

STUDENT VIEWS ON THE USE OF CLASSPOINT INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN RELIGIOUS EDUCATION SUBJECTS

Sigit Setiyanto¹, Ismail Setiawan²

^{1,2}*Program Studi Sistem dan Teknologi Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta*

^{1,2}*Jl. Ki Hajar Dewantara No.10., Kec. Jebres, Kota Surakarta, Indonesia*

E-mail : sigit.sti@aiska-university.ac.id, ismailsetiawan@aiska-university.ac.id

ABSTRACT

Interactive Learning is a learning method or technique that can be applied with a two-way communication system characterized by interactions between lecturers and students, students and students and with learning resources in supporting the achievement of learning objectives. Classpoint is an interactive learning application from the company Inknoe that can be integrated with the Microsoft Office PowerPoint presentation application and provides a number of features to create interesting learning materials so as to increase engagement between students and the subject matter. This study aims to determine student perceptions of the use of Classpoint interactive learning media in lecture activities. The approach method used in this research is descriptive quantitative approach method using a questionnaire. A total of 75 first semester students in 3 faculties at the University of 'Aisyiyah Surakarta who took the Religious Education course were given a questionnaire containing 16 statements that represented aspects of motivation, usefulness, and cognitive and psychomotor aspects. The student data collected were presented using the percentage of perception questionnaire score criteria. The results showed that the students gave a positive response to the Classpoint interactive learning media with the criteria of strongly agreeing or the response percentage range from 86,40% to 94,67%. The positive response given to Classpoint media is due to the presence of several interesting features that support the Classpoint function as an interactive learning medium. The implication of this research is that Classpoint interactive media can be used as a reference for learning media in the classroom, specifically in increasing students' motivation and activeness in learning.

Keywords: *Classpoint; interaktif media; learning media*

I. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan kegiatan belajar yang selalu baru di setiap hari sepanjang hidup manusia. Dengan adanya pendidikan ini pemenuhan kebutuhan untuk sumber daya manusia (SDM) dalam berbagai aspek kehidupan manusia sehingga dapat terpenuhi. Untuk mencapai tujuan pemerintah dalam memenuhi kebutuhan SDM maka dibuatlah suatu bentuk pendidikan kejuruan yang berfokus menyiapkan peserta didik memiliki keterampilan tertentu sehingga dapat terjun langsung ke dunia kerja setelah menyelesaikan jenjang pendidikannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang beriringan mempunyai dampak yang sangat kuat terhadap keberlangsungan kehidupan manusia saat ini. Dampak nyata yang dapat dirasakan saat ini terjadi pada salah satunya yaitu dalam proses kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman menjadi sangat canggih dimana setiap orang atau manusia dapat mengakses teknologi dimana saja secara mandiri melalui perangkat komputer masing-masing. Perangkat yang digunakan dapat berupa komputer personal atau pc, laptop, netbook, tablet, smartphone dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi yang dapat dirasakan sangat pesat ini mendapat dukungan yang sangat tinggi dengan adanya perubahan yang dihadapi oleh dunia yaitu revolusi industri 4.0 diberbagai bidang aspek kehidupan manusia, yang salah satunya dalam bidang pendidikan sehingga dimanfaatkan untuk dapat dijadikan sebuah bahan ajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas perkuliahan.

Tantangan masa depan akan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman dan diikuti dengan persaingan yang semakin ketat. Hal ini menuntut tenaga pengajar sebagai tenaga pengajar untuk tidak hanya terampil dan kreatif dalam suatu bidang namun dituntut juga dapat mengembangkan bidang yang ditekuninya. Sehingga yang dilakukan oleh tenaga pengajar akan melahirkan mahasiswa-mahasiswa yang dapat berpikir secara kreatif dan kritis untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Adapun yang dapat dilakukan dan mendukung upaya dalam mengatasi hal tersebut adalah dilakukannya pembelajaran efektif dan kreatif dengan menggunakan beberapa media maupun sarana pembelajaran. Pembelajaran efektif ini dapat juga diciptakan oleh tenaga pengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai alat bantu dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya dapat menggunakan yaitu media pembelajaran interaktif presentasi.

Menurut Dewi (dalam Cahyaningrum) Media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi dari sumber belajar dengan metode pembelajaran yang memberikan umpan balik

terhadap pengguna [1]. Media pembelajaran interaktif menjadikan peserta didik lebih efektif dan fleksibel dalam belajar karena peserta didik dapat memilih materi dan dapat mengulang materi tanpa mengikuti urutan materi belajar. Media pembelajaran interaktif perlu pengembangan dengan menggunakan perangkat lain selain komputer seperti android atau tablet serta perlunya ditambahkan video pembelajaran dan soal latihan yang bervariasi agar memberi kemudahan peserta didik untuk memahami isi materi.

Pembelajaran Interaktif merupakan sebuah metode atau teknik untuk proses pembelajaran yang dapat diaplikasikan dengan sistem komunikasi dua arah antara tenaga pengajar (dosen) dengan mahasiswa. Pada metode pembelajaran interaktif, dosen ketika menyajikan bahan ajar dan materi, dosen menjadi aktor utama dalam membentuk keadaan dan situasi ruang kelas yang interaktif dan edukatif. Hal ini ditandai dengan adanya interaksi antara dosen sebagai tenaga pengajar dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa dan dengan sumber materi pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar pada perkuliahan yang berlangsung.

Proses belajar mengajar pada metode penelitian ini, keterlibatan mahasiswa diharuskan total sepenuhnya dalam partisipasinya sebagai responden, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor. Dalam proses belajar mengajar, seorang dosen harus memberikan edukasi pembelajaran pada mahasiswa agar senantiasa terus menyimak, menyajikan media ajar yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis serta mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi sebuah dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif.

Ada beberapa manfaat pembelajaran interaktif yang salah satunya adalah membentuk mahasiswa mampu mengeksplorasi potensi diri mahasiswa. Tentunya dengan kehadiran dosen sebagai mentor dan fasilitator akan semakin memudahkan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif dan konstruktif melalui media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media kreatif dan inovatif yang dikemas dengan media pembelajaran menarik dan interaktif akan membuat mahasiswa lebih dapat berimajinasi dan menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan output pembelajaran. Secara garis besar media jika dipahami dapat diartikan sebagai materi, atau kejadian yang membangun dalam proses pembelajaran. Secara ringkasnya, media diartikan merupakan sebuah sarana untuk penyampaian atau mengantarkan materi dan pesan-pesan dalam pembelajaran. Potensi seorang dosen sebagai pengajar dilihat dari bagaimana cara dosen tersebut dalam memilih suatu metode, pendekatan, serta media yang tepat, sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dan juga sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang dirancang untuk generasi abad 21 agar mampu mengikuti arus perkembangan teknologi terbaru. Terutama pada ranah komunikasi yang telah masuk ke sendi kehidupan, maka dari itu siswa diharuskan untuk bisa menguasai empat keterampilan belajar (4C), yakni: *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication dan collaboration* [2]. Keempat konsep tersebut harus dimiliki oleh semua peserta didik agar siap memenuhi tuntutan dunia kerja pada Era 4.0. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang terjadi di lembaga pendidikan diwajibkan dapat memenuhi standar tersebut. Salah satunya dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang semula hanya berpusat pada guru atau dosen (*teacher or lecturer centered learning*) dengan interaksi satu arah menjadi kegiatan yang berpusat pada siswa atau mahasiswa yang melibatkan interaksi banyak arah atau kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran dan berperan penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran [3]. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran masih sangat jarang ditemui. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengalami kemajuan pesat, sehingga menghasilkan inovasi baru dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Pada era saat sekarang ini tenaga pengajar atau dosen dituntut untuk mempunyai kemampuan teknologi, salah satunya yaitu pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran. Komputer merupakan salah satu teknologi masa kini yang dapat sangat membantu dosen untuk membuat materi belajar secara fokus dan efisien. Melalui komputer banyak aplikasi pendidikan yang dapat diakses oleh dosen untuk pengembangan media pembelajaran interaktif dikelas yang dikembangkan. Andrizal & Arif (dalam [3]) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang memberikan respon terhadap aktivitas pengguna, seperti memberikan jawaban terhadap inputan pengguna, dan menampilkan hasil dari pilihan pengguna saat menekan salah satu tombol tertentu. Media pembelajaran yang dikemas dengan interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mengatasi persepsi-persepsi negatif terhadap pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh Peraturan Pemerintah nomor 19, ayat (1) yang menyatakan bahwa, "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa." Proses pembelajaran interaktif ini dapat dibangun dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi.

Sudjana dan Rivai dalam Nizwardi dan Ambiyar mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. (2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas, sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran. (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak

semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata. (4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan [4]. Penggunaan media presentasi classpoint merupakan salah satu media yang penulis coba aplikasikan untuk bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Proses pembelajaran dapat terjadi karena ada interaksi antara guru dan siswa atau pembelajaran yang bersifat interaktif. Dalam proses pembelajaran interaktif ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat berupa software atau hardware yang berperan sebagai perantara dalam pemberian materi pelajaran bagi siswa sehingga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya [5]. Salah satu media pembelajaran interaktif yang berupa software ialah media pembelajaran interaktif Classpoint.

Pada penggunaan media presentasi classpoint dalam proses pembelajaran, penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan media classpoint sebagai berikut: Pertama, persiapan di mana guru membuat power point yang di dalamnya merupakan bahan ajar. Yang tentunya, power point tersebut sudah tersambung dengan aplikasi classpoint, sehingga guru bisa menggunakan fitur interaktif dari classpoint tersebut [4]. Classpoint adalah sebuah perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan inknoe. Aplikasi ini akan terintegrasi dengan PowerPoint. Classpoint memberikan sejumlah fitur untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Dapat meningkatkan engagement antara siswa dengan materi pelajaran. Dengan Classpoint ini, guru juga bisa membuat kuis yang menarik, dan juga membuat coretan-coretan layaknya menulis di papan tulis.

Classpoint merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan PowerPoint Presentation (PPT). Aplikasi ini dikembangkan oleh INKOE sebuah technology provider (Classpoint, 2000). ClassPoint adalah alat kuis kelas interaktif yang kuat yang membantu Anda membangun keterlibatan langsung yang kuat dengan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka [6]. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan cara mengunduhnya secara gratis melalui situs Classpoint.io. Setelah aplikasi ini diunduh akan secara langsung terpasang pada PPT. Penggunaannya dilakukan dengan cara melakukan registrasi pada PPT. Selanjutnya, pengguna dapat menjalankan berbagai fitur menarik pada Classpoint. Berbagai fitur ini membangun interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi antara kedua pihak dapat terjadi ketika siswa telah terhubung dengan Classpoint pengajar melalui website Classpoint.app dengan menggunakan kode kelas yang terdapat pada Classpoint guru. Berbagai fitur menarik dan interaktif yang terdapat pada Classpoint ialah multiple choice, word cloud, short answer, slide drawing, image upload, pen, whiteboard background, pointer, eraser, highlighter, quick poll, dan pick a name. Berbagai fitur pada Classpoint menempatkan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran menarik [7]. Melalui penelitian yang dilakukan ini ke mereka dikemukakan bahwa adanya peran dari multimedia yang interaktif terhadap proses pembelajaran yaitu dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar dan dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam proses untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya.

Kegiatan perkuliahan mata kuliah pendidikan agama telah menggunakan media Classpoint, namun feedback dari pengguna khususnya mahasiswa belum digali secara serius oleh dosen pengajar. Salah satu aspek yang bisa digali ialah melalui pandangan dari mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran interaktif classpoint. Untuk itu dilakukan penelitian tentang pandangan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Classpoint. Penelitian ini dapat menjadi acuan dasar untuk pengambilan keputusan dalam penggunaan Classpoint pada proses pembelajaran mata kuliah.

II. RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisa pandangan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif pada saat perkuliahan berlangsung. Data dikumpulkan melalui instrumen angket yang terdiri dari 16 pernyataan yang dibagi dalam tiga aspek yaitu aspek motivasi, aspek kegunaan, dan aspek kognitif dan psikomotorik. Aspek motivasi berkaitan dengan dorongan dalam diri Wao, Y.P, et al,

Mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran membutuhkan sebuah motivasi belajar yang tinggi dari dalam diri mahasiswa yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Aspek kegunaan pada media pembelajaran interaktif yang digunakan berkaitan dengan sejauh mana media yang digunakan dapat bermanfaat dalam kegiatan proses pembelajaran. Aspek kegunaan pada media *Classpoint* dapat dilihat dari kebermanfaatannya berbagai fitur yang telah disediakan oleh *Classpoint* untuk mendukung proses pembelajaran. Aspek kognitif dan psikomotorik berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan motorik mahasiswa yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas. Beberapa pernyataan pada penelitian ini yang termuat dalam ketiga aspek tersebut merupakan hasil modifikasi dari pertanyaan penelitian yang telah dilakukan oleh Firdiansyah dan Pamungkas [8]. Pernyataan tersebut diberikan kepada 75 mahasiswa di semester I sebagai responden penelitian pada mata kuliah Pendidikan Agama yang ada di Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, D4 Fisioterapi Fakultas Ilmu Kesehatan, S1 Kewirausahaan, dan S1 Manajemen Retail Fakultas Bisnis dan Ekonomi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta.

Penilaian yang diberikan kepada responden menggunakan skala *likert* sebagai instrumen untuk pengukuran data yang telah terkumpul. Kriteria jawaban sangat setuju memiliki skor 5, jawaban setuju memiliki skor 4, jawaban kurang setuju memiliki skor 3, jawaban tidak setuju memiliki skor 2 dan jawaban sangat tidak setuju memiliki skor 1 menurut sugiyono (dalam [9]). Penerjemahan hasil dari skala *likert* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut [10]:

$$\text{Persentase Respons} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Total Skor}} \times 100\% \tag{1}$$

Data penelitian dianalisa dengan presentasi kriteria skor angket persepsi (Tabel 1).

Tabel 1. Kriteria persentase skor angket persepsi

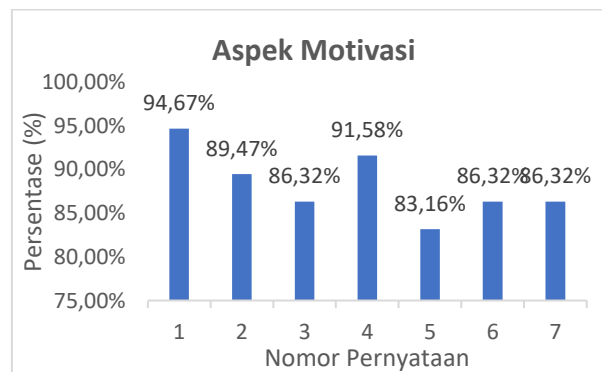
No	Interval Persentase	Kriteria
1	75%-100%	Sangat setuju
2	60%-79%	Setuju
3	40% -59%	Kurang setuju
4	20%-39%	Tidak setuju
5	0%-19%	Sangat tidak setuju

III. RESULTS

Metode pembelajaran interaktif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi dengan dosen, teman sekelas dan media pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan angket dengan 16 butir pernyataan kepada 75 mahasiswa memberikan hasil yang positif. Enam belas butir pernyataan tersebut mewakili beberapa aspek yang dinilai dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Classpoint*. Beberapa aspek tersebut ialah motivasi, kegunaan, dan kognitif dan psikomotorik.

1. Aspek Motivasi

Aspek motivasi ini menjadi salah aspek penting dalam proses pembelajaran. Pada aspek ini diberikan tujuh pernyataan yang berkaitan dengan motivasi mahasiswa dengan adanya penerapan media *Classpoint* pada proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan agama. Hasil yang diberikan terhadap tujuh pernyataan yang diberikan, setiap mahasiswa memberikan respons yang positif saat mengisi kuisioner dan dapat dilihat hasilnya pada grafik dibawah ini (Gambar 1).



Gambar 1. Grafik presentase respons mahasiswa

Pernyataan pertama, yaitu “mahasiswa tertantang untuk menganalisis soal secara cepat ketika pertanyaan diberikan dengan menggunakan *Classpoint*”, diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 56 mahasiswa menjawab sangat setuju, 18 mahasiswa menjawab setuju, dan satu mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 94,67% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan kedua, yaitu “evaluasi pembelajaran dengan media *Classpoint* meningkatkan jiwa kompetitif saya agar bersaing secara sehat dengan rekan lainnya”, diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 41 mahasiswa menjawab sangat setuju, dan 34 mahasiswa menjawab setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 90,93% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan ketiga, yaitu “media pembelajaran melalui *Classpoint* ini memotivasi saya untuk belajar lebih giat lagi dari sebelumnya,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 43 mahasiswa menjawab sangat setuju, 26 mahasiswa menjawab setuju dan 6 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 89,87% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan keempat, yaitu “saya bersemangat menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan pada pertanyaan dengan media pembelajaran *Classpoint*,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 41 mahasiswa menjawab sangat setuju, 31 mahasiswa menjawab setuju, dan 3 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 90,13% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan kelima, yaitu “sistem penilaian yang dapat dihasilkan dengan menggunakan media pembelajaran *Classpoint* memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi (*top scorer*),” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 35 mahasiswa menjawab sangat setuju, 35 mahasiswa menjawab setuju dan 5 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 88% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan keenam, yaitu “media pembelajaran *Classpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar saya dari sebelumnya,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 30 mahasiswa menjawab sangat setuju, 40 mahasiswa menjawab setuju, dan 5 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86,67% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

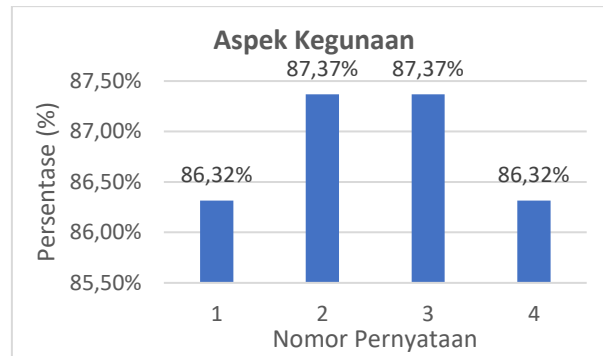
Pernyataan ketujuh, yaitu “media pembelajaran *Classpoint* dapat meningkatkan minat belajar saya dari sebelumnya,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 31 mahasiswa menjawab sangat setuju, 42 mahasiswa menjawab setuju dan 2 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 87,73% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Keseluruhan jawaban yang diberikan mahasiswa menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Classpoint* mahasiswa sangat termotivasi untuk belajar baik dari motivasi untuk menganalisis soal yang diberikan, menyelesaikan soal, menumbuhkan jiwa kompetitif hingga meningkatkan minat belajar saat pembelajaran berlangsung. Hasil positif dari penggunaan media pembelajaran *Classpoint* ini dikarenakan adanya berbagai fitur menarik dari media pembelajaran *Classpoint* yang penggunaannya dilaksanakan secara digital menggunakan *device* dan *gadget* mahasiswa baik berupa computer, laptop, smartphone atau *device* lainnya. Fitur *multiple choice* yang disediakan media pembelajaran *classpoint* memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk memilih salah satu jawaban dari pilihan jawaban yang diberikan pada pertanyaan. Fitur *Word Cloud* pada media pembelajaran *classpoint* memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk memberikan jawaban yang terdiri dari beberapa kata. Jawaban mahasiswa yang telah diinputkan akan dimunculkan sebagai kumpulan kata. Kata yang dimunculkan dalam ukurannya paling besar menunjukkan bahwa kata tersebut merupakan kata yang paling banyak ditulis atau dijawab oleh mahasiswa dari pertanyaan yang diberikan oleh dosen. Fitur *Short answer* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menjawab dengan kalimat yang pendek. Fitur *Image upload* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengunggah gambar yang diminta oleh dosen sebagai contoh saat absensi perkuliahan berlangsung. Fitur *slide drawing* membantu mahasiswa untuk langsung menggambar atau menandai gambar diminta pada saat menampilkan slide.

Berbagai fitur ini dapat diatur dalam *mode game* atau permainan dimana waktu yang digunakan dalam menjawab dapat dibatasi dan dapat menentukan mahasiswa yang menjawab paling cepat dan tepat sesuai pertanyaan melalui pilihan *mode* kompetisi sehingga media pembelajaran *Classpoint* dapat disebut sebagai media gamifikasi. Metode pembelajaran gamifikasi berarti menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa [11]. Gamifikasi merupakan cara pemanfaatan mekanika berbasis permainan, estetika, dan cara berpikir berbasis permainan untuk menggugah ketertarikan dan motivasi beraksi, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan permasalahan. Gamifikasi adalah proses penggabungan aturan dalam game, yaitu pola, rancangan, dan mekanika *game* yang bertujuan untuk mengubah kegiatan *non-game* ke dalam kegiatan pembelajaran agar lebih menarik bagi penggunanya [12]. Hal itulah yang ingin dibuktikan dalam penelitian ini karena *game* diyakini dapat memberikan berbagai keuntungan dari aspek psikologis pengguna baik secara kognitif, emosional, maupun sosial sehingga dapat meningkatkan minat dan interaktivitas peserta didik.

2. Aspek Kegunaan

Aspek kegunaan diukur untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan penggunaan media *Classpoint*. Pada aspek ini diberikan empat pernyataan yang berkaitan dengan motivasi mahasiswa dengan adanya penerapan media *Classpoint* pada proses pembelajaran. Terhadap empat pertanyaan yang diberikan, masing-masing mahasiswa memberikan respons yang positif dan dapat dilihat hasilnya pada grafik dibawah ini (Gambar 2).



Gambar 2

Gambar 2. Grafik presentasi respons siswa

Pernyataan pertama yaitu “siswa dapat memahami instruksi dari dosen terkait mata kuliah dengan penggunaan media evaluasi pembelajaran *Classpoint*,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 39 mahasiswa menjawab sangat setuju, 32 mahasiswa menjawab setuju dan 4 menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 89,33% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan kedua, yaitu “pertanyaan yang tersedia sangat bervariasi dan tidak membosankan,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 33 mahasiswa menjawab sangat setuju, 39 mahasiswa menjawab setuju dan 3 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 88% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

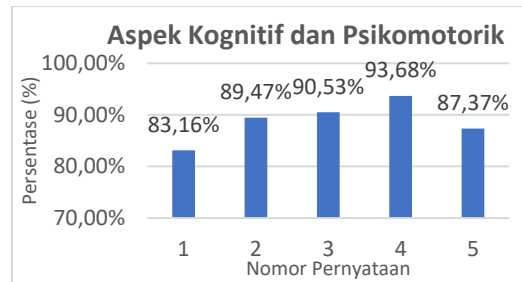
Pernyataan ketiga, yaitu “pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran *Classpoint* dan tidak monoton,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 30 mahasiswa menjawab sangat setuju, 40 mahasiswa menjawab setuju dan 5 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86,67% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan keempat, yaitu “pertanyaan yang diberikan oleh dosen sesuai dengan topik perkuliahan pada perkuliahan yang sedang berlangsung,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 34 mahasiswa menjawab sangat setuju, 37 mahasiswa menjawab setuju dan 4 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 88% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Keseluruhan jawaban dari mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Classpoint* sangat membantu siswa untuk lebih cepat memahami berbagai instruksi yang diberikan oleh dosen sebagai tenaga pengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan secara lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan adanya beberapa *tools* pada media pembelajaran *Classpoint* yang membantu menampilkan tulisan atau pertanyaan dari tenaga pengajar. *Tools* tersebut terdapat pada menu *Annotasi Settings* yang terdiri dari *Whiteboard Background* dan berbagai pilihan *pen*. *Tools* ini yang memberikan peluang untuk dapat memilih jenis *background* apa yang akan digunakan saat memakai media pembelajaran *classpoint*. Pada pilihan ini media pembelajaran *Classpoint* memberikan enam pilihan *background* yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan. Selain itu terdapat lima *pen* yang tersedia dengan berbagai warna yang dapat diganti oleh dosen sesuai keinginan. *Tools* lainnya dapat terlihat pada *toolbar* ketika *Powerpoint* ditampilkan secara penuh atau *slide show*. Beberapa *tools* yang terlihat diantaranya adalah *laser pointer*, *eraser*, *quick pool*, dan *pick a name*. *Lasser pointer* mempunyai fungsi sebagai penunjuk kata atau kalimat pada tampilan presentasi, *eraser* dapat digunakan untuk menghapus tulisan pada tampilan presentasi, *quick pool* digunakan sebagai pengumpulan *pooling* dari mahasiswa secara cepat dan *pick a name* digunakan oleh dosen untuk memilih nama mahasiswa untuk menjawab pertanyaan atau instruksi dari tenaga pengajar agar meminimalisir subjektifitas.

3. Aspek Kognitif dan Psikomotorik

Aspek kognitif dan psikomotorik merupakan kedua aspek dalam pendidikan yang sangat menonjol dari penggunaan media *Classpoint* sehingga aspek ini juga diukur. Pada aspek ini diberikan lima pernyataan yang berkaitan dengan motivasi mahasiswa dengan adanya penerapan media *Classpoint* pada proses pembelajaran. Terhadap lima pernyataan yang diberikan, masing-masing mahasiswa memberikan respons yang positif dan dapat dilihat pada grafik dibawah ini (Gambar 3).



Gambar 3. Grafik presentase respons siswa

Pernyataan pertama, yaitu “pertanyaan yang disajikan oleh dosen mengasah keterampilan pemecahan masalah pada saat perkuliahan berlangsung,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 30 mahasiswa menjawab sangat setuju, 39 mahasiswa menjawab setuju, dan 6 menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86,40% yang menunjukkan kualifikasi setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan kedua yaitu “penggunaan media pembelajaran *Classpoint* dapat menambah pengetahuan saya terhadap materi perkuliahan,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 38 mahasiswa menjawab sangat setuju, 32 mahasiswa menjawab setuju dan 5 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 88,80% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan ketiga, yaitu “pertanyaan yang disajikan melalui media pembelajaran *Classpoint* dapat mengasah keterampilan psikomotorik saya,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 40 mahasiswa menjawab sangat setuju, 30 mahasiswa menjawab setuju dan 5 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 89,33% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan keempat, yaitu “penggunaan media evaluasi pembelajaran *Classpoint* membantu saya mengingat kembali materi perkuliahan yang telah dipelajari,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 53 mahasiswa menjawab sangat setuju, 21 mahasiswa menjawab setuju dan 1 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 93,87% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan kelima, yaitu “pertanyaan yang diberikan melalui media pembelajaran *Classpoint* sesuai dengan topik perkuliahan,” diketahui bahwa dari 75 mahasiswa yang memberikan jawaban, 51 mahasiswa menjawab sangat setuju, 20 mahasiswa menjawab setuju dan 2 mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 90,93% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Berbagai jawaban yang diberikan oleh mahasiswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan media *Classpoint* sangat mendukung aspek kognitif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran mata kuliah yang berlangsung. Media pembelajaran *Classpoint* mendukung mahasiswa untuk dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah dengan berbagai tools yang telah disediakan dalam memberikan pertanyaan dan pernyataan dengan berbagai alternatif, misalnya dosen dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk *multiple choice pooling*, *word cloud*, dan *short answer*. Berbagai bentuk pertanyaan oleh dosen memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah aspek kognitifnya.

IV. CONCLUSION

Penggunaan media pembelajaran *Classpoint* pada perkuliahan mata kuliah Pendidikan agama mendapatkan respons yang sangat positif dari mahasiswa sehingga terlihat dari masing-masing tanggapan mahasiswa terhadap tiga aspek yang diukur yaitu aspek motivasi, aspek kegunaan, dan aspek kognitif serta psikomotorik dengan rentang persentase respons 86,40% sampai 94,67%. Tanggapan yang sangat positif ini diberikan terhadap media *Classpoint* karena adanya beberapa fitur menarik yang mendukung fungsi *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif sehingga media pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Saran pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan tinjauan mengenai keefektifan penggunaan *Classpoint* pada materi lainnya.

Reference

- [1] M. N. Cahyaningrum and N. C. Sakti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA,” *Efektor*, vol. 8, no. 1, pp. 21–33, 2021, doi: 10.29407/e.v8i1.15804.

- [2] H. Imanulloh, "Pembelajaran Abad 21," *tripven.com/*, 2021.
- [3] A. Nasrina, H. S. Purba, and A. I. Mahardika, "Media Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung dengan Metode Drill and Practice," *Comput. Educ. Technol. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 11–27, 2021.
- [4] S. P. Sarmuji, "Pembelajaran IPA Menyenangkan dengan Penerapan Classpoint," *radarsemarang.jawapos.com*, 2022.
- [5] T. Sutarti and E. Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, Pertama. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2017.
- [6] Classpoint.io, "Interactive Classroom Quiz in PowerPoint," <https://www.classpoint.io/>.
- [7] D. H. Sundari, Iskandar, and Muhlis, "Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta," *J. Pemikir. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 3, no. 3, pp. 1–9, 2021.
- [8] Y. Firdiansyah and H. P. Pamungkas, "Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter," *JEKPEND J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.26858/jekpend.v4i1.15549.
- [9] Y. Payu Wao, M. Priska, and N. Peni, "PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATA KULIAH ZOOLOGI INVERTEBRATA," *J. Inov. Pembelajaran Biol.*, vol. 3, no. 2, pp. 76–87, 2022, doi: <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>.
- [10] A. M. A. Prasetyaning and J. Waluyo, "ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP MODEL PAIRS, INVESTIGATION AND COMMUNICATION (PIC) DALAM PEMBELAJARAN IPA," *J. Pembelajaran dan Pendidik. Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 9–15, 2017.
- [11] B. Winarji, H. Hidayat, E. Laelasari, L. Dyah P., and T. Kartini, "Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring." pp. 1–43, 2018.
- [12] Y. Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas," *Mediasi*, vol. 2, no. 1, pp. 41–47, 2021, doi: 10.46961/mediasi.v2i1.254.