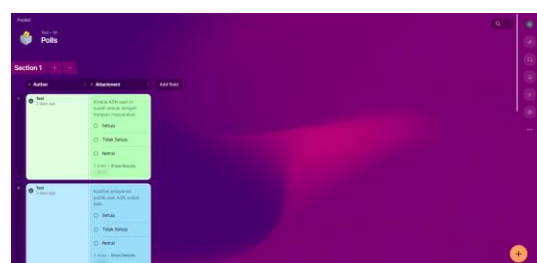
Wall



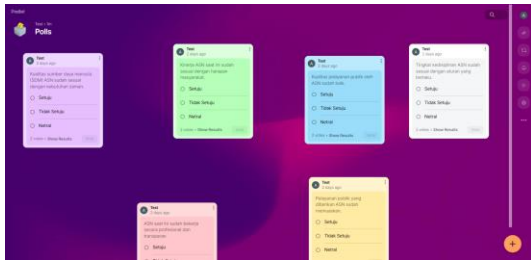
Columns



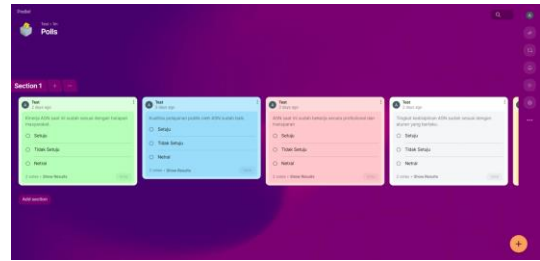
Grid



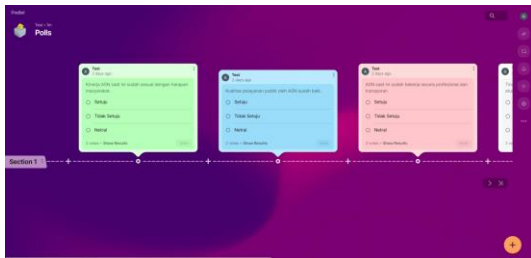
Table



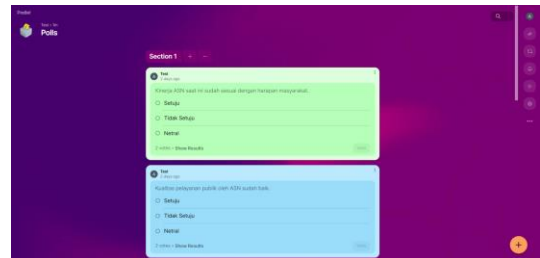
Freeform



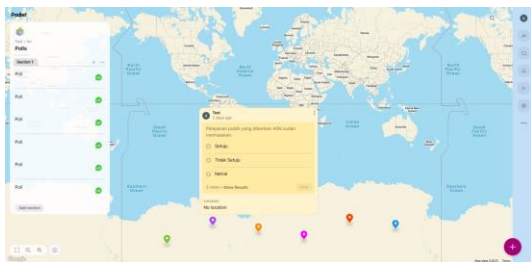
Rows



Timeline



Stream

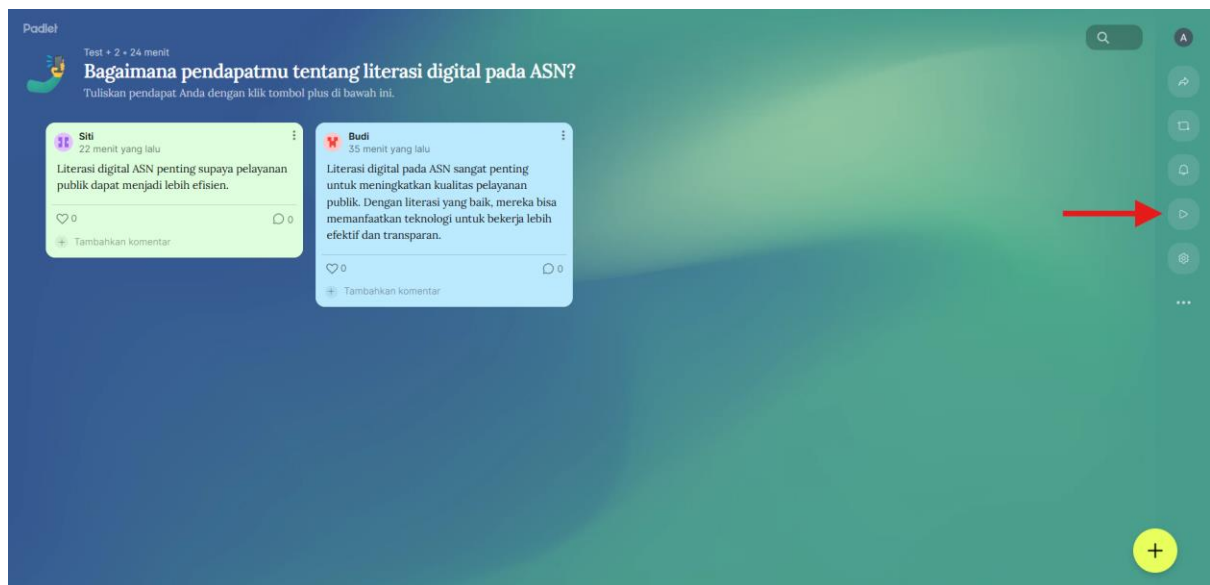


Maps

Menampilkan Padlet ke dalam Bentuk *Slide*

Padlet yang dibuat tidak hanya dapat ditampilkan berbentuk *board*, tapi juga dapat berbentuk *slide*.

Untuk menampilkan Padlet yang kita buat ke dalam bentuk *slide*, klik logo “Open Slideshow” di sisi kanan.



Maka tampilan Padlet akan berbentuk *slideshow* seperti berikut ini.





BAB 4

Pemanfaatan Situs Nearpod



Nearpod (nearpod.com) adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengajar untuk membuat presentasi interaktif, pelajaran, kuis, dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Platform ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pengelolaan proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara daring.

Pembuatan pembelajaran interaktif di Nearpod mirip seperti membuat bahan presentasi atau *slideshow*. Satu pembelajaran bisa terdiri dari ragam konten berbentuk aktivitas gamifikasi dan tampilan media dalam bentuk teks, foto, audio, video, dokumen, situs web, *virtual reality*, dan gambar 3D.

Pembelajaran interaktif yang kita buat di Nearpod dapat diakses dalam bentuk *live participation* atau partisipasi peserta secara langsung, di mana ini dapat dilakukan dalam pembelajaran daring *synchronous*. Tidak hanya berbentuk *live participation*, pembelajaran interaktif Nearpod yang kita buat bisa juga diakses dalam bentuk *student-paced* di mana peserta dapat mengakses pembelajaran interaktif kapan saja hingga waktu yang ditentukan, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran daring *asynchronous*.

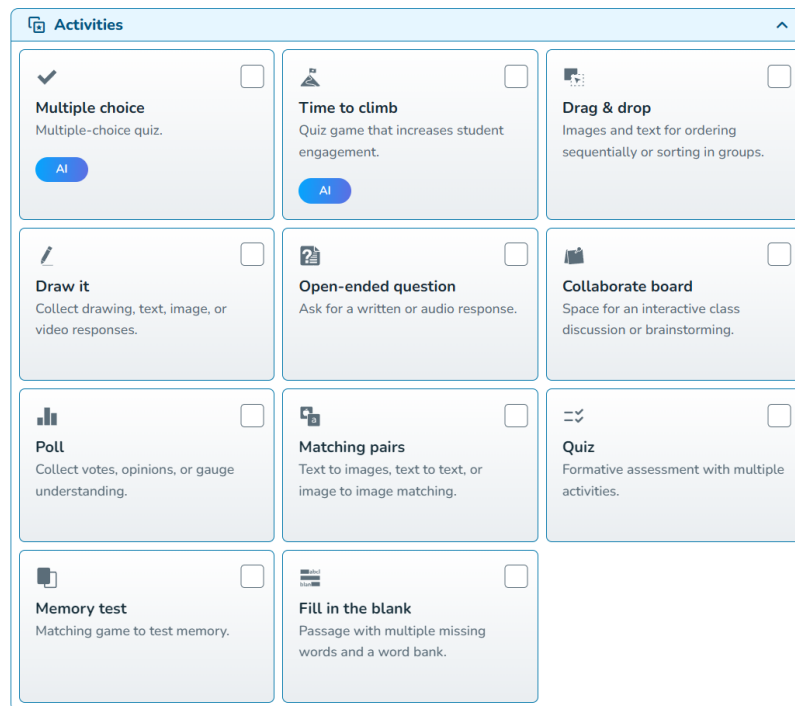
Untuk akun *free*, terdapat pembatasan ukuran pada setiap akun maksimal 300 MB, dan pembatasan ukuran pada setiap pembelajaran interaktif dengan ukuran maksimal 40 MB.

Fitur

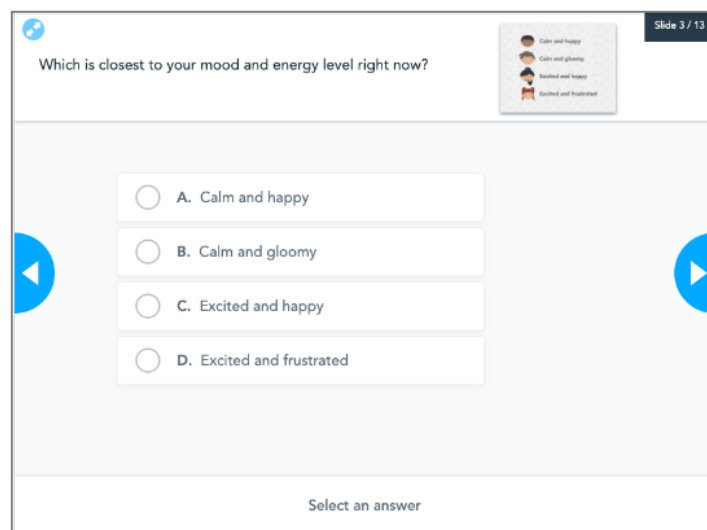
Ada 2 jenis konten yang ada pada Nearpod. Yang pertama yaitu “Activity”, terdiri dari berbagai bentuk gamifikasi. Yang kedua yaitu “Media” di mana kita dapat menambahkan berbagai jenis media.

Activity

Untuk kelompok “Activity”, berikut jenis gamifikasi yang tersedia.



- **Multiple-choice**

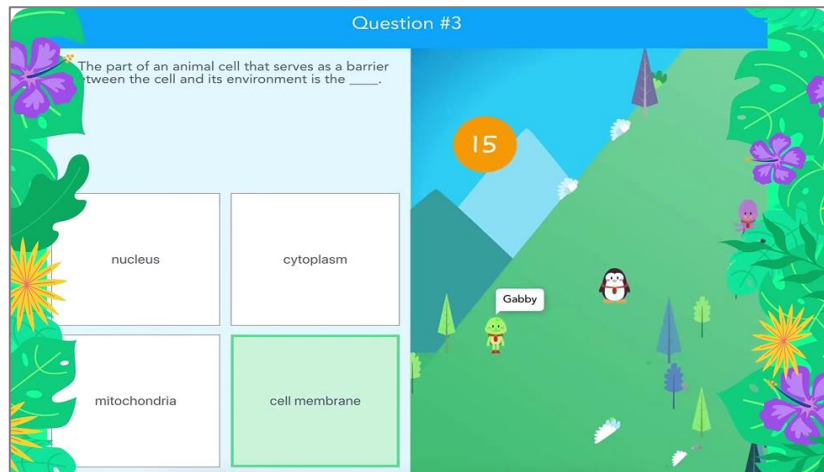


Sumber gambar: nearpod.com

Pada aktivitas ini, kita membuat pertanyaan dengan berbagai pilihan jawaban. Jawaban yang benar bisa 1 atau lebih. Pilihan jawaban dapat berupa teks maupun gambar.

Jumlah pertanyaan yang dibuat maksimal 50 buah, dan jumlah pilihan jawaban pada satu soal maksimal 15 buah. Jika ingin menambah lebih dari 50 pertanyaan, kita bisa melanjutkan dengan menambahkan lagi aktivitas *multiple-choice*.

- **Time to climb**



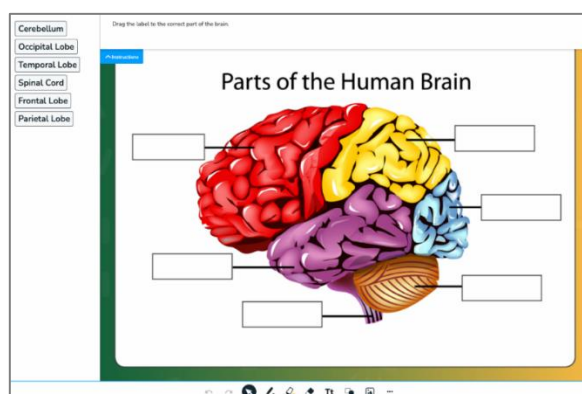
Sumber gambar: nearpod.com

Aktivitas ini merupakan bentuk kuis pilihan ganda dengan memilih jawaban yang benar, hanya saja cara memainkannya lebih seru dibanding kuis pada umumnya, seperti bermain *game* sungguhan.

Aktivitas ini berbentuk sebuah *game* di mana karakter-karakter yang dijalankan peserta berlomba dalam menanjak menuju puncak gunung.

Peserta diminta memilih karakter saat akan bermain. Lalu untuk menjalankan karakter, peserta harus menjawab pertanyaan pilihan ganda dengan benar. Peserta dengan nilai terbaik akan menempati posisi paling atas.

- **Drag & Drop**



Sumber gambar: nearpod.com

Aktivitas ini memungkinkan kita untuk membuat gamifikasi di mana peserta perlu menyeret teks atau gambar ke dalam area yang benar. **Aktivitas ini hanya dapat dibuat oleh pengguna dengan akun premium.**

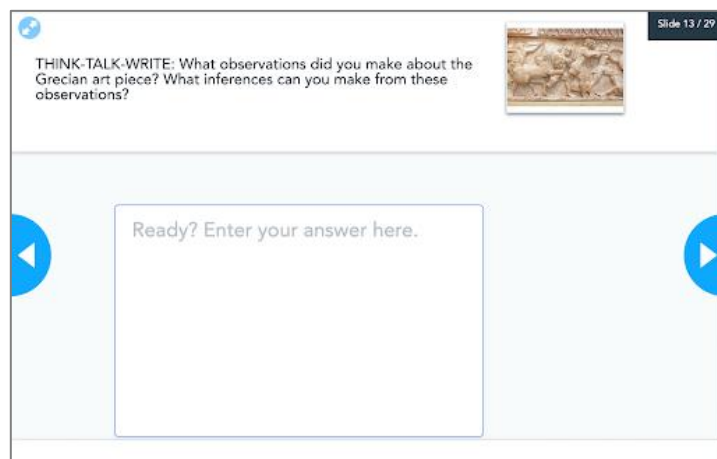
- **Draw It**



Sumber gambar: guides.brit.co

Peserta diminta untuk menggambar sesuai arahan kita dengan tool yang sudah tersedia di Nearpod. Selain menggambar, peserta juga dapat menambahkan gambar statis, gambar berformat GIF, dan video.

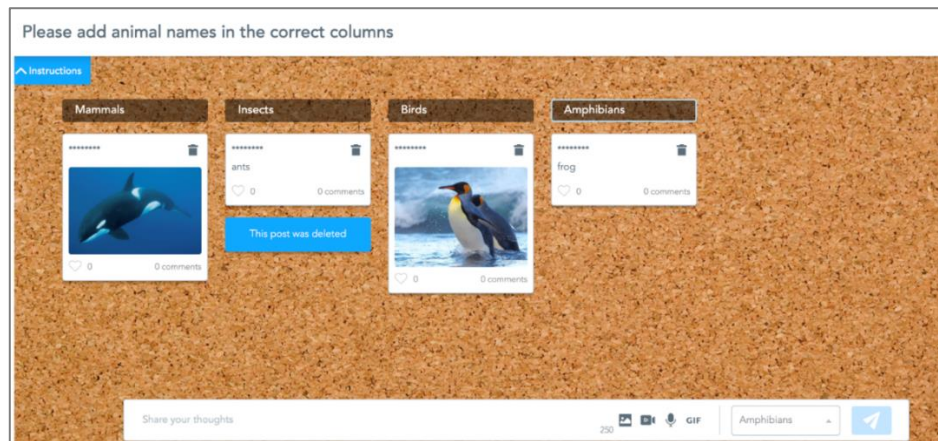
- **Open-ended Question**



Sumber gambar: nearpod.com

Pada fitur ini, kita mengajukan pertanyaan pada peserta, di mana pertanyaan yang kita tulis dapat sangat panjang, dengan maksimal 1.000 karakter. Peserta juga menjawab pertanyaan dengan mengetikkan jawaban tanpa batas karakter.

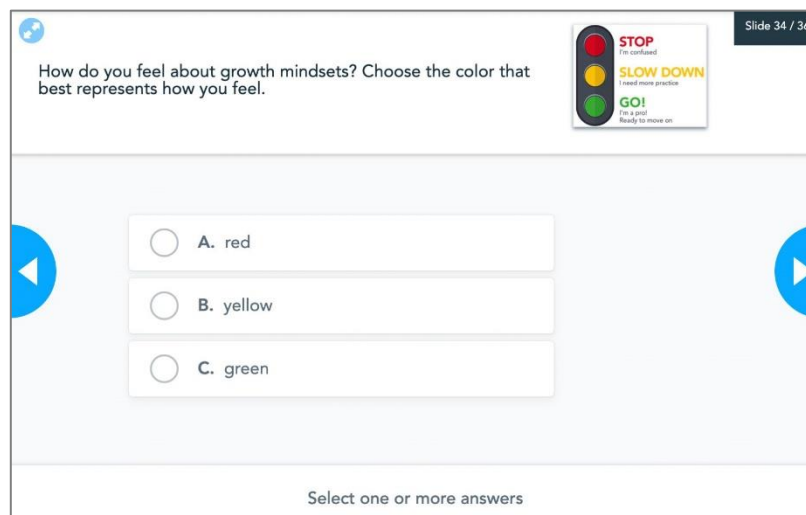
- **Collaborate Board**



Sumber gambar: nearpod.com

Fitur ini mirip dengan fitur *discussion board* atau papan diskusi di Padlet. Pengajar dan peserta dapat bersama-sama menuliskan dan memasukkan tulisan dan media apapun dalam satu *board page* yang sama, dan seluruh hasilnya dapat dibaca oleh pengajar dan seluruh peserta. Fitur ini cocok untuk diskusi dan *brainstorming*. **Fitur ini hanya dapat dilakukan dalam bentuk *live participation* atau butuh keterlibatan peserta secara *real-time*.**

- **Poll**

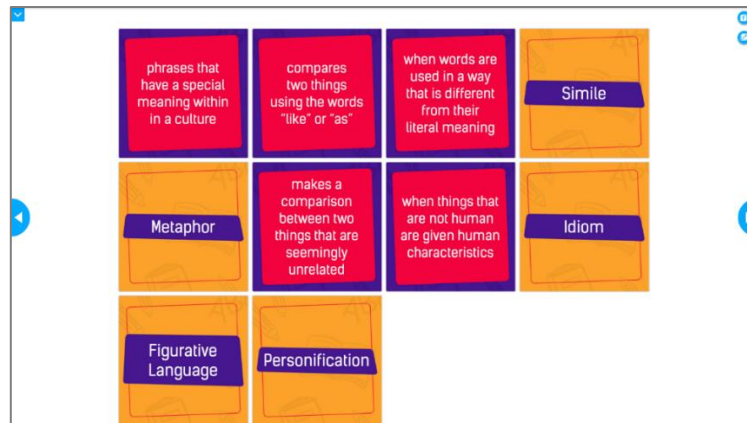


Sumber gambar: nearpod.com

Pada aktivitas ini, kita membuat *polling* atau jajak pendapat kepada peserta secara langsung dan *real-time*. Maksimal pertanyaan sebanyak 25 buah, dan maksimal pilihan jawabannya sebanyak 15 buah. Fitur ini cocok untuk melakukan *polling* singkat sebelum memulai pembelajaran, atau dapat

digunakan saat pembelajaran untuk pendalaman materi, dan bisa juga untuk *ice breaking*.

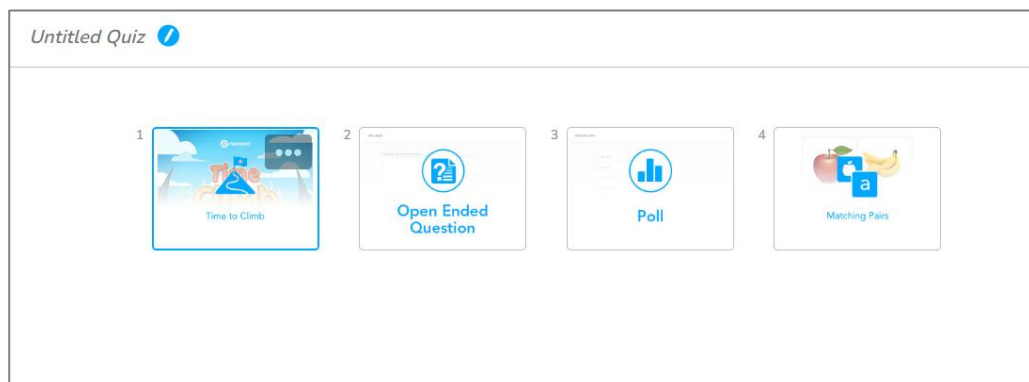
- **Matching Pairs**



Sumber gambar: nearpod.com

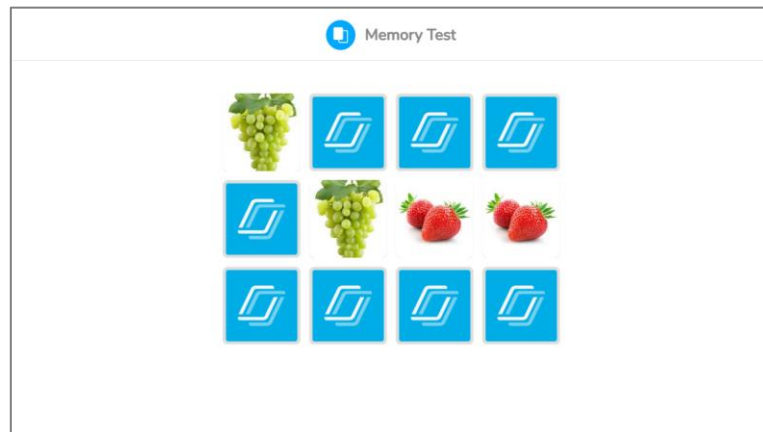
Fitur ini adalah gamifikasi mencocokkan dua hal yang saling berhubungan. Pencocokannya bisa dalam bentuk teks dengan teks, teks dengan gambar, atau gambar dengan gambar. Fitur ini sangat cocok untuk *ice breaking*.

- **Quiz**



Fitur ini cukup berbeda dengan fitur lain karena fitur ini lebih ditujukan sebagai tes dengan hasil terukur, dan pada fitur ini kita bisa menambahkan beberapa jenis aktivitas gamifikasi di Nearpod sebagai kesatuan tes. Hasil dari tes berbagai aktivitas berbeda tersebut diakumulasikan.

- **Memory Test**



Sumber gambar: nearpod.com

Aktivitas ini adalah permainan meningkatkan ingatan memori. Kita cukup menambahkan beberapa teks dan/atau gambar, minimal 6 buah dan maksimal 12 buah. Setelah memasukkan teks akan dibuatkan permainan memori secara otomatis.

- **Fill in the Blanks**

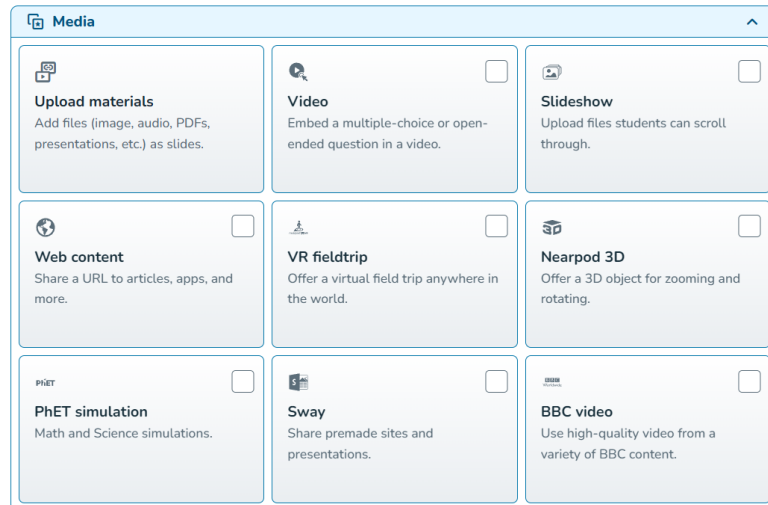


Sumber gambar: nearpod.com

Pada aktivitas ini, peserta diminta mengisi kata-kata kosong pada suatu teks. Kita membuat teks berbentuk kalimat atau paragraf, dengan beberapa kata kosong. Peserta diminta mengisi kata kosong tersebut dengan menyeret kata-kata acak yang tersedia ke dalam teks dengan tepat.

Media

Selain bentuk aktivitas interaktif, kita juga dapat menampilkan konten media. Berikut jenis media yang dapat ditambahkan pada Nearpod.



- **Upload materials**



Di sini kita unggah file berbentuk gambar, audio, dan dokumen. Format file yang dapat diunggah yaitu PowerPoint, PDF, gambar format PNG & JPEG, dan audio format MP3. **Untuk akun free, batas maksimum ukuran file yang diunggah yaitu 10 MB.** Gambar juga dapat ditambahkan dari Google, sudah ada fitur *keyword search* langsung pada fitur ini, jadi kita tidak perlu buka Google dulu lalu download gambar di sana.

- Video



Di sini kita menambahkan video dengan unggah langsung dari komputer, unggah dari situs-situs *cloud* (Google Drive, Dropbox, OneDrive), atau menambahkan langsung dari situs Youtube. Nearpod juga memiliki video library yang dapat ditambahkan pada fitur ini.

Untuk akun free, ukuran video yang diunggah langsung dari komputer dan dari situs *cloud* maksimal 100 MB.

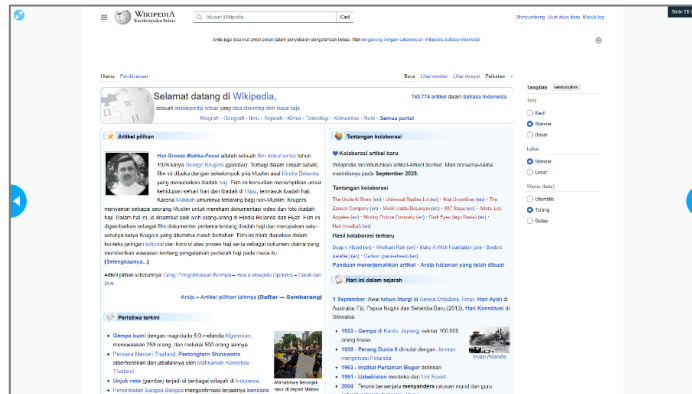
Hal yang menarik dari Nearpod adalah kita dapat membuat video menjadi lebih interaktif, dengan menambahkan pertanyaan berbentuk pilihan ganda atau esai di tengah video pada durasi tertentu. Sehingga, peserta dapat menonton video sambil menjawab soal untuk mengasah pengetahuan yang didapat dari menonton video tersebut.

- Slideshow



Dengan fitur ini, kita membuat *slideshow* dengan menambahkan beberapa gambar atau file berformat PDF minimal 1 buah.

- **Web content**



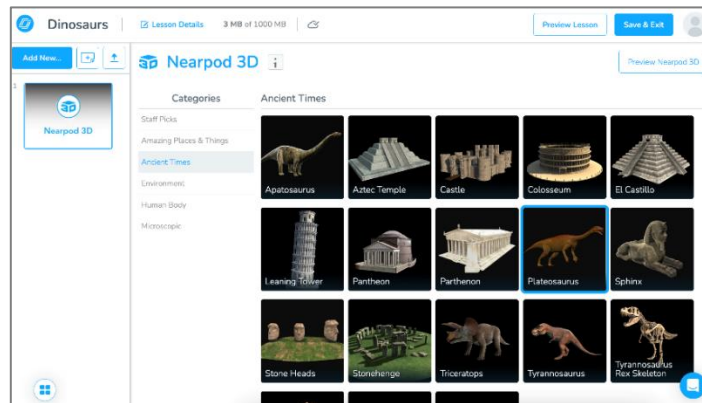
Fitur ini memungkinkan kita untuk menampilkan suatu situs web. Fitur ini berguna apabila kita ingin menampilkan situs web dalam pembelajaran interaktif.

- **VR fieldtrip**



Nearpod menyediakan media berbentuk *virtual reality* yang menampilkan tempat-tempat di berbagai negara seluruh dunia dengan sudut pandang kamera 360 derajat.

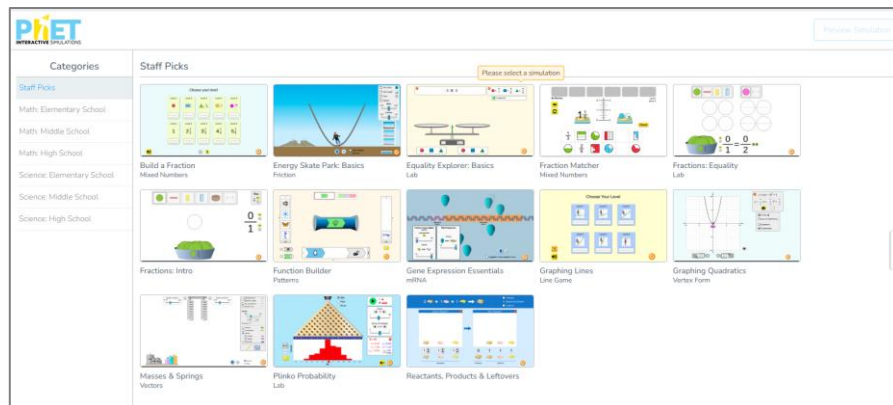
- Nearpod 3D



Sumber gambar: nearpod.com

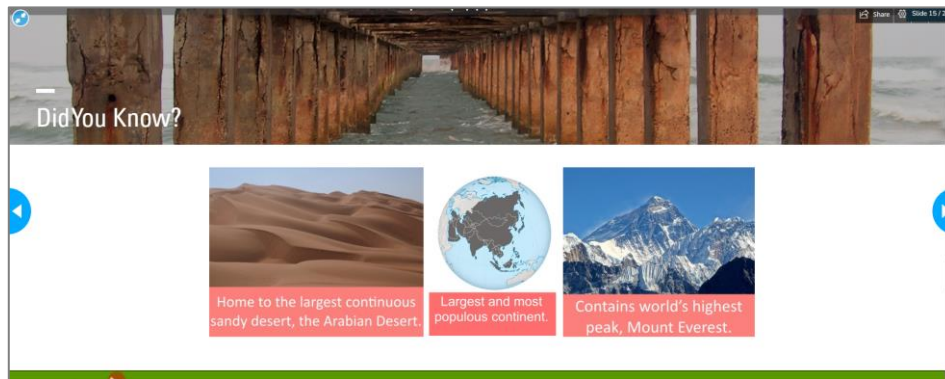
Nearpod menyediakan ragam koleksi gambar berbentuk 3D yang dapat ditambahkan ke dalam *slide*.

- PhET simulation



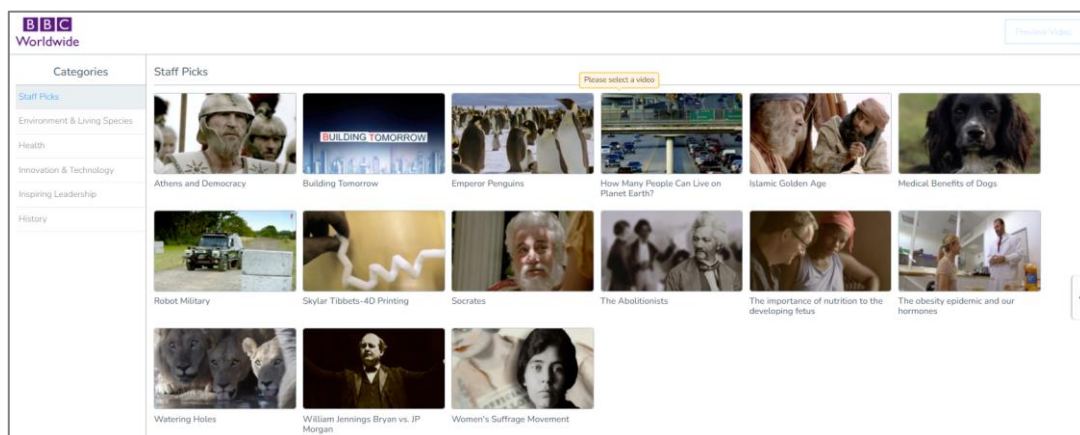
Konten ini berbentuk simulasi terkait materi pembelajaran matematika dan ilmu pengetahuan alam di semua jenjang sekolah.

- Sway



Konten ini berbentuk *slide* yang dipresentasikan. Berbeda dengan fitur *slideshow*, yang membedakan adalah semua kontennya ini sudah tersedia di Microsoft Sway, jadi kita cukup memilih konten yang ada dari Microsoft Sway untuk dimasukkan saja.

- BBC Video



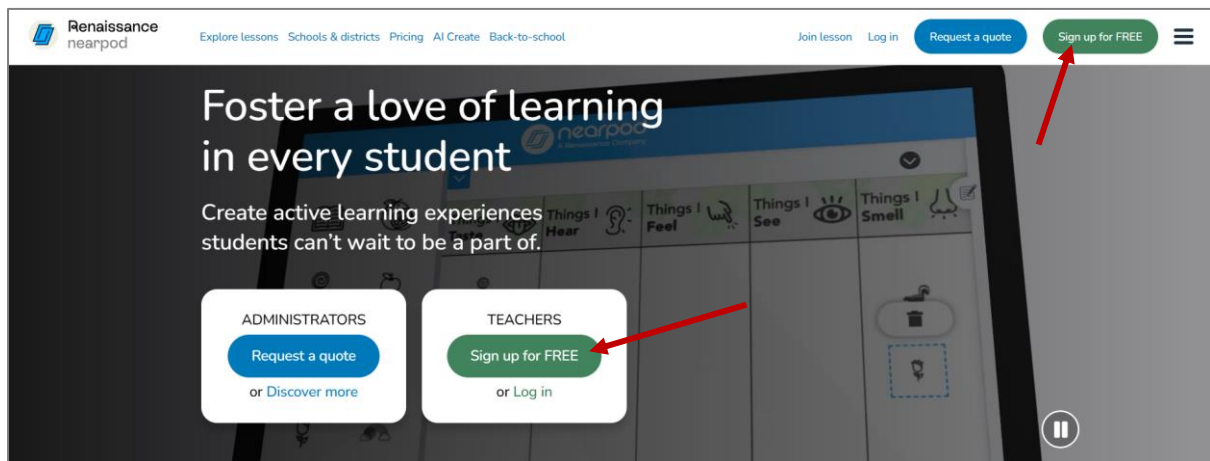
Dengan fitur ini, kita dapat menambahkan video informatif dari BBC, dengan topik yang beragam.

Adanya aktivitas gamifikasi yang unik ini dan penambahan konten yang interaktif ini sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran di pelatihan PPSDM BKN. Aktivitas gamifikasi di sini sangat cocok digunakan untuk *ice breaking* karena ada permainan yang terasa seperti permainan sungguhan seperti *Time to Climb*, *Matching Pairs*, dan *Memory Test*.

Penggunaan Nearpod

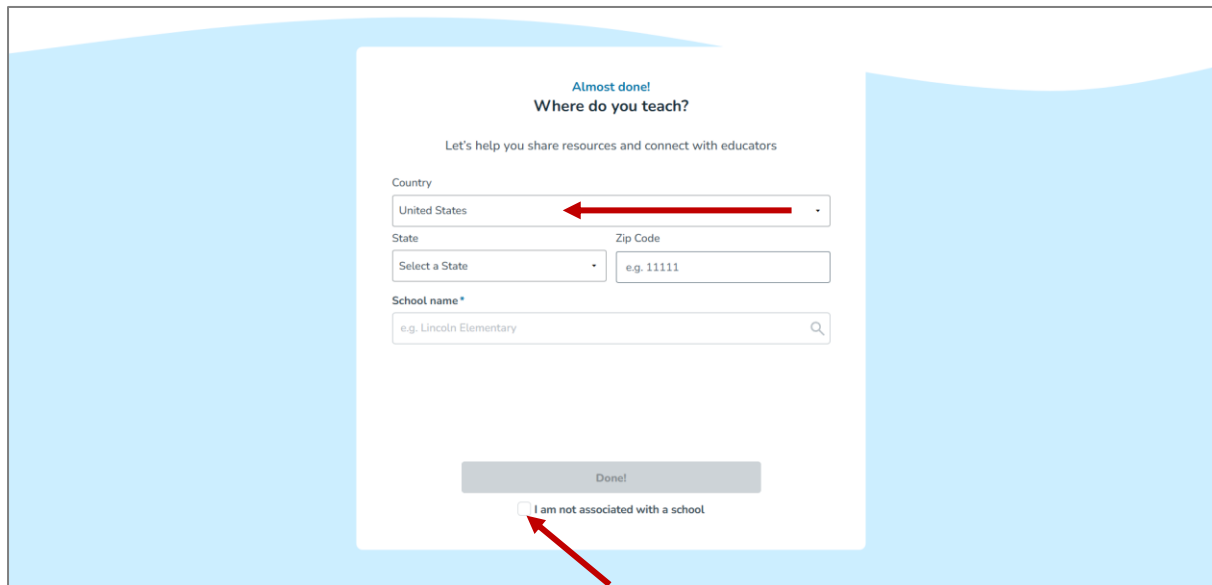
Cara Membuat Akun Nearpod

Pertama, klik “Sign up for Free”



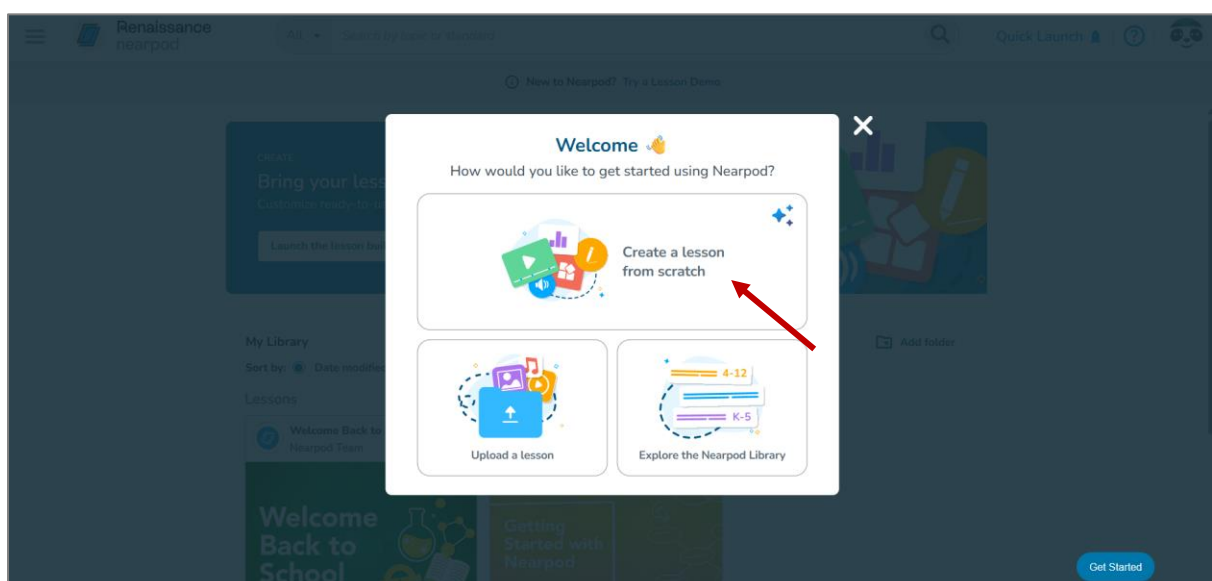
Lalu kita akan diarahkan pada page berikut.

Setelah membuat akun, kita perlu mengisi identitas sekolah. Kita bisa mengabaikan bagian ini dengan checklist “I am not associated with a school” di bagian bawah.



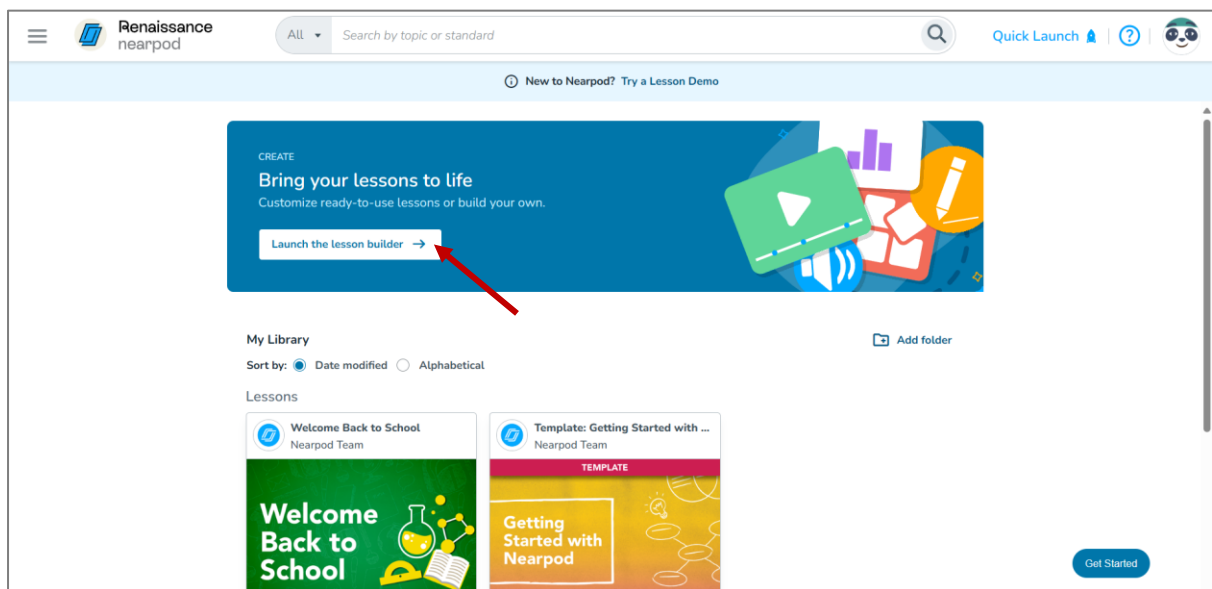
The screenshot shows a form titled "Almost done! Where do you teach?" with the subtitle "Let's help you share resources and connect with educators". The form includes fields for "Country" (set to "United States"), "State" (a dropdown menu), and "Zip Code" (with the example "e.g. 11111"). There is also a "School name" field with the example "e.g. Lincoln Elementary". At the bottom, there is a "Done!" button and a checkbox labeled "I am not associated with a school". A red arrow points to the checkbox.

Setelah *sign up* maka akan langsung muncul seperti ini. Klik “Create a lesson from scratch” apabila ingin langsung membuat bahan pembelajaran interaktif, atau bisa klik silang (X) jika ingin melewatinya dulu.

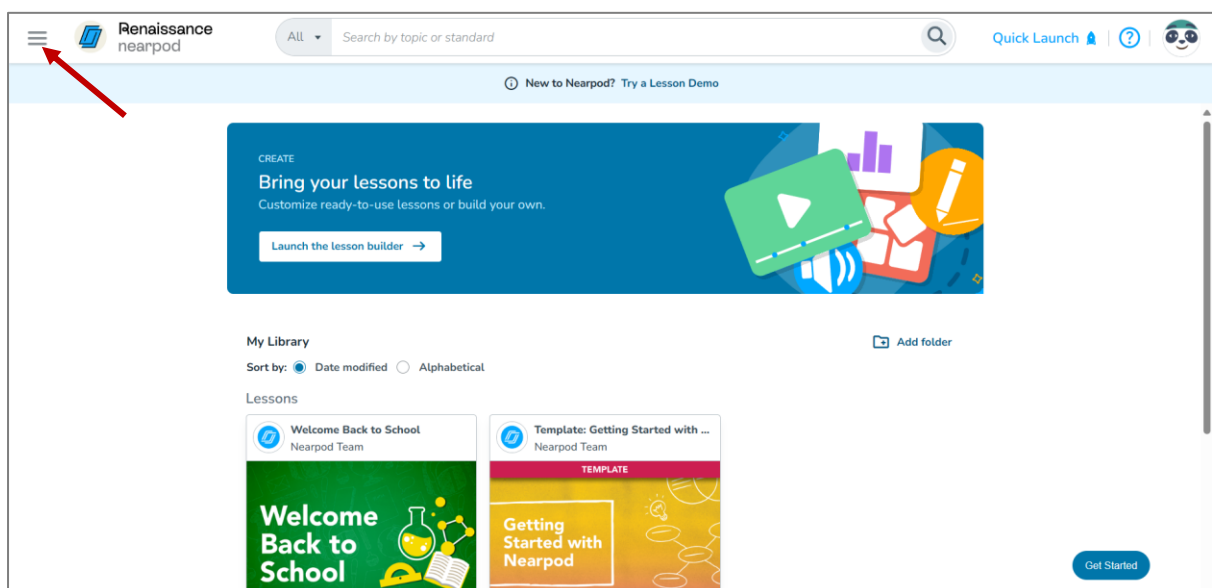


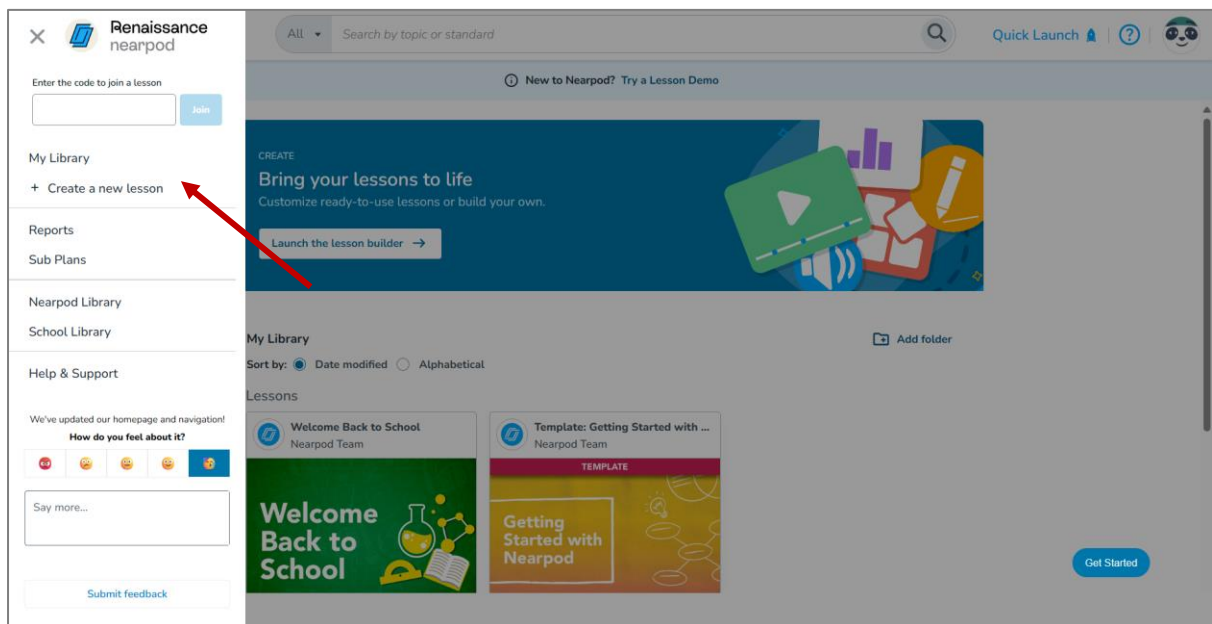
Pembuatan Bahan Pembelajaran di Nearpod

Untuk membuat bahan pembelajaran di Nearpod, bisa klik “Launch the lesson builder” berikut.

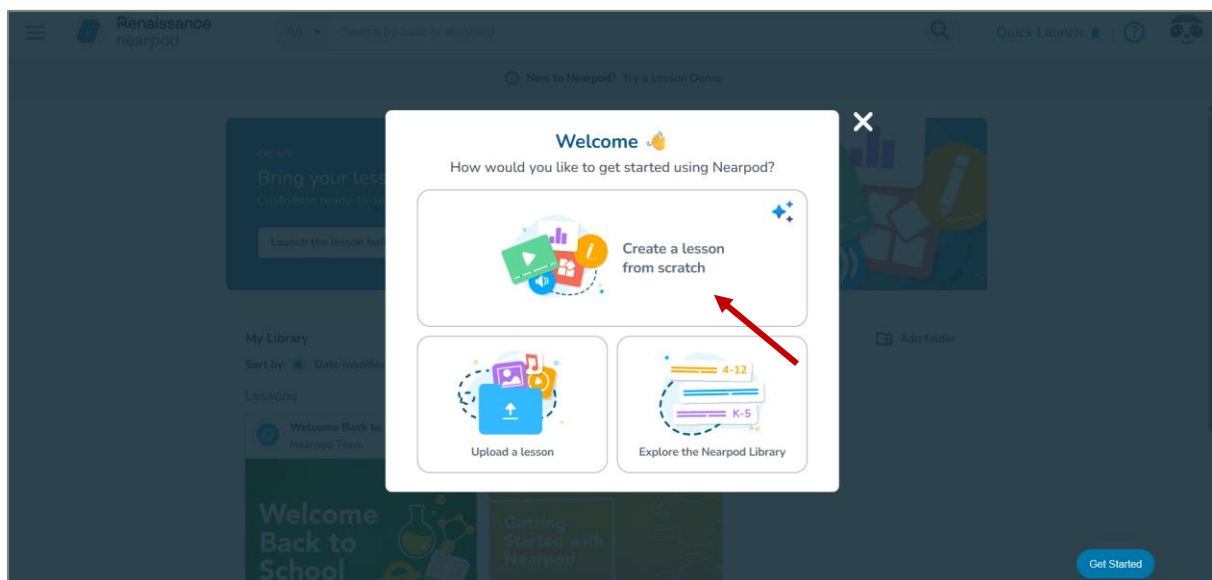


Atau bisa juga dengan klik tiga garis di kiri atas, lalu akan muncul menu, dan kita dapat klik “Create a New Lesson”.

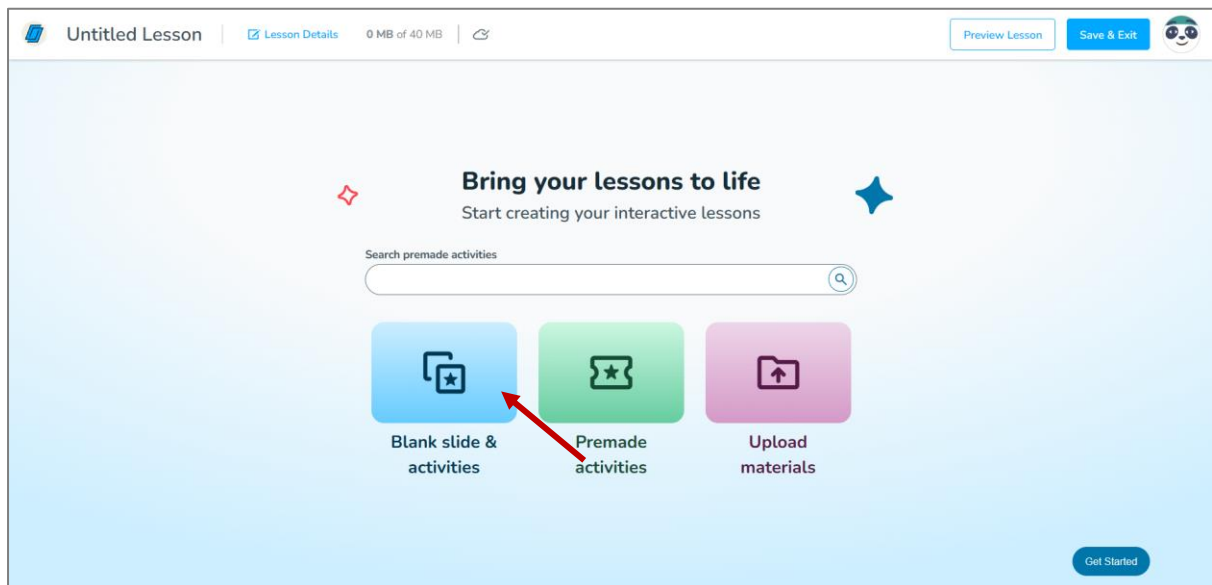




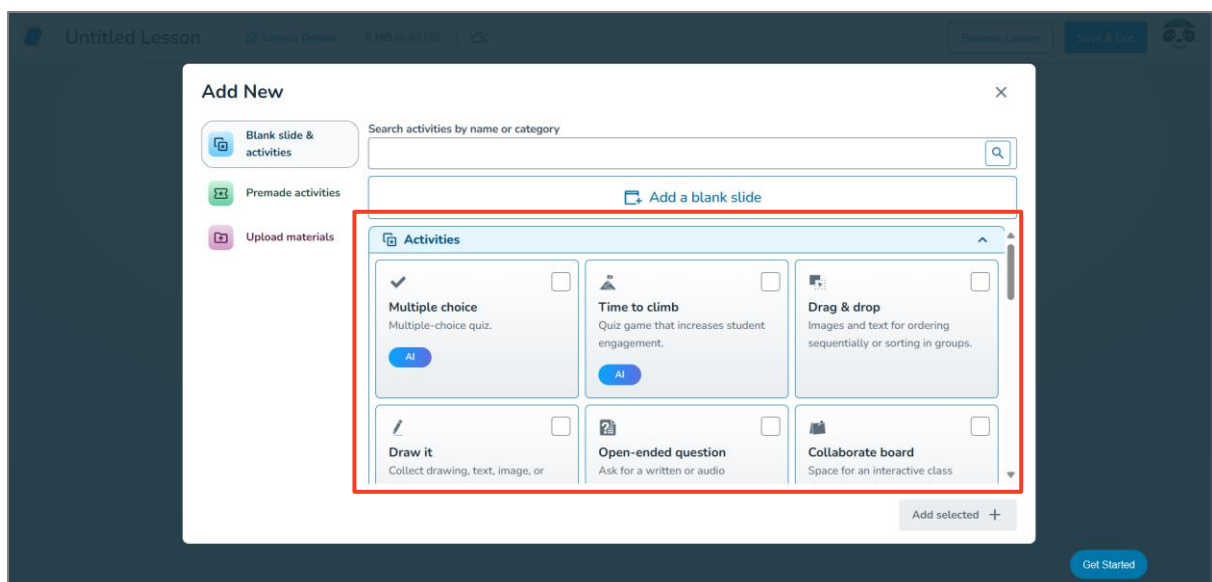
Setelah itu, klik “Create a lesson from scratch”

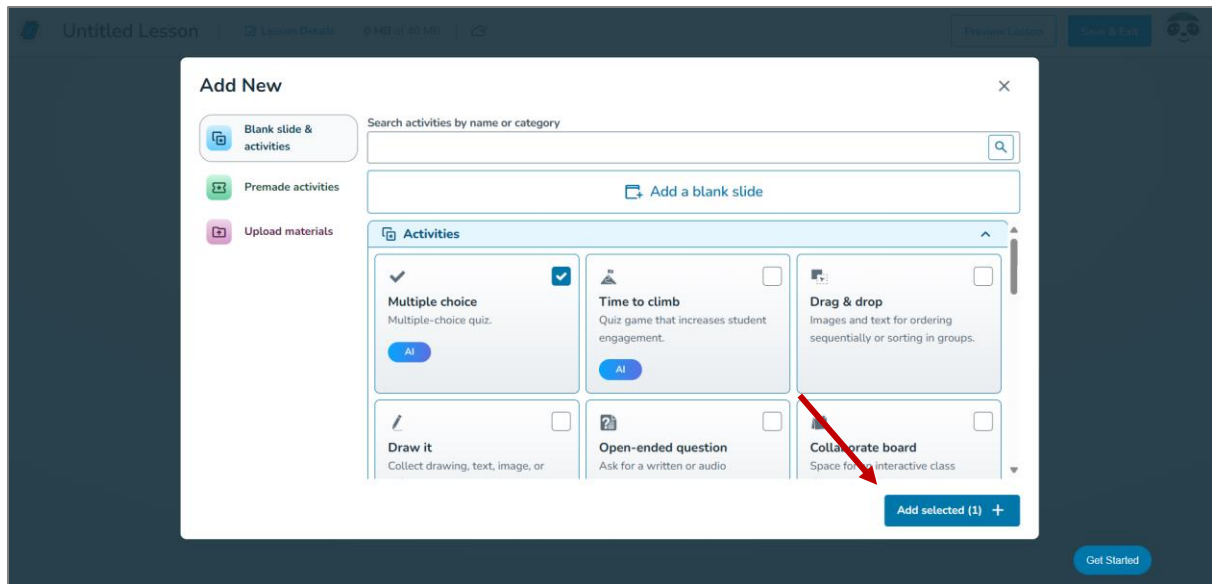


Lalu klik “Blank slide & activities”

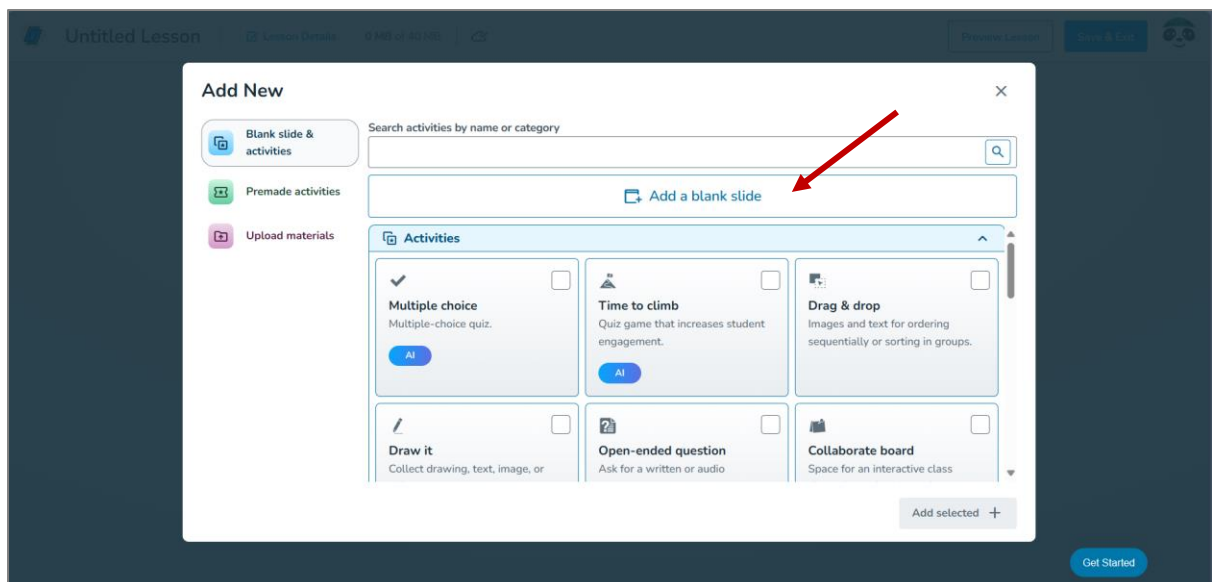


Pilih aktivitas atau media yang ingin dibuat. Bisa pilih lebih dari satu. Lalu pilih “Add Selected.”

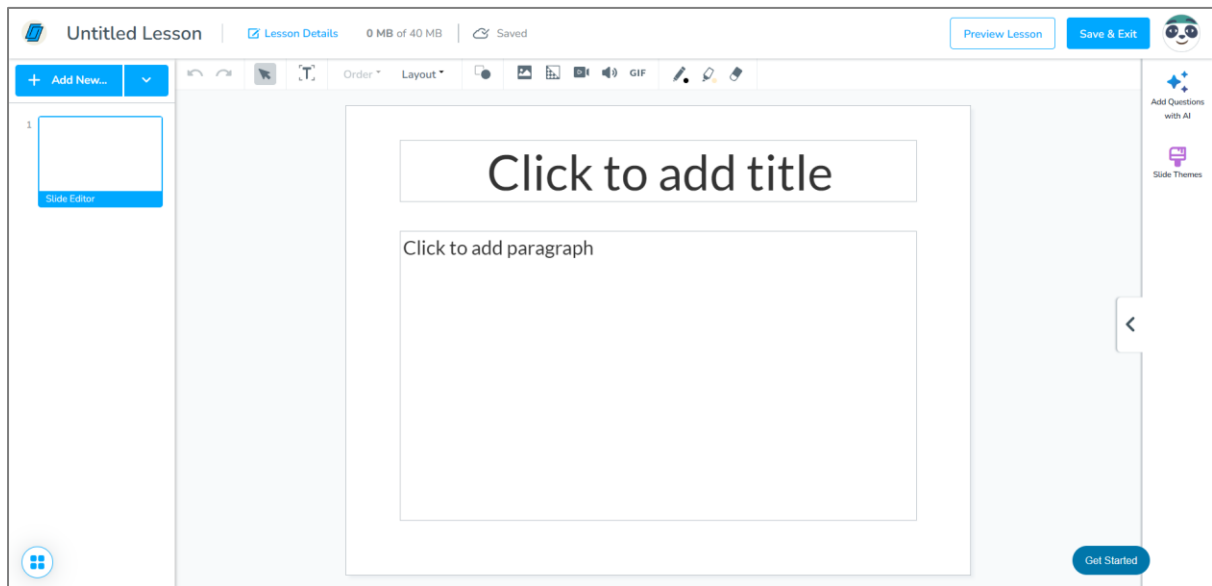




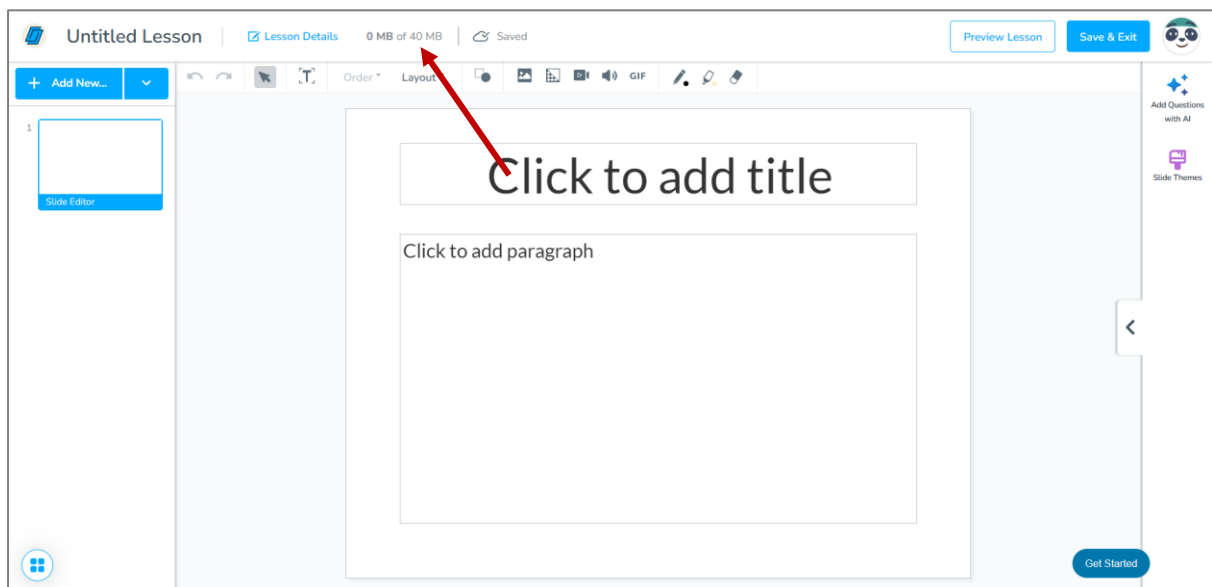
Jika ingin membuat *slide* kosong terlebih dahulu, pilih “Add a blank slide”



Jika memilih *slide* kosong, *page* akan diarahkan ke sini.

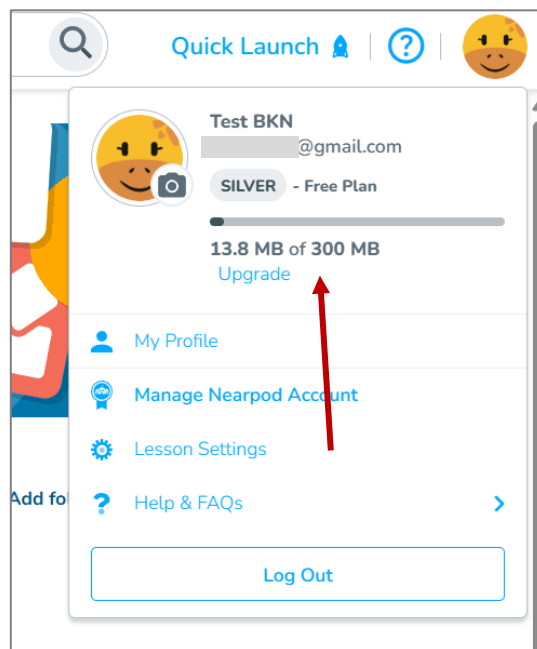
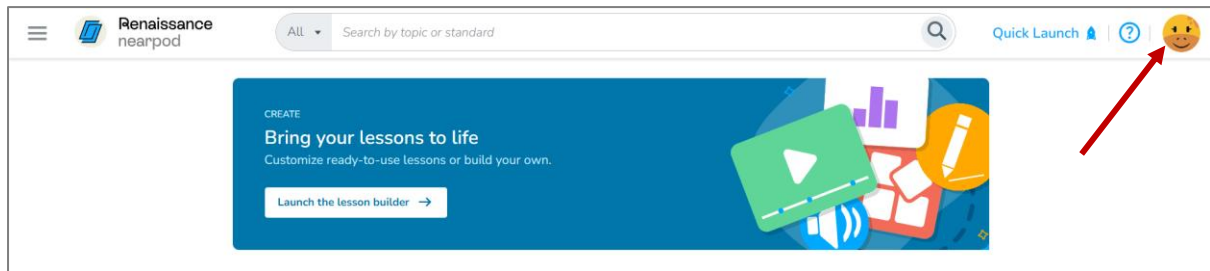


Untuk akun Nearpod **free**, setiap bahan pembelajaran pada Nearpod yang kita buat punya batas ukuran maksimal **40 MB**, jadi perhatikan juga ukuran bahan pembelajaran yang dibuat.



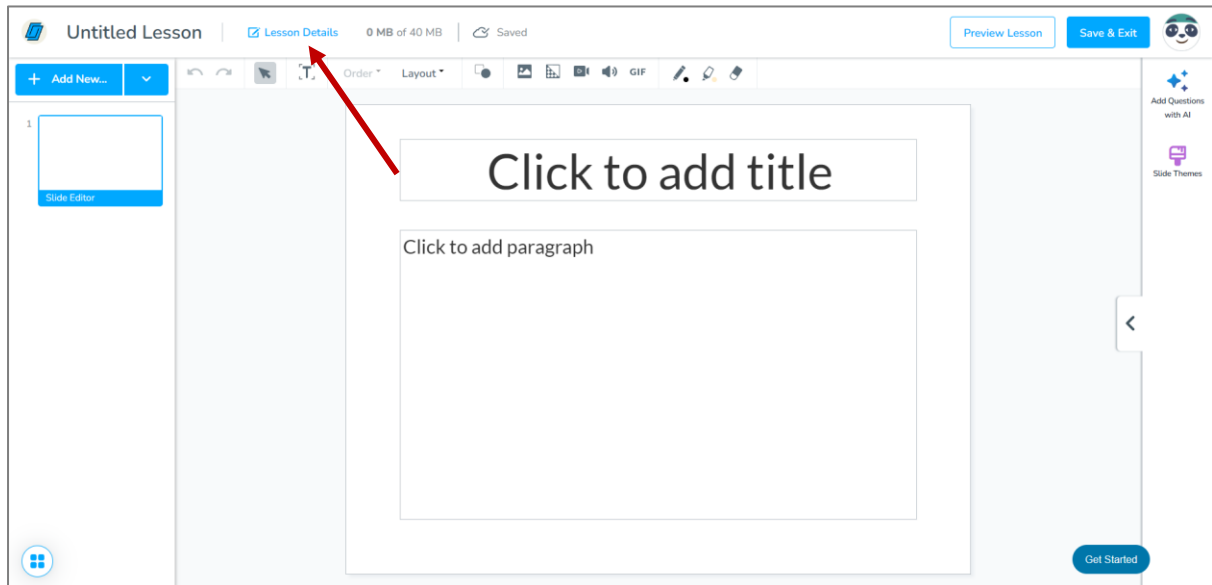
Perhatikan juga bahwa **jika kita memakai akun Nearpod secara free**, kita punya **batas total 300 MB** untuk keseluruhan pembelajaran interaktif yang kita buat. Untuk mengecek jumlah ukuran bahan pembelajaran yang sudah dibuat secara

keseluruhan, klik foto profil, maka akan terpampang menu yang menampilkan ukuran seluruh bahan pembelajaran yang telah kita buat.

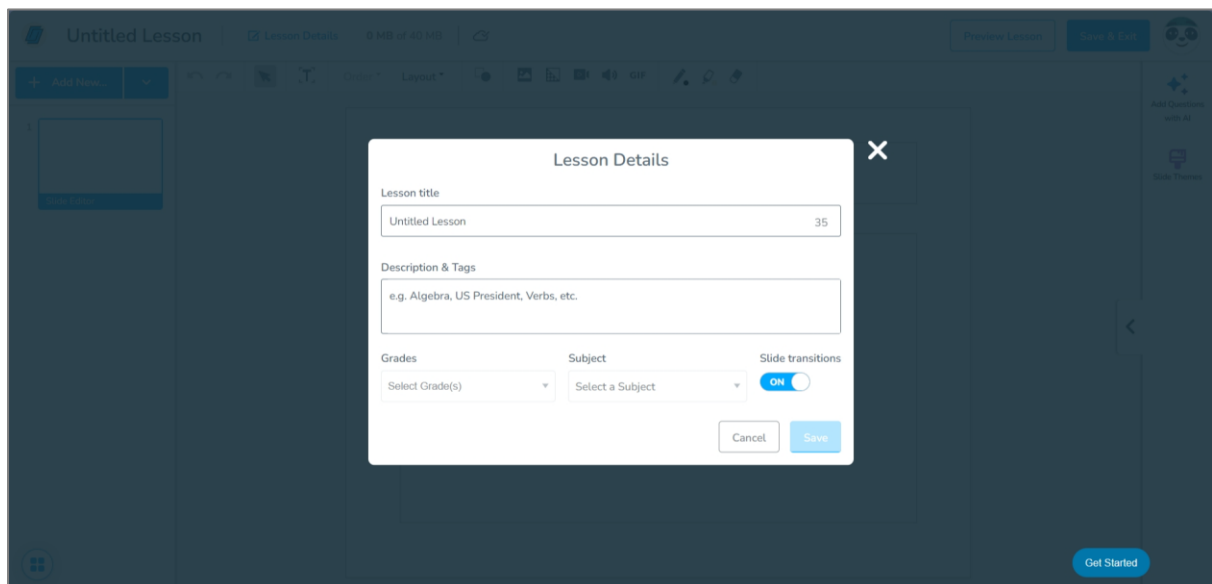


Menambahkan Judul Bahan Pembelajaran

Untuk menambahkan judul dan detail bahan pembelajaran interaktif yang akan dibuat, klik “Lesson Details.”



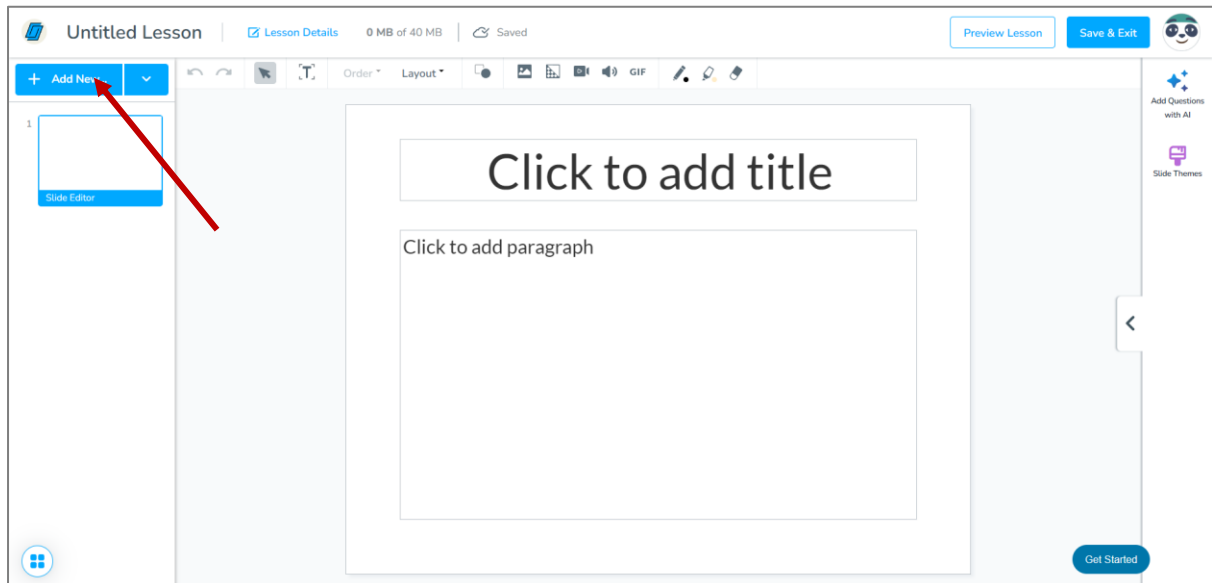
Maka akan tampil “Lesson Details” seperti ini.



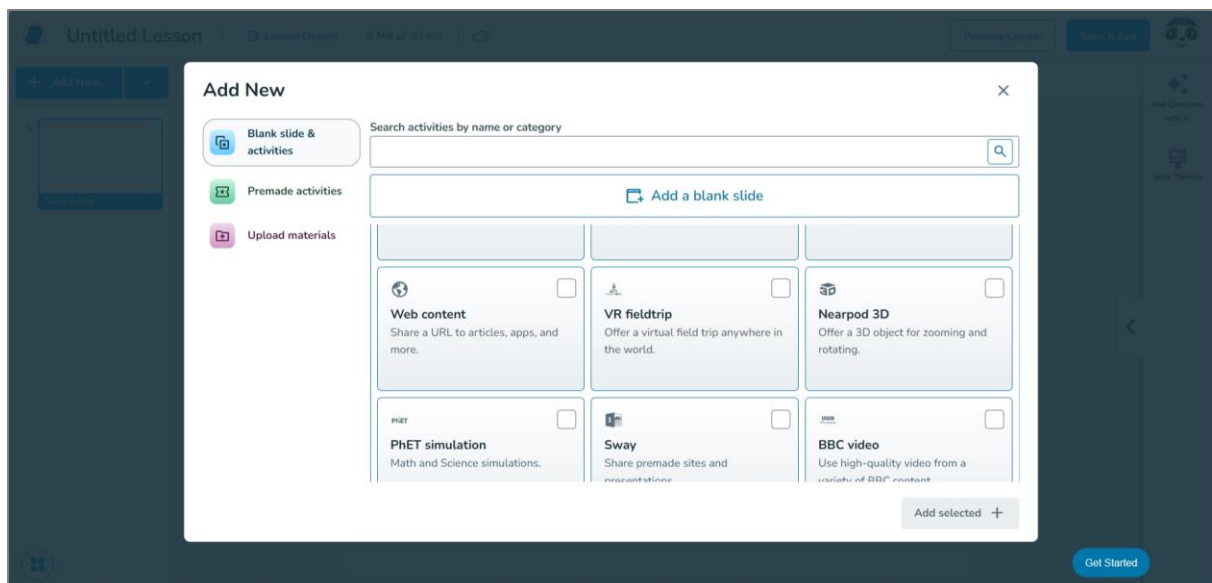
Menambahkan Aktivitas

Jika kita telah menambahkan *slide*, kita dapat menambahkan *slide* lain.

Tambahkan *slide* baru dengan klik “Add New” di kiri atas.

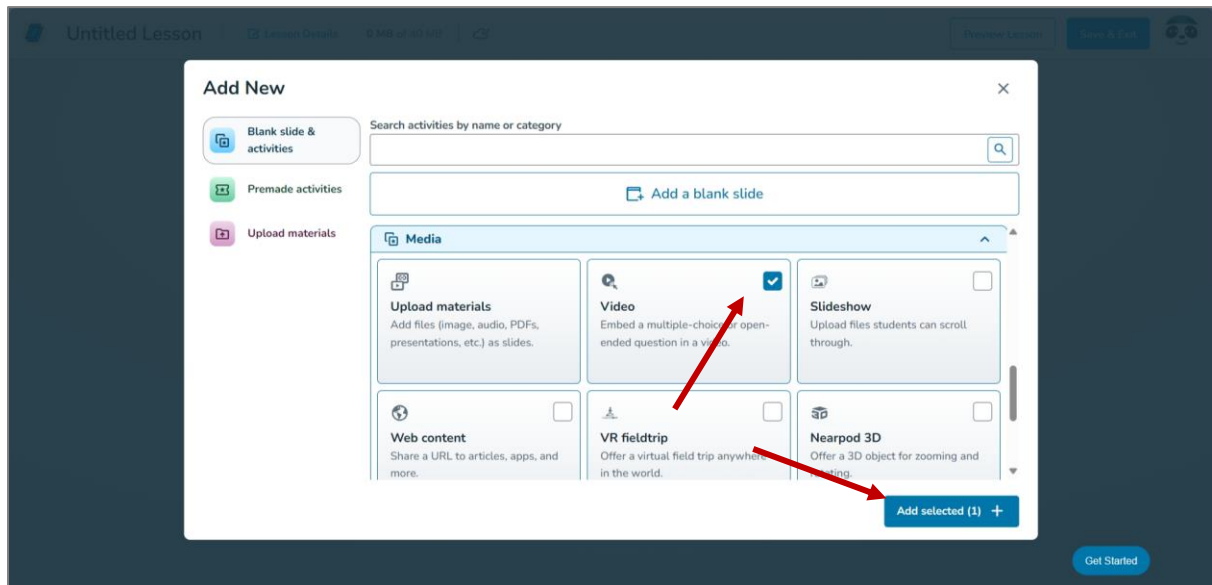


Setelah itu, kita diarahkan untuk memilih *slide* baru dalam bentuk aktivitas gamifikasi, media, atau *slide* kosong.

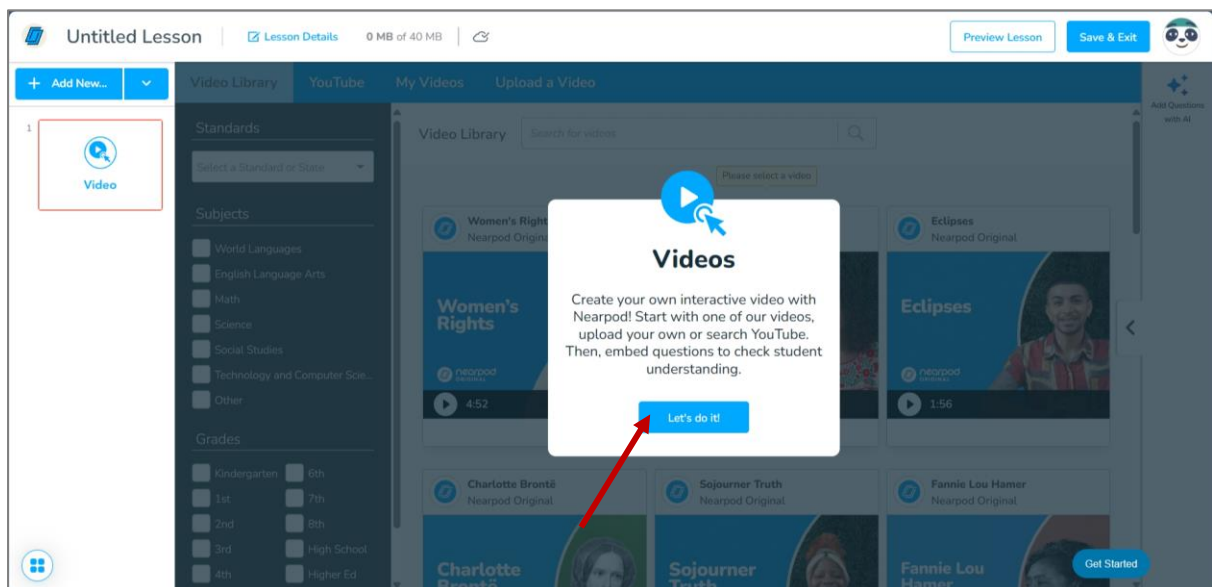


Membuat Video Interaktif

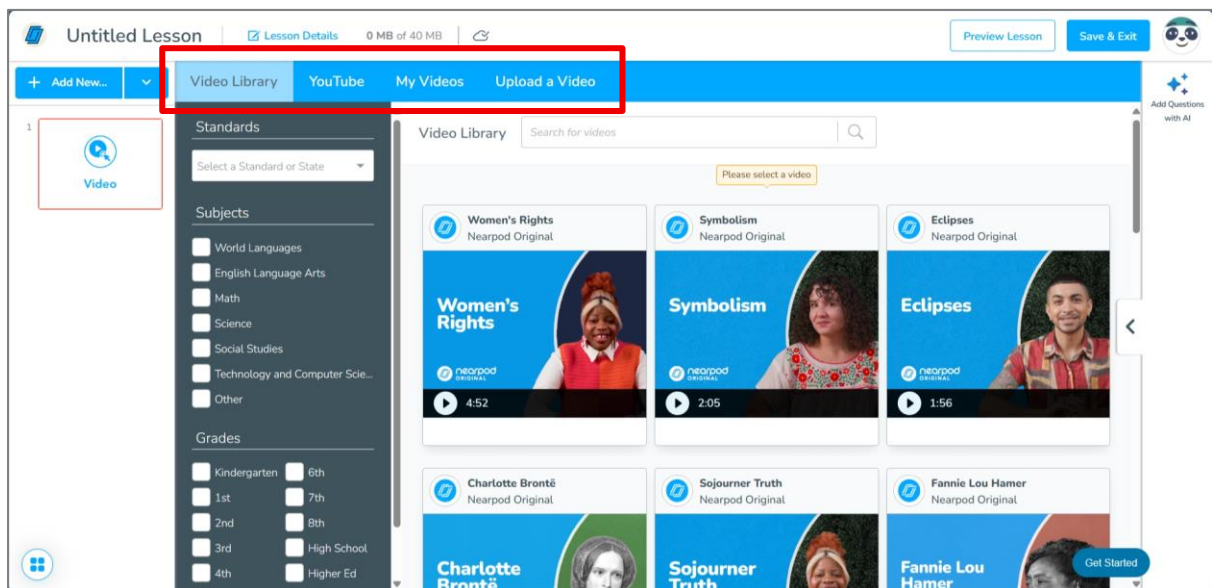
Kita dapat membuat video interaktif dengan Nearpod. Pertama, pilih jenis media “Video”, lalu klik “Add Selected”.



Selanjutnya, akan terbuka pengeditan aktivitas konten video seperti ini. Klik “Let’s do it”.

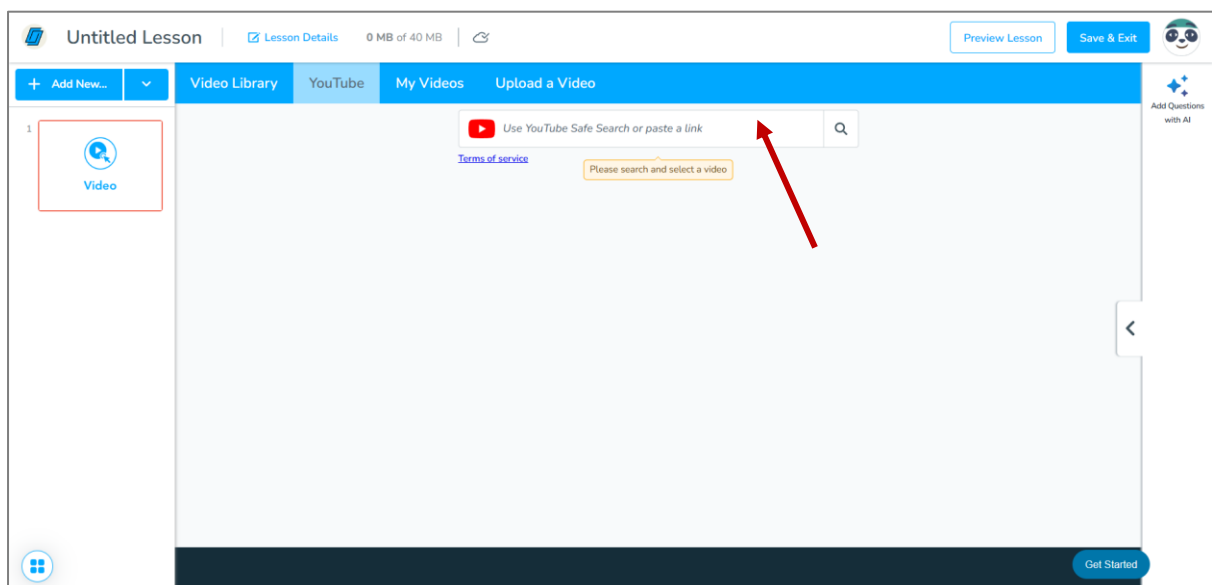


Berikut tampilan penambahan video. Ada pilihan jenis video yang dapat kita pilih.

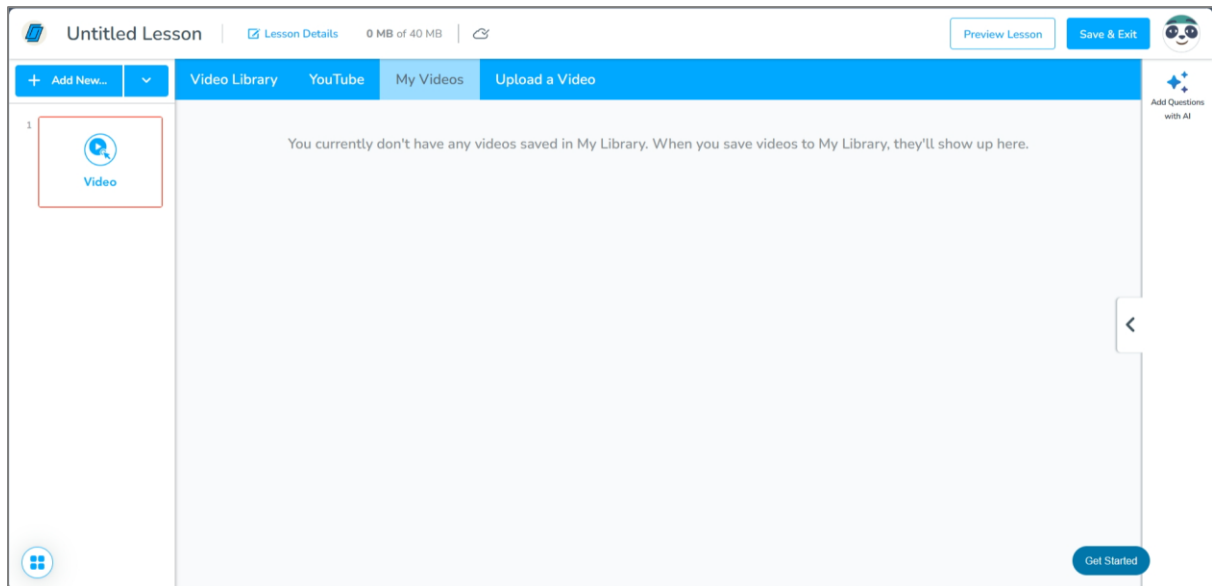


Tampilan di atas adalah tampilan Nearpod Video Library yang berisi kumpulan video dari Nearpod. Pencarian video bisa difilter berdasarkan standar pembelajaran, subyek, dan tingkatan kelas.

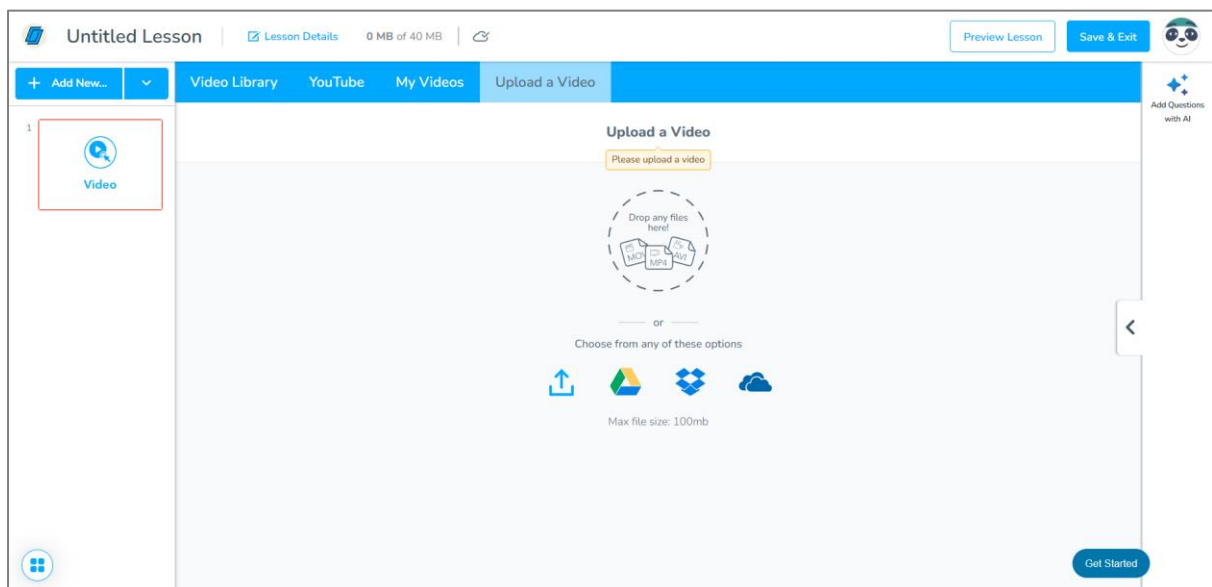
Kita juga dapat menambahkan video dari Youtube. Begini tampilan jika kita ingin menambahkan video dari Youtube. Kita cukup mencari videonya dengan mengetikkan *keyword*, bisa juga dengan menambahkan link.



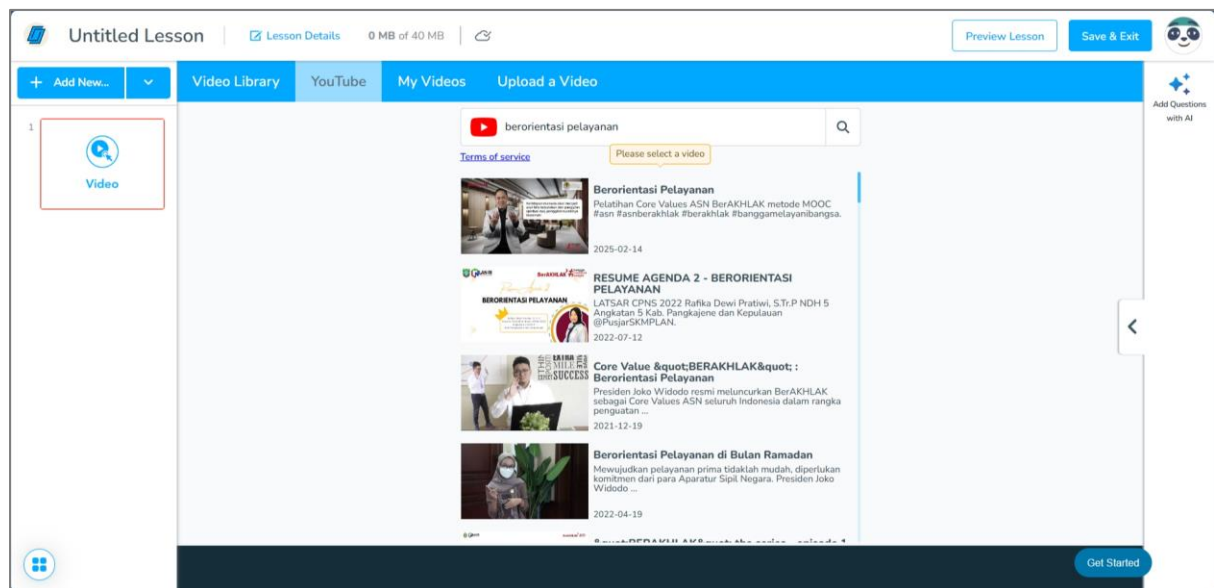
Selanjutnya ada tab “My videos”. Di sinilah kita dapat melihat berbagai video yang kita tambahkan.



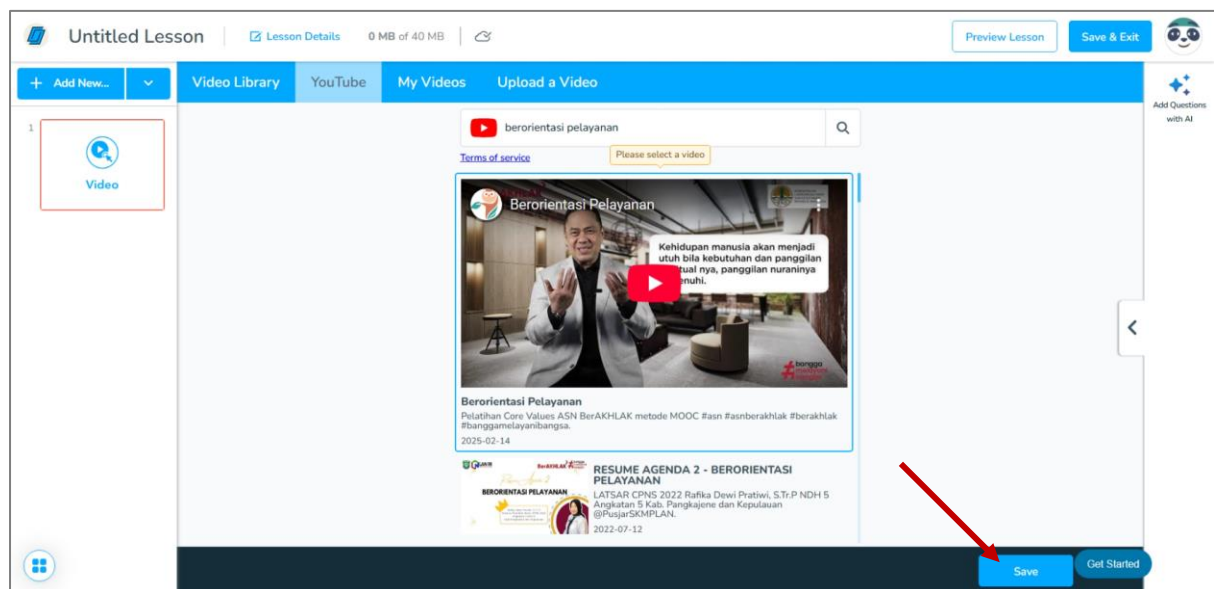
Untuk unggah video, kita dapat mengunggahnya dengan unggah langsung dari komputer kita, bisa juga menambahkan file dari situs cloud Google Drive, Dropbox, atau OneDrive.



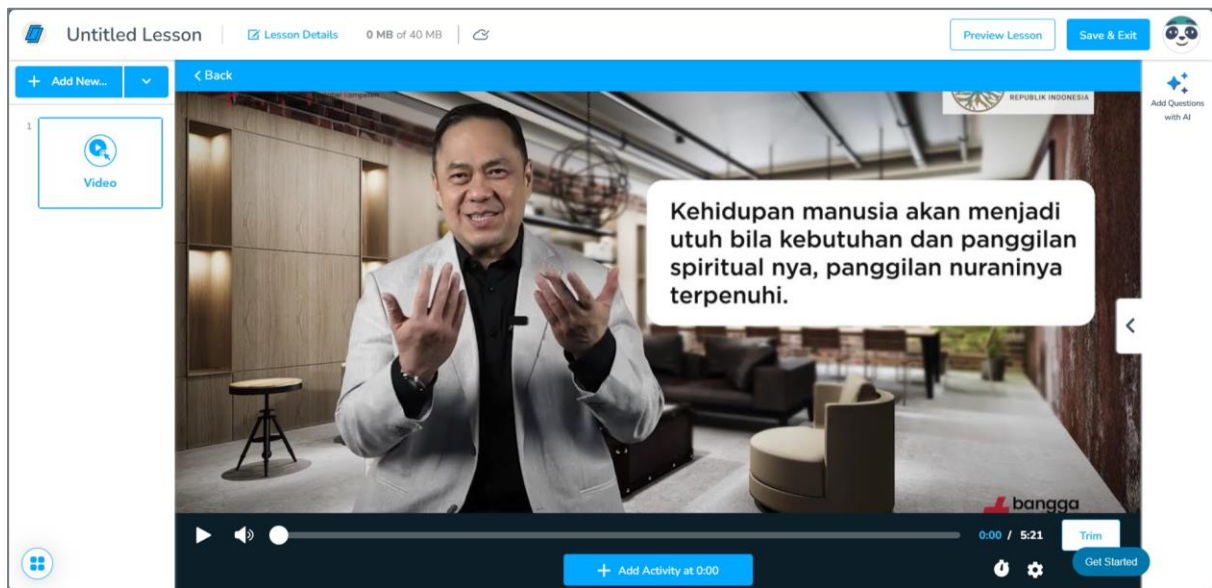
Sekarang, kita coba tambahkan video dari Youtube.



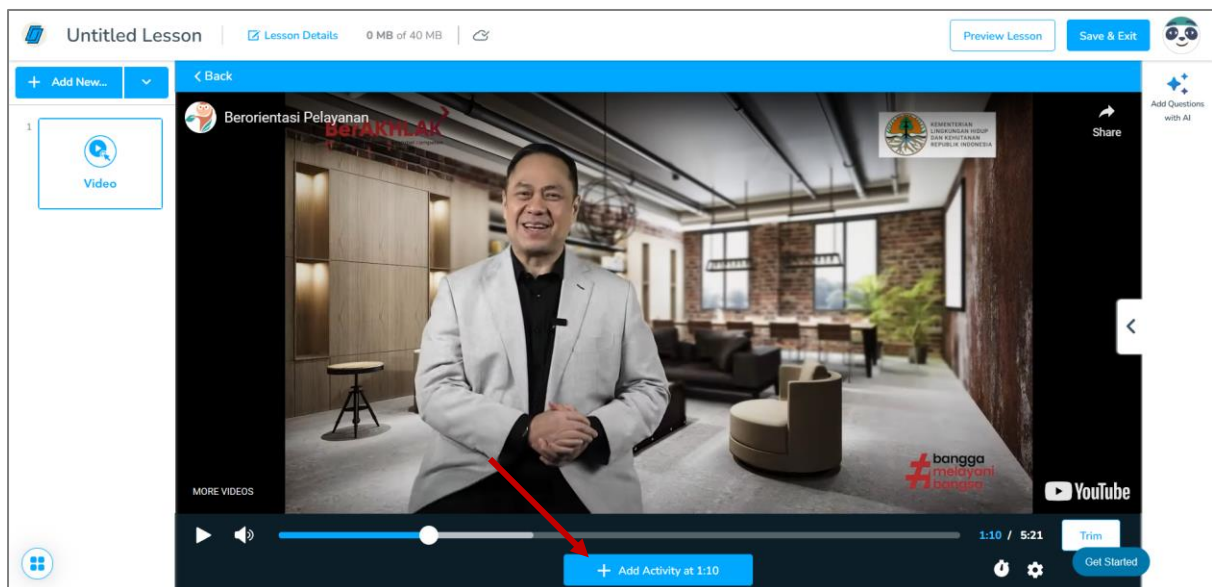
Setelah pilih videonya, klik “Save”.



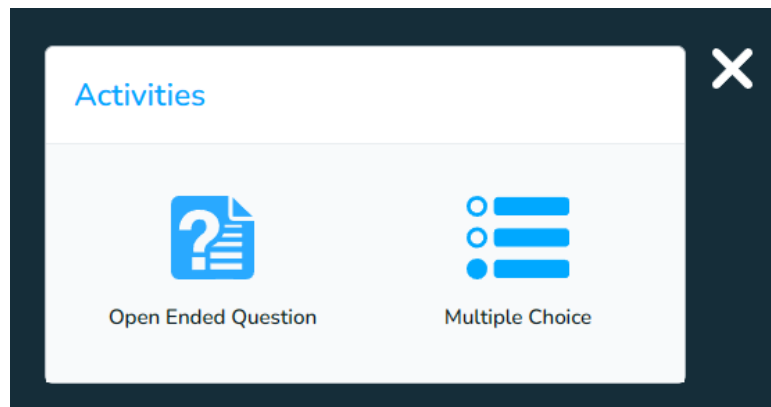
Berikut tampilan apabila kita telah menambahkan video,



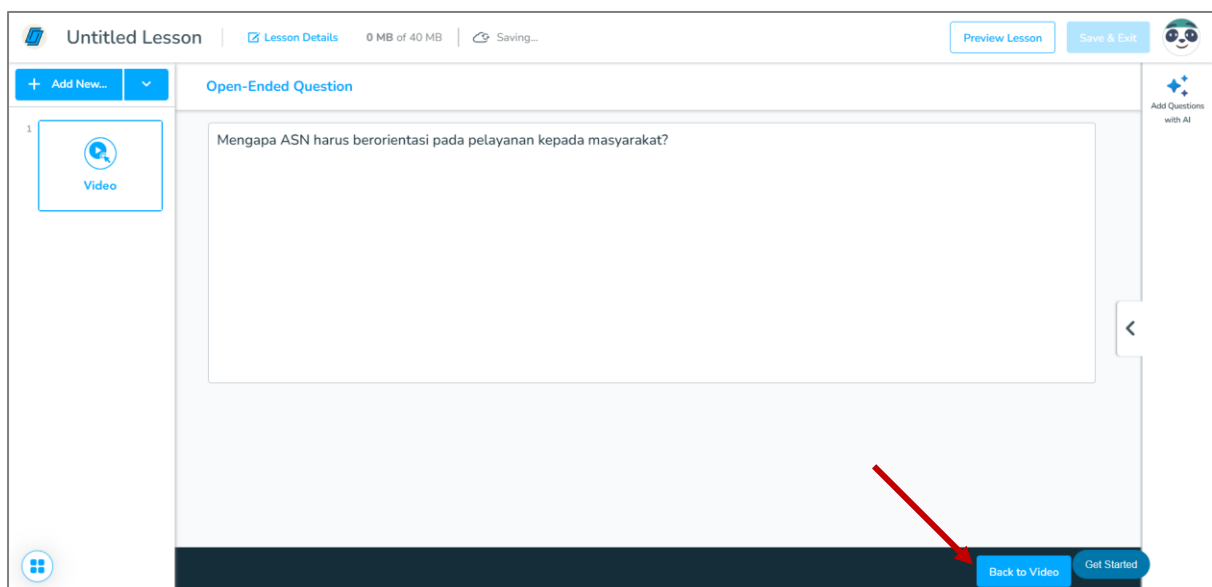
Untuk menambahkan aktivitas di menit tertentu, tambahkan “Add Activity” di bagian bawah.



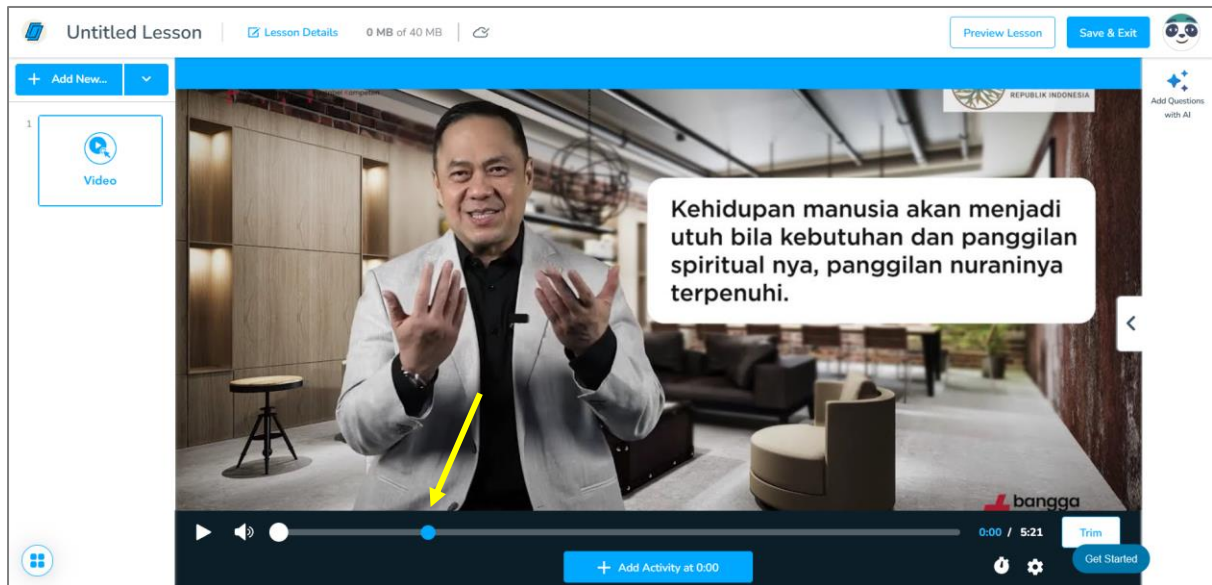
Aktivitas yang ditambahkan yaitu soal dengan jawaban uraian (Open-ended question) dan soal pilihan ganda (Multiple choice).



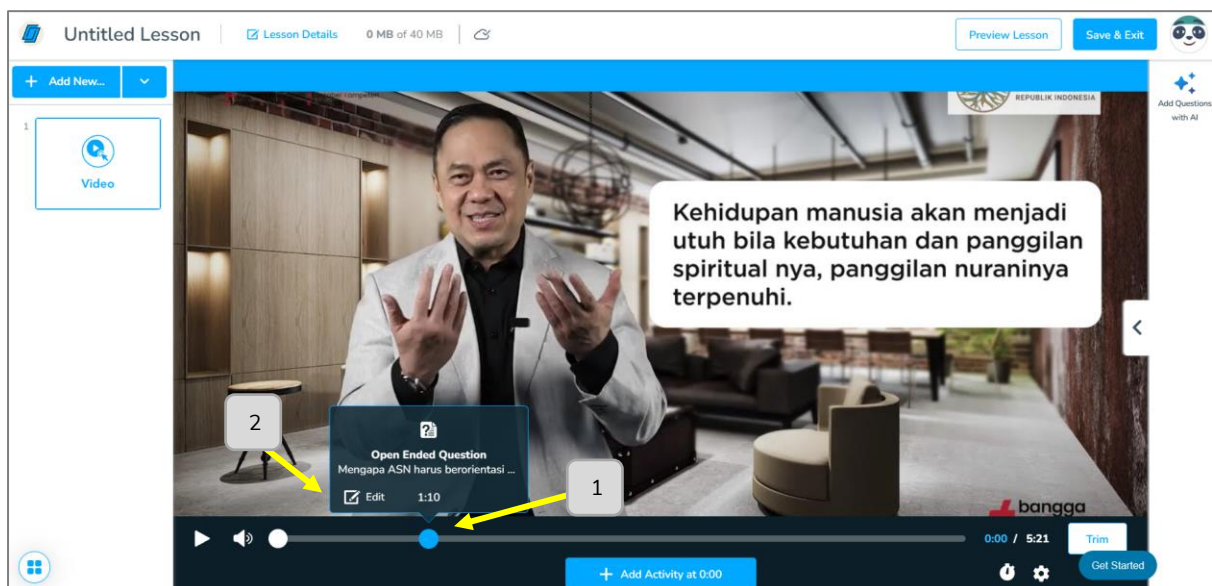
Setelah memasukkan pertanyaan interaktif, klik “Back to Video”.



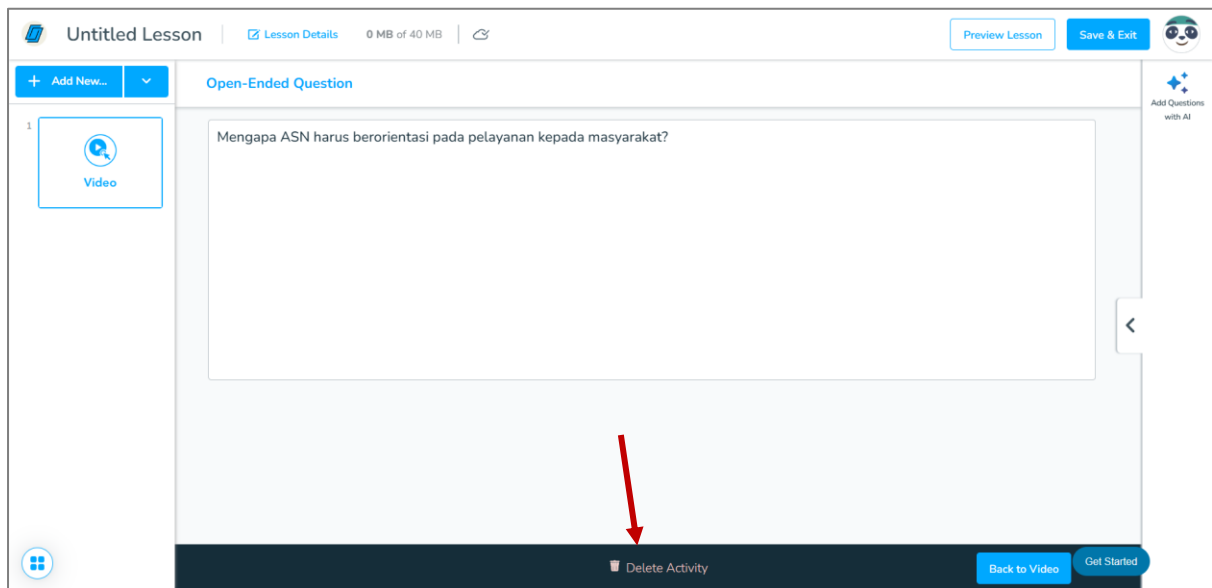
Berikut tampilan ketika kita telah menambahkan pertanyaan interaktif. Muncul titik penanda munculnya pertanyaan interaktif.



Untuk mengubah dan menghapus pertanyaan, arahkan kursor pada titik biru di *timeline* video, lalu klik “Edit”.

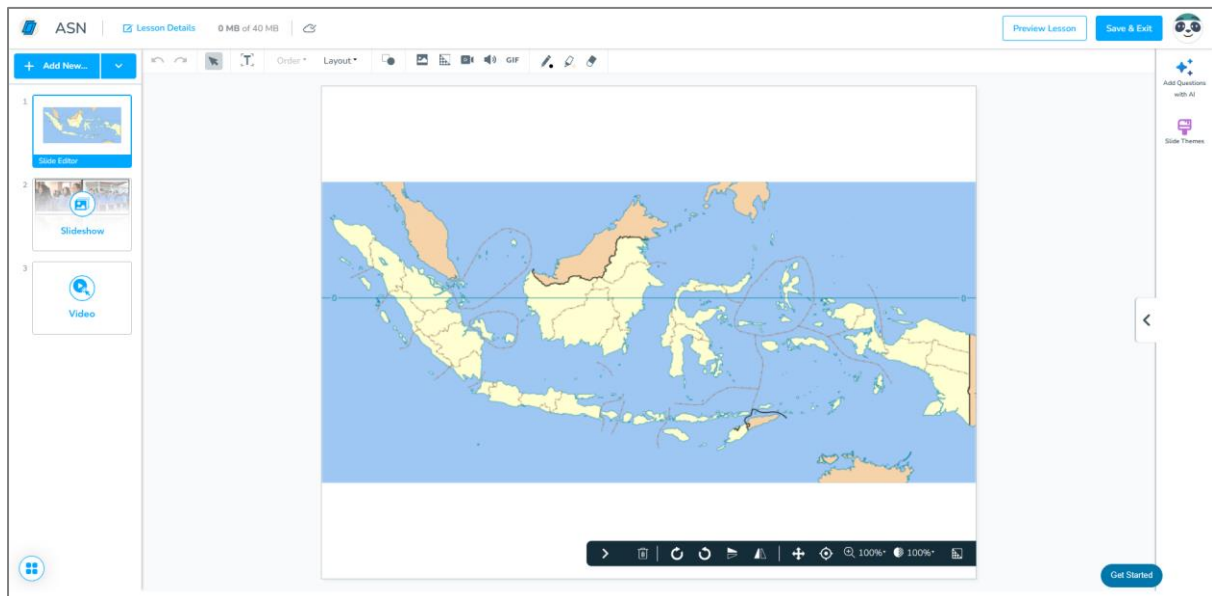


Kita kembali ke edit pertanyaan. Untuk menghapus pertanyaan, klik “Delete Activity”.

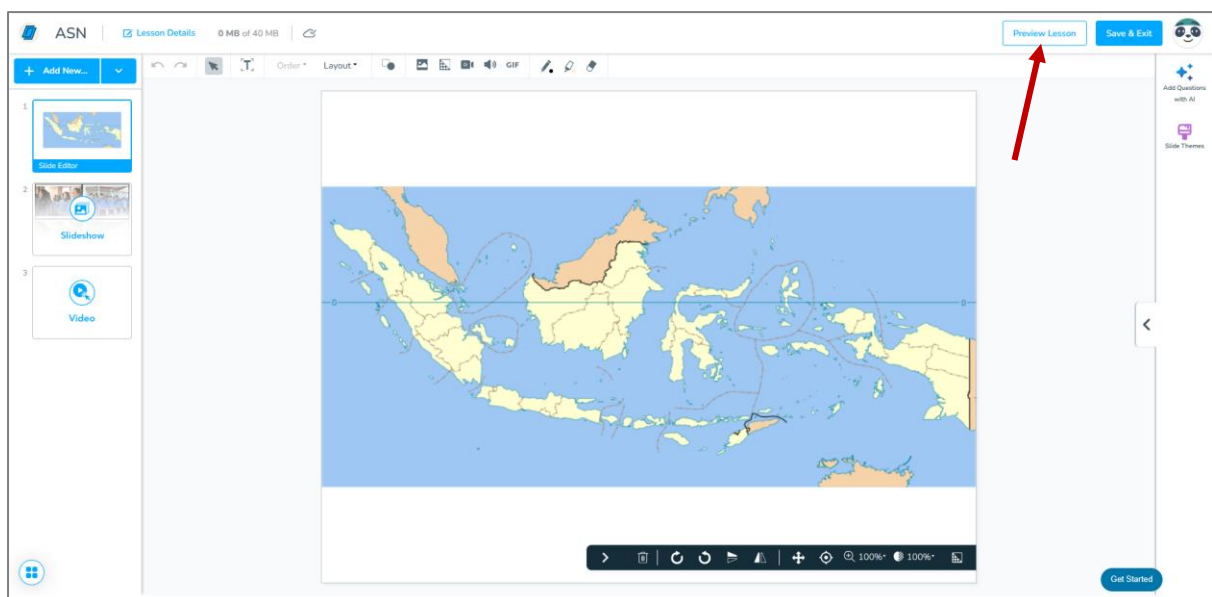


Melihat *Preview* Bahan Pembelajaran

Berikut contoh tampilan bahan pembelajaran yang sudah dibuat.

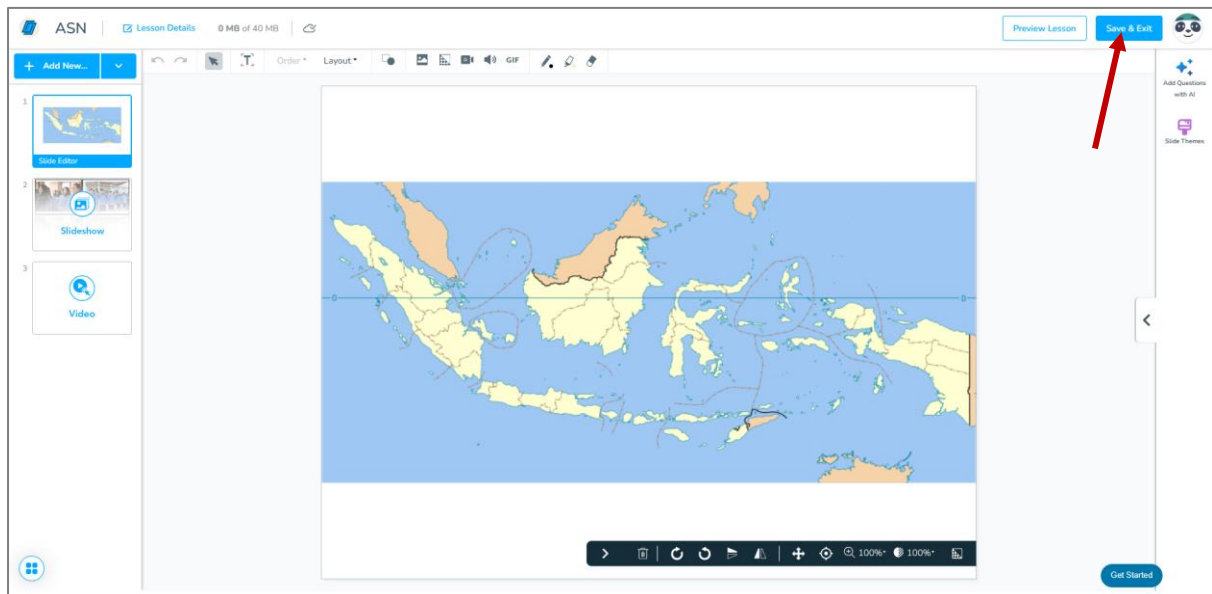


Dalam membuat bahan pembelajaran, kita dapat melihat preview tampilan peserta. Untuk melihat preview, klik "*Preview Lesson*".

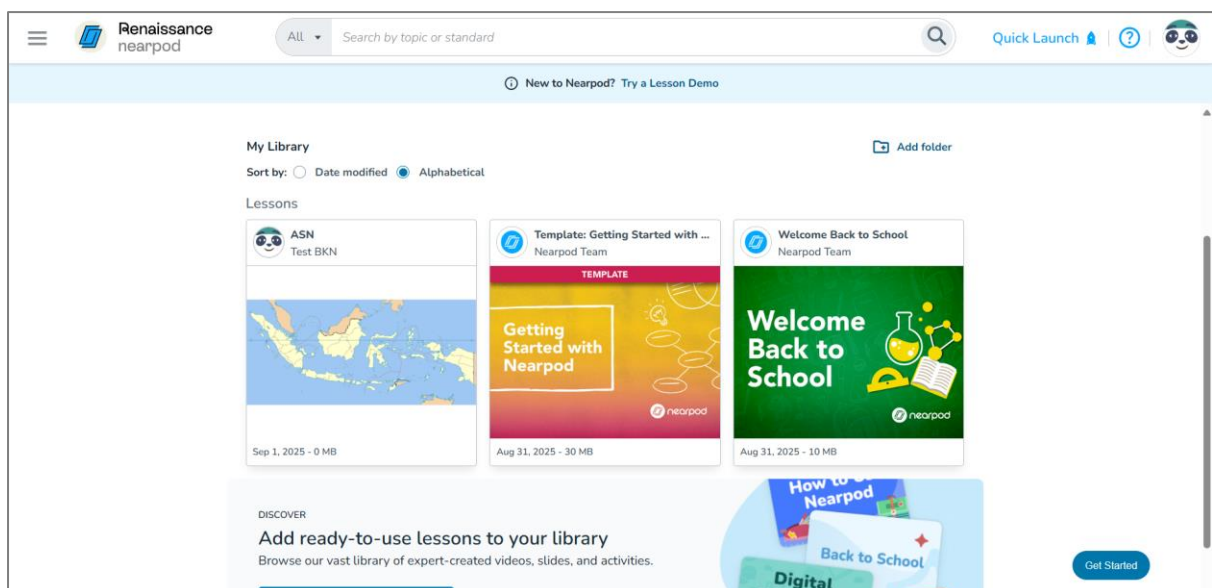


Menyimpan Bahan Pembelajaran

Untuk menyimpan bahan pembelajaran yang telah dibuat, klik “Save & Exit”.



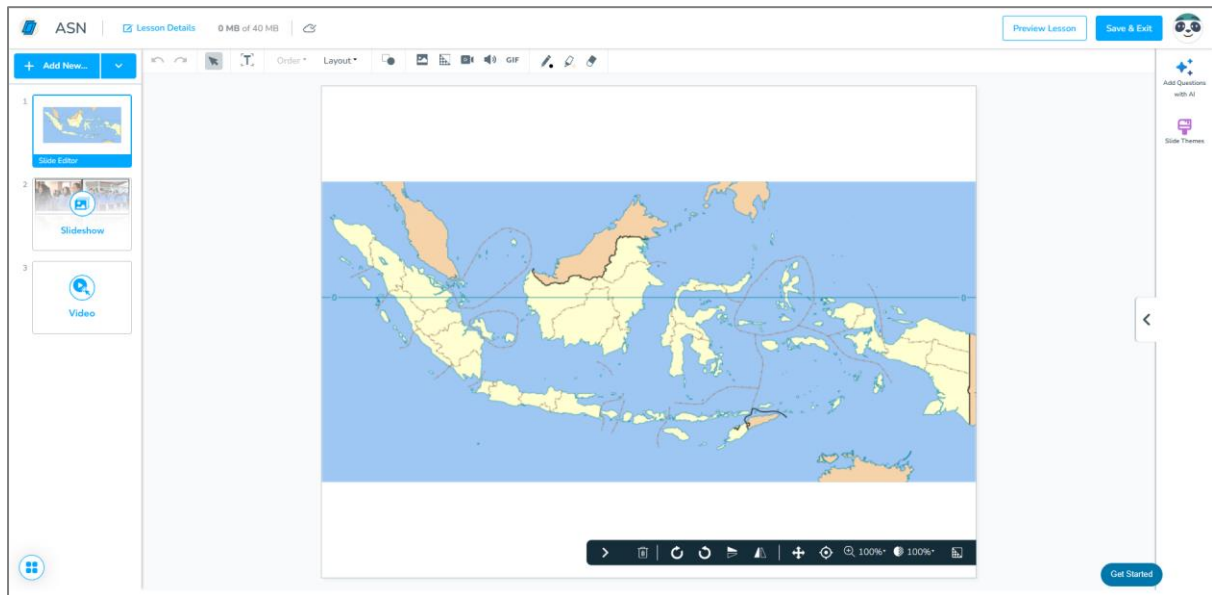
Setelah disimpan, maka bahan pembelajaran yang dibuat akan masuk ke *library* seperti ini.



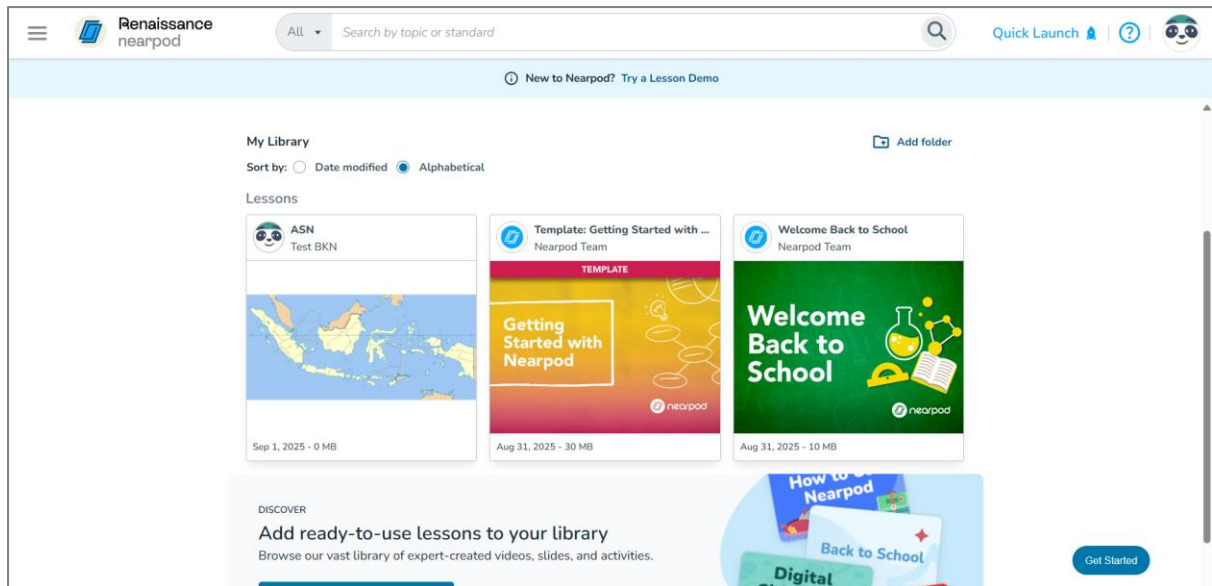
Membagikan Pembelajaran Interaktif kepada Peserta

Jika kita sudah membuat bahan pembelajaran interaktif di Nearpod, ketika hendak digunakan dalam pembelajaran daring, kita harus mempersiapkan pembelajaran tersebut.

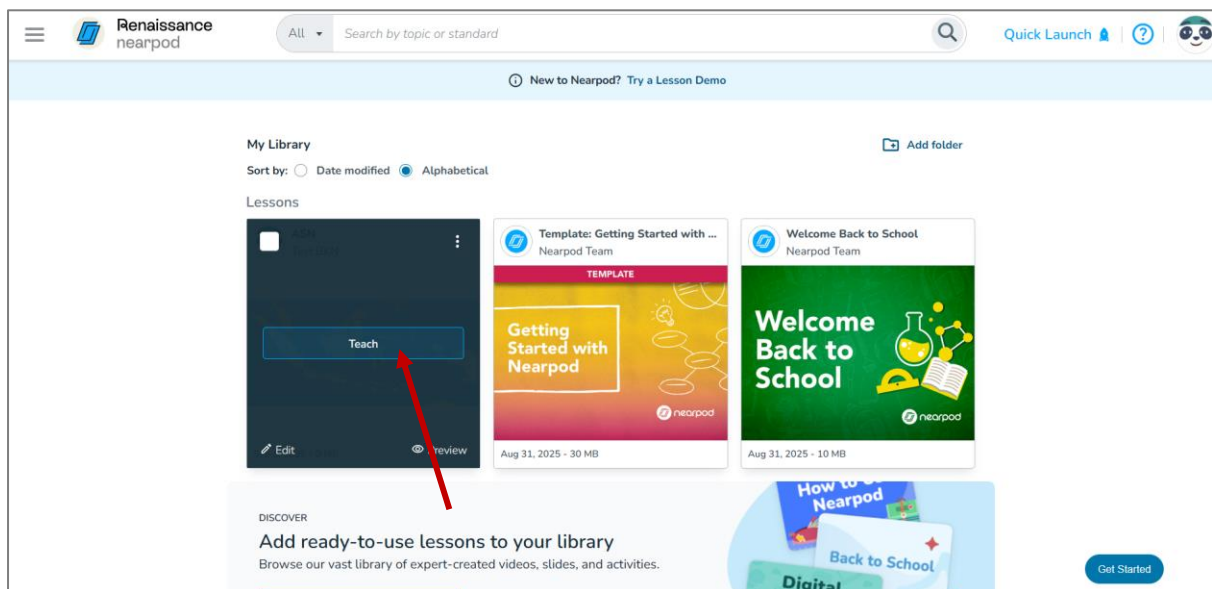
Berikut contoh tampilan bahan pembelajaran yang sudah dibuat.



Untuk membagikan kepada peserta, bukalah *page* “library” (nearpod.com/library) seperti berikut.

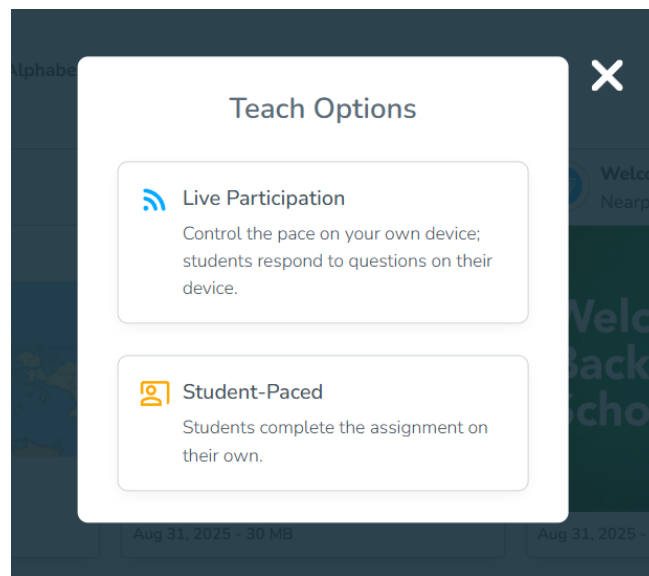


Arahkan kursor pada suatu bahan pembelajaran yang ingin digunakan hingga muncul tulisan “Teach”.

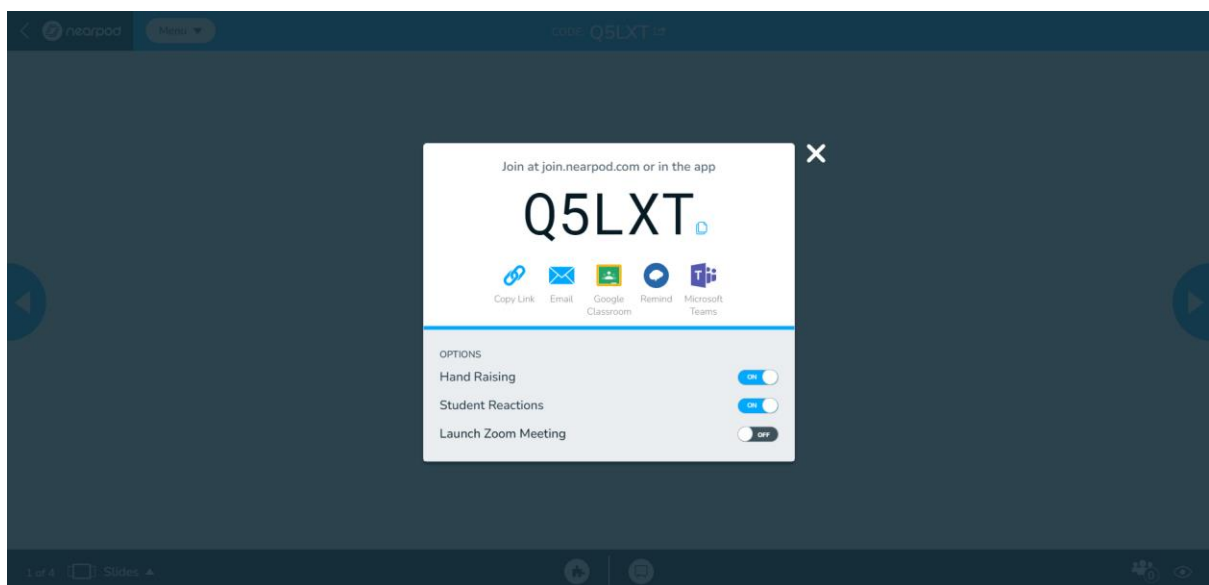


Setelah tekan “Teach”, ada 2 pilihan opsi pembelajaran. Ada *live participation* atau untuk pembelajaran *synchronous*. Lalu ada *student-paced* di mana bahan pembelajaran ini dapat diakses peserta kapan saja hingga batas waktu yang kita tentukan.

Jika ingin digunakan pada pembelajaran daring *synchronous*, pilih *Live Participation*.

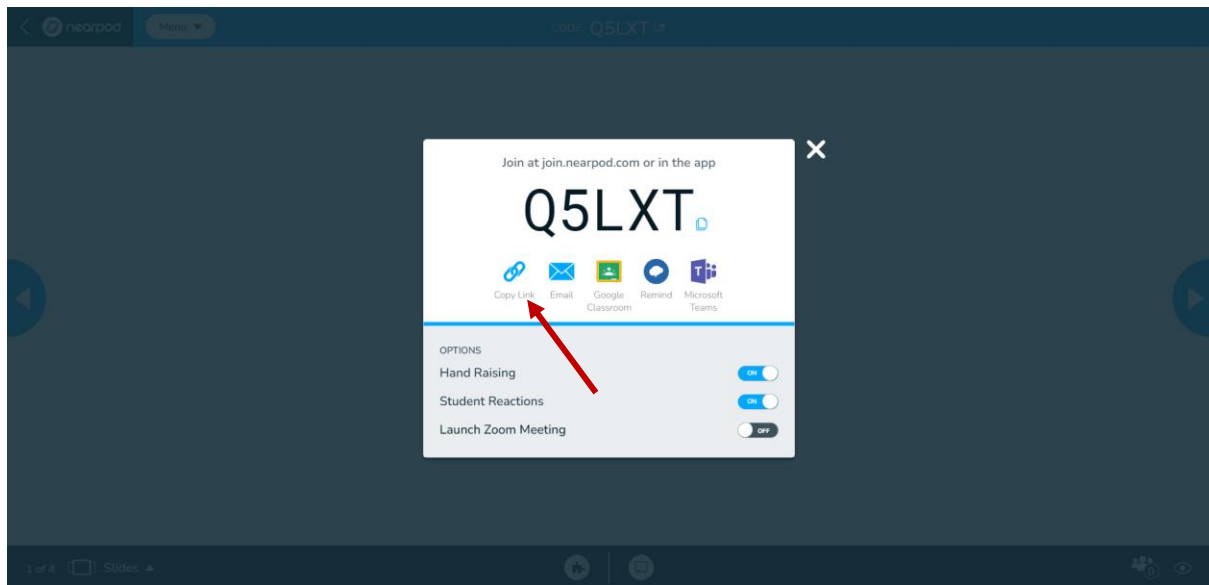


Setelah itu, akan muncul tampilan berikut.

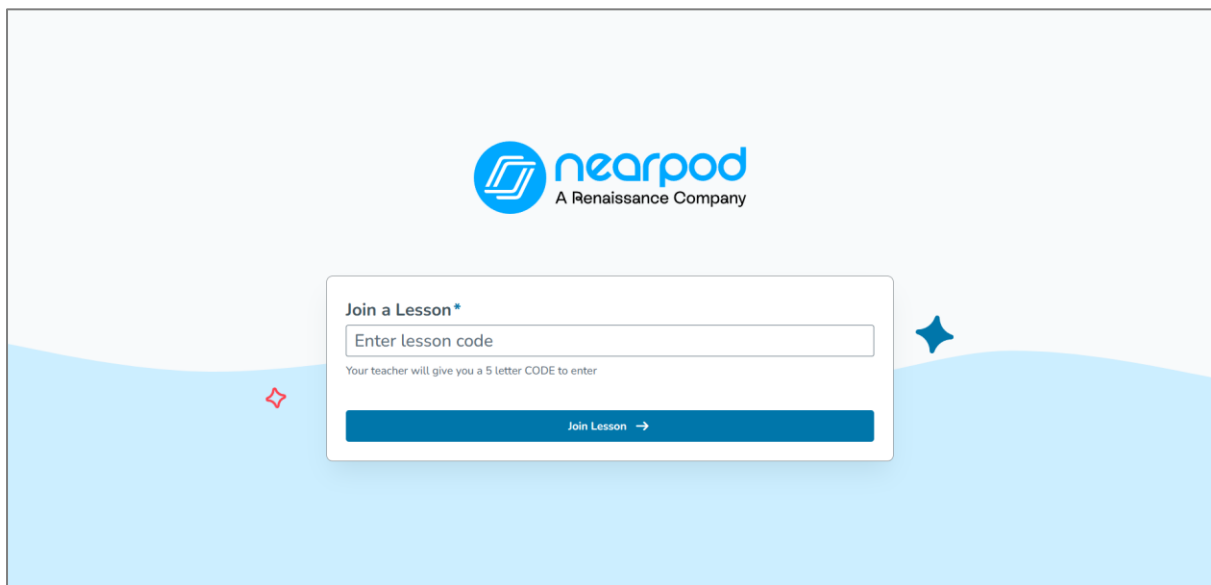


Ada 2 cara untuk membagikan bahan pembelajaran kita ke peserta.

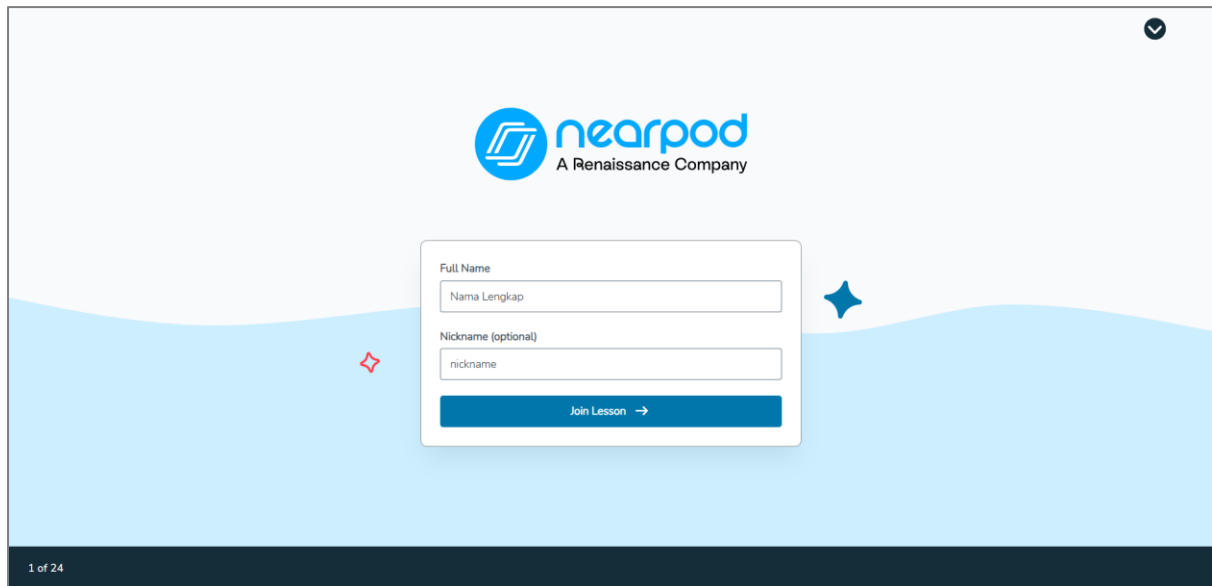
Cara pertama, bagikan link langsung ke peserta dengan menekan “*Copy Link*”. Ini adalah cara yang paling praktis.



Cara kedua, arahkan peserta untuk membuka situs nearpod.com/student/, maka akan tampil *page* di bawah ini. Arahkan peserta untuk memasukkan kode yang kita berikan melalui bahan yang telah kita tayangkan.

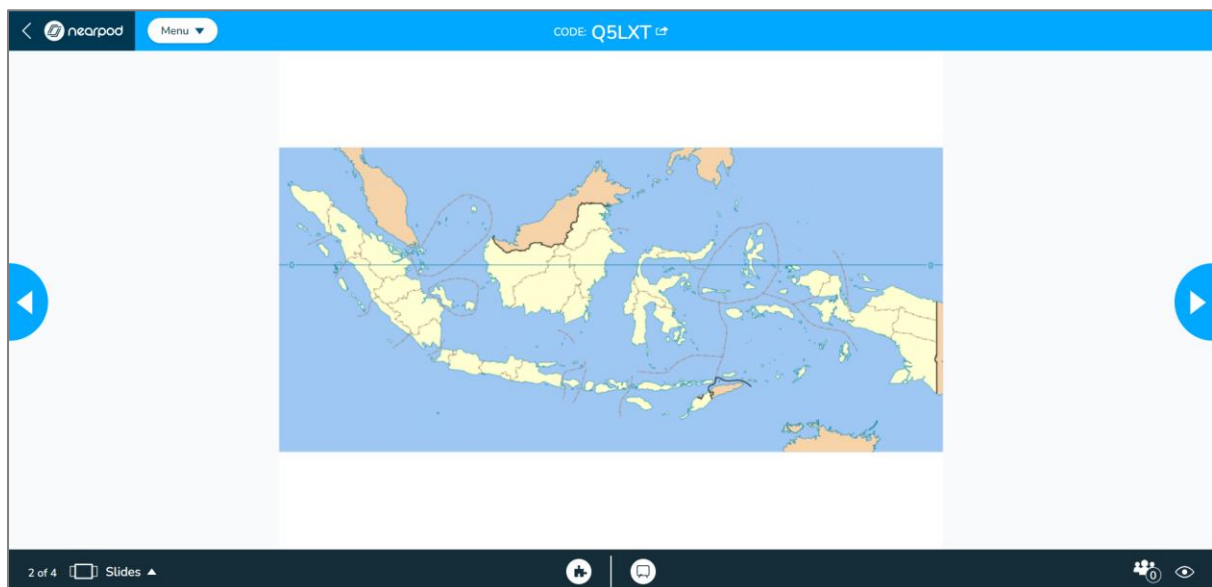


Dari dua cara berikut, akan muncul page berikut di mana peserta harus memasukkan namanya.

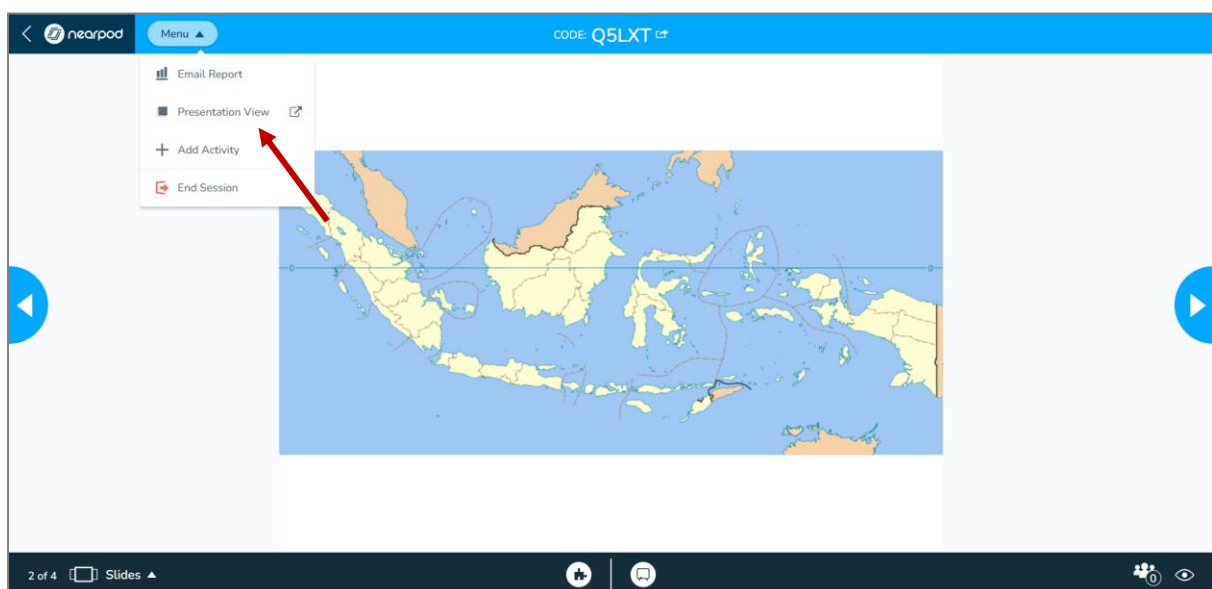
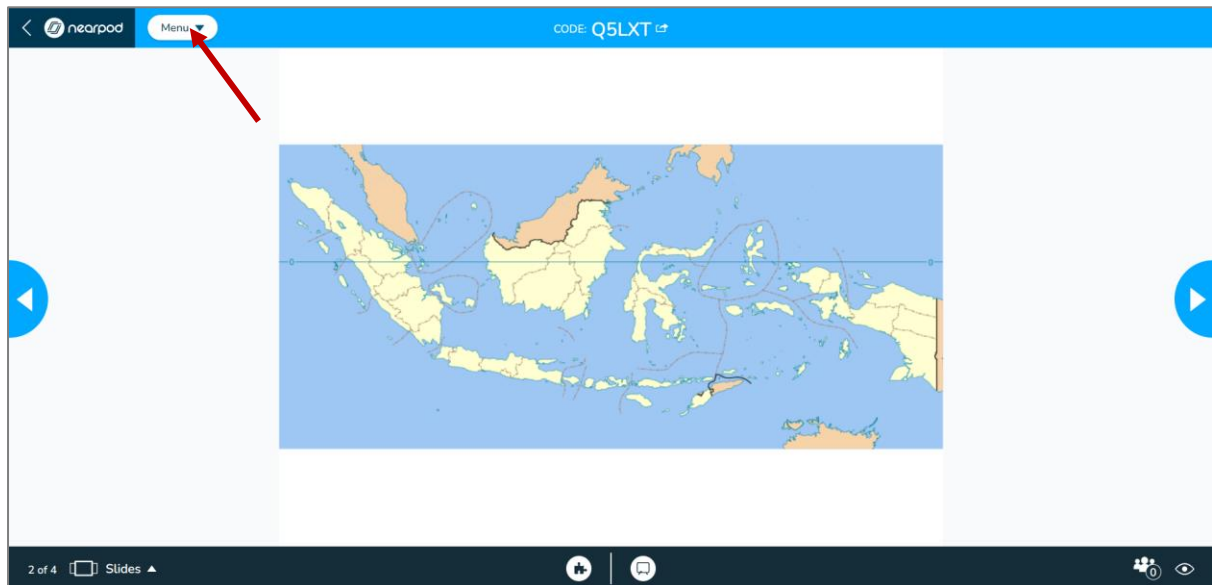


The image shows the Nearpod login interface. At the top center is the Nearpod logo, which consists of a blue circular icon with a white stylized 'N' followed by the text 'nearpod' in blue and 'A Renaissance Company' in a smaller, grey font below it. In the center of the screen is a white rectangular form with a thin grey border. Inside the form, there are two text input fields. The first field is labeled 'Full Name' and contains the placeholder text 'Nama Lengkap'. The second field is labeled 'Nickname (optional)' and contains the placeholder text 'nickname'. Below these fields is a blue button with the text 'Join Lesson →' in white. The background of the login screen is light blue with a subtle wavy pattern. There are small red and blue star-like icons on either side of the form. In the bottom left corner, there is a small text label '1 of 24'.

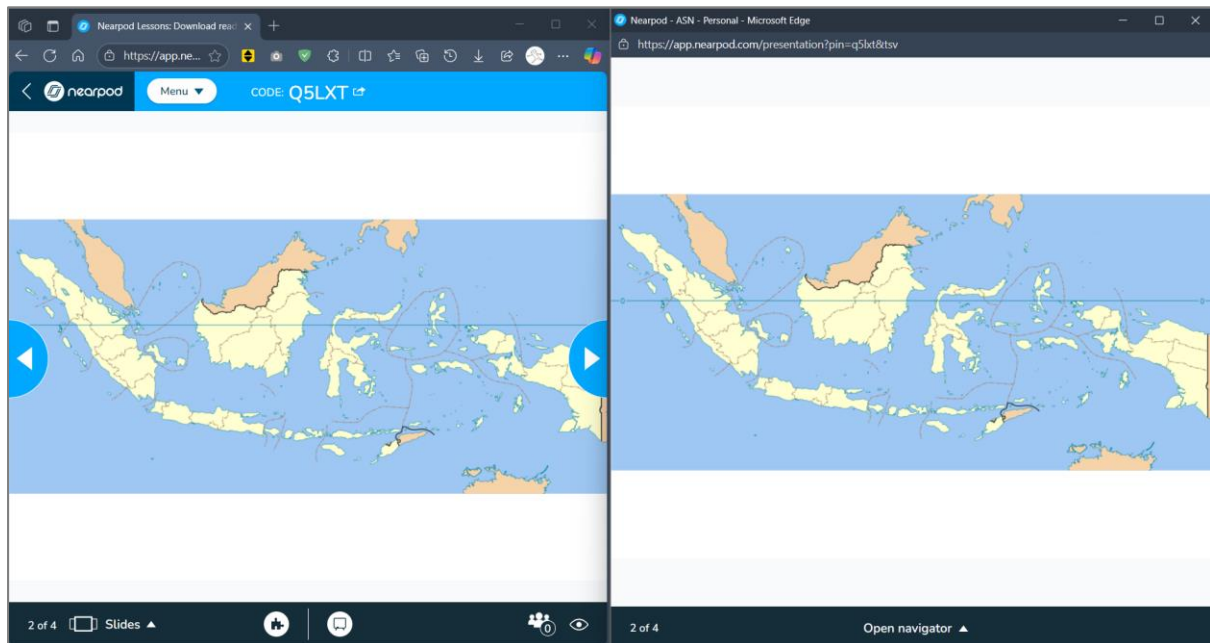
Kembali ke bahan pembelajaran yang telah kita buka, sekarang kita memasuki presentasi *teacher mode*.



Kita dapat melihat tampilan mode peserta atau *student view* dengan cara berikut. Klik menu, lalu klik “*Presentation View*” yang akan terbuka di jendela atau *window* baru.



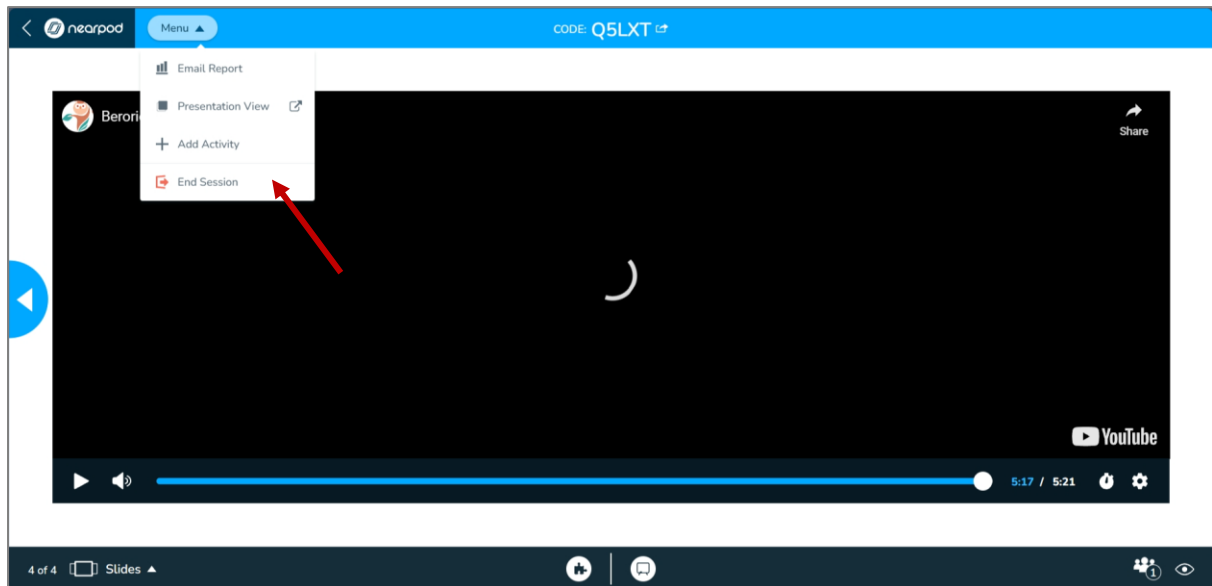
Tampilan di sebelah kiri adalah tampilan dari Nearpod kita atau *teacher view*. Tampilan di sebelah kanan adalah *student view* yang dilihat peserta untuk mengakses bahan pembelajaran kita.



Untuk peserta *sendiri*, terdapat fitur *raise hand* untuk “unjuk tangan” ketika kita presentasi dengan Nearpod, serta fitur *reaction* untuk memberi reaction.

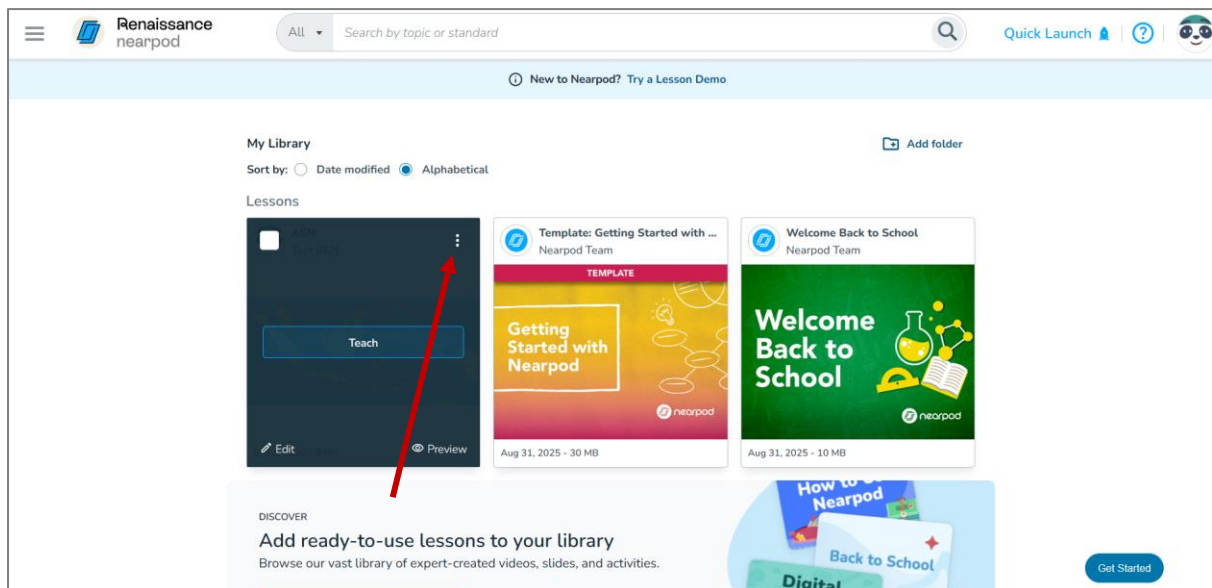


Untuk mengakhiri presentasi dengan Nearpod, klik menu, lalu klik “End Session”. Akses bahan pembelajaran pada peserta juga otomatis berakhir.

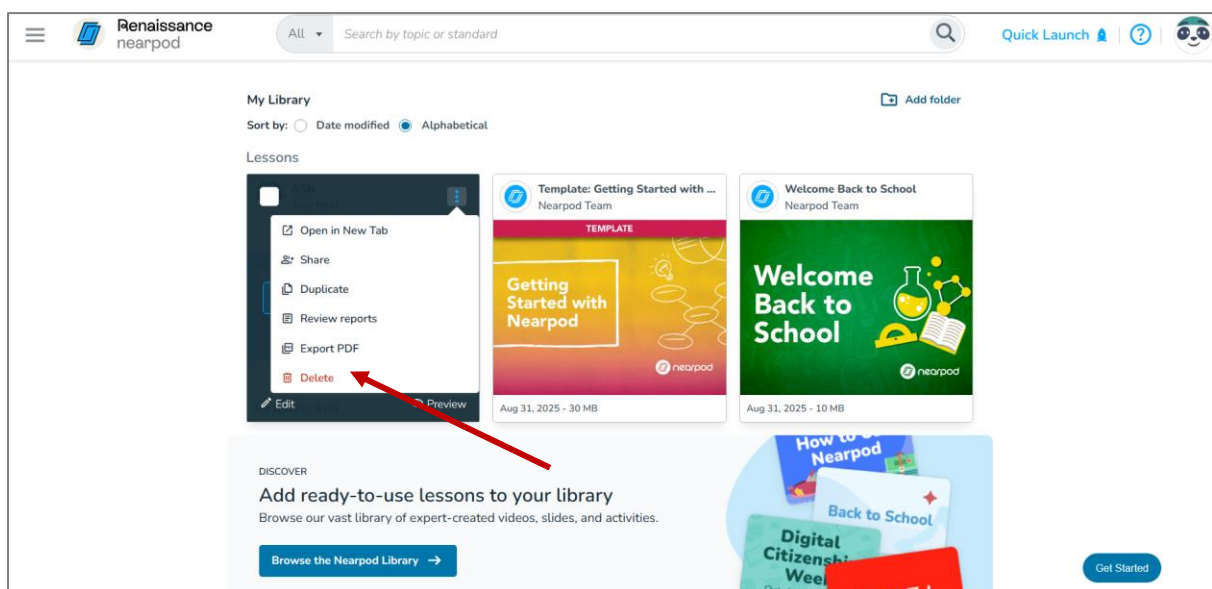


Menghapus Bahan Pembelajaran

Untuk menghapus bahan pembelajaran yang telah kita buat, arahkan kursor pada bahan pembelajaran yang hendak kita hapus, lalu klik tiga titik di sebelah kanan.



Setelah itu, klik “Delete”.





BAB 5

Penutup

Kesimpulan

Dari banyaknya situs-situs pembelajaran interaktif, berdasarkan fitur interaksi yang tersedia serta kelebihan-kelebihan yang dapat terimplementasi secara mudah dan gratis, maka ada beberapa situs pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang dimiliki.

Slido sangat cocok untuk membuat interaksi tanya jawab dan *polling real-time*, termasuk *polling* pilihan ganda dengan opsi jawaban tidak terbatas. Padlet cocok untuk membangun diskusi dan mengadakan *brainstorming* dengan peserta, serta untuk melakukan *polling real-time* yang lebih praktis dengan banyak pertanyaan. Nearpod sangat cocok untuk *ice breaking* dengan ragam gamifikasi yang seru dan konten interaktif.

Panduan situs pembelajaran daring interaktif ini merupakan salah satu upaya strategis dalam menjawab tantangan era digital, di mana proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Melalui pemanfaatan teknologi yang ada, pembelajaran dapat dirancang lebih fleksibel, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta. Dengan adanya panduan ini, diharapkan penyelenggara pelatihan, fasilitator, maupun peserta dapat lebih mudah mengoptimalkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil pengembangan kompetensi ASN.

Saran

1. Diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi para pengajar dan fasilitator agar mampu menguasai teknologi serta metode pembelajaran interaktif secara optimal.
2. *E-book* panduan ini sebaiknya ditinjau dan diperbarui secara berkala sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajar agar tetap relevan.
3. Fasilitator perlu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, misalnya dengan studi kasus, *polling*, gamifikasi, atau proyek kolaboratif.

4. Penting untuk menyediakan layanan bantuan teknis (helpdesk) sehingga hambatan teknologi yang dialami peserta tidak mengganggu jalannya pembelajaran daring.
5. Setiap fasilitator dapat mengeksplor lebih dalam keseluruhan fitur yang ada pada situs-situs pada panduan ini dan dapat diimplementasikan pada pembelajaran daring *synchronous* yang kita ajarkan kepada ASN.

Daftar Pustaka

Perundangan-Undangan

UU No. 20 tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara

PP No. 17 Tahun 2020 tentang Perubahan PP No. 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil

PP No. 49 tahun 2018 tentang Manajemen PPPK

Peraturan Lembaga Administrasi Negara No. 10 Tahun 2018 tentang Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil

Peraturan Lembaga Administrasi Negara No. 15 Tahun 2020 tentang Pengembangan Kompetensi PPPK

Peraturan Lembaga Administrasi Negara No. 8 Tahun 2018 tentang tentang Pedoman Penyelenggaraan Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil Melalui E-Learning

Peraturan Lembaga Administrasi Negara No. 4 Tahun 2025 tentang Konten Pembelajaran

Website

<https://slido.com/>

<https://padlet.com/>

<https://nearpod.com/>

<https://guruinovatif.id/artikel/nearpod-aplikasi-presentasi-interaktif-yang-guru-harus-tahu>

<https://guruinovatif.id/artikel/padlet-media-kekinian-untuk-memotivasi-siswa-lebih-aktif>

<https://idwebhost.com/blog/apa-itu-padlet/>

<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/presentasi-interaktif-menggunakan-aplikasi-nearpod/>



**PUSAT PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA
BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA**

Jalan Desa Pandansari Nomor 32 Kecamatan Ciawi,
Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16720

Telepon/Faksimile (0251) 8246800

Laman: www.pusbangasn.bkn.go.id
Pos-el: pusbang@bkn.go.id

   @pusbangsdm.bkn  Pusbang SDM BKN  @pusbangsdm_bkn  pusbangasn.bkn.go.id