

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CLASSPOINT* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Audri Yanti, Ratna Puspitasari & Yunita

Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

audriyanti123@gmail.com, ratnapuspitasari@syekhnurjati.ac.id, yunitayunita2@gmail.com

ABSTRACT

Research on the effect of the use of classpoint learning media on student understanding is important because the learning media used by teachers is still monotonous and unattractive so that students feel bored when learning which results in low understanding of learning. To overcome this problem, researchers try to use interactive learning media, namely classpoint learning media. Classpoint has various features to make learning materials interesting and can increase interaction between students and teachers. This research aims to determine the response, increase understanding, and the influence of the use of classpoint learning media on students' understanding in social studies learning in Class VIII MTs Al-Anwar Sampiran. This research uses a type of quantitative approach using quasi experimental design (pseudo-experimental design) with nonequivalent control group design research. The population in this study is class VIII as many as 84 students with a sample of class VIII A as many as 28 students as an experimental class and VIII B as many as 28 students as a control class. The data collection technique uses questionnaires and question tests. The data analysis technique in this study uses TCR tests, normalized gain and gain index tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of this study showed that (1) the response of students in the experimental class received an average score of 83.5%, namely the good category (2) The average N-Gain score in the experimental class was higher at 70.2% compared to the control class with an average of 53.8% which means that the experimental class had a significant increase compared to the control class. (3) The value of sig. (2-tailed) is 0.00 < 0.05 which means the hypothesis is accepted. Based on this research, it provides evidence that the use of classpoint learning media can improve students' understanding of social studies.

Keywords: Digital learning media; Classpoint; Student Understanding

ABSTRAK

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa ini penting dilakukan karena media pembelajaran yang di gunakan oleh guru masih monoton serta tidak menarik sehingga siswa merasa bosan ketika belajar yang mengakibatkan pemahaman terhadap pembelajaran rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang interaktif, yaitu media pembelajaran *classpoint*. *Classpoint* memiliki berbagai fitur untuk membuat materi pembelajaran menarik serta dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon, peningkatan pemahaman, serta pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Al-Anwar Sampiran. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu

kelas VIII sebanyak 84 siswa dengan sampel kelas VIII A sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket dan tes soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji TCR, uji indeks gain dan gain ternormalisasi, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Respon siswa pada kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata sebesar 83,5%, yaitu kategori baik (2) Rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 70,2% dibanding kelas kontrol dengan rata-rata 53,8% yang berarti kelas eksperimen memiliki peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. (3) Nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,00 < 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Berdasarkan penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media pembelajaran classpoint dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

Kata-Kata Kunci: Media pembelajaran Digital; *Classpoint*; Pemahaman siswa

PENDAHULUAN

Pada dasarnya pengertian pendidikan (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Agar proses pendidikan bisa berjalan sesuai dengan UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 maka diperlukanlah sebuah pemahaman dalam sebuah pembelajaran.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah mengetahui dan mengingat sesuatu tersebut. Dapat dikatakan bahwa memahami sesuatu yaitu mengetahuinya dan mampu melihatnya dari berbagai sudut. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan (Sudijono, 1996). Dengan demikian menunjukkan bahwa pemahaman memiliki arti yang lebih dalam atau lebih luas dari pengetahuan. Seseorang belum tentu memahami apa yang telah mereka pelajari jika mereka hanya memiliki pengetahuan. Sebaliknya, seseorang yang memiliki pemahaman tidak hanya menghafal apa yang telah mereka pelajari, tetapi juga mampu memahami konsep pelajaran secara lebih dalam dan menangkap maknanya (Isnaini, 2019). Dalam penelitian yang dilakukan Dede Salim Nahdi dkk (2018) menjelaskan bahwa salah satu bukti pemahaman konsep siswa yang buruk adalah siswa tidak dapat menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan, memberikan contoh lain dari materi yang telah diajarkan, mengklasifikasikan materi, dan menyimpulkan materi dengan kalimatnya sendiri. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suharti K. Mohamad (Mohamad, 2022) ada beberapa faktor yang berkontribusi pada kurangnya pemahaman belajar siswa. Beberapa faktor tersebut termasuk sikap pasif siswa, pembelajaran yang monoton, guru yang tidak kreatif, proses pembelajaran yang tidak efektif, dan dominasi guru terhadap proses pembelajaran.

Begitu juga di MTs Al-Anwar Talun, dari pra observasi yang peneliti lakukan ditemukan hasil bahwa kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPS yaitu karena siswa masih belum bisa menjelaskan kembali materi dengan kalimatnya sendiri. Hal tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran belum terdapat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa bosan ketika proses pembelajaran IPS berlangsung sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

Oleh karena itu peneliti mencoba mencari solusi dengan meneliti pemahaman siswa pada pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS bisa meningkat. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran IPS salah satunya yaitu media pembelajaran *classpoint*.

Classpoint adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Inknoe yang telah terintegrasi dengan *Powerpoint* (Sundari & Muhlis, 2021). Selama ini, guru hanya menggunakan Microsoft *Powerpoint* untuk membuat media pembelajaran satu arah (non-interaktif), dimana siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan hanya bertindak sebagai penonton atau pendengar. Namun, jika guru menggunakan media interaktif *classpoint*, hal itu tidak akan terjadi karena siswa akan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui respon, peningkatan pemahaman, serta pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Al-Anwar Sampiran.

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Dalam Nurdyansyah (2019), kata "media" berasal dari kata latin *medius* yang berarti "perantara" atau "pengantar." Media yang didefinisikan oleh *National Education Association* (NEA) yaitu sebagai sebuah alat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dan dibaca dengan instrumen yang digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dan memiliki potensi untuk mempengaruhi efektivitas program pendidikan. Media, dari sudut pandang pendidikan, adalah alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan pendidikan karena dapat memberikan dinamika unik bagi siswa (Arsyad A, 2011).

Media, menurut Gagne yang dikutip dalam (Astuti & Yuniarto, 2019) adalah berbagai macam elemen di lingkungan siswa yang dapat membantu mereka berpikir. Elemen media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, video kamera, slide, gambar, televisi dan computer. Contohnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Astuti & Yuniarto (2019) dengan menggunakan media animasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi siswa, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan terlibat aktif dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, masalah pembelajaran IPS di kelas dapat diselesaikan. Sedangkan istilah "pembelajaran" mengacu pada upaya guru untuk mengajarkan apa yang siswanya pelajari. Pembelajaran juga disebut instruksi, yaitu upaya untuk membuat siswa belajar atau kegiatan untuk mengajarkan siswa (Warsita, 2008). Oleh karena itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai interaksi aktif antara pendidik yang memberikan materi instruksional dan siswa sebagai subjek pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (1989) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk (2013), media pembelajaran adalah alat efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan akademik. Media pembelajaran dapat membantu guru mengendalikan kelas dan memudahkan mereka menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat menjadi panduan atau arah untuk siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Rivai (2009) indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas diantaranya yaitu; relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Sedangkan menurut Riyana (2009), media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Hal yang sama diungkapkan oleh Kemp & Dayton (1985) dalam Riyana (2012), bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif dapat mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran melibatkan keterkaitan antara media pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran, kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran untuk guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran di kelas serta kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan oleh siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Aplikasi *Classpoint*

Referensi yang digunakan sangat disarankan dari buku ilmiah, jurnal-jurnal ilmiah, dan penelitian-penelitian yang relevan dalam jangka waktu sepuluh (10) tahun terakhir. Penulisan rujukan menggunakan innote dengan font Palatino Linotype-9 pt, baik satu orang (Rokhmad, 2012), dua orang (Brown & Saeed, 2015), atau lebih dari itu (Mas'ud dkk., 2019).

Classpoint adalah aplikasi yang dikembangkan oleh Inknoe yang telah terintegrasi dengan *Powerpoint* untuk menjadikan *powerpoint* tersebut bersifat interaktif serta bisa digunakan oleh dua arah yaitu guru dan siswa secara bersamaan. *Classpoint* adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis dalam proses belajar mengajar dan siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya pertanyaan pilihan ganda, jawaban singkat, awan kata, desain slide,, mode kompetisi, dan banyak lainnya (Kurniawan & Yatri, 2022). Dengan *classpoint*, guru dapat membuat anotasi slide *powerpoint*, menyiarkan mode tayangan slide *powerpoint*, membuat pertanyaan interaktif, serta dapat mengumpulkan dan menghubungkan tanggapan siswa secara digital. Saat penampilan slide, saat guru memberikan pertanyaan, siswa dapat merespon dengan perangkat mereka secara langsung. Bentuk media pembelajaran yang seperti ini tentu sangat memudahkan guru untuk membuat proses evaluasi lebih menarik dan interaktif.

Langkah awal untuk menggunakan aplikasi *classpoint* bagi guru adalah mendownload aplikasi *classpoint* di *classpoint.io*. sebelum mendownload pastikan bahwa laptop sudah dilengkapi Windows 7/8/10 atau Microsoft office 2013/2016/2019/365. Setelah file diunduh, pilih install *classpoint* dan mulai proses instalasi. Setelah instalasi selesai, tekan tombol finish untuk membuka aplikasi *Powerpoint* di komputer atau laptop Anda. Tanda "Loading Add-ins' Inknoe *classpoint*" akan muncul saat Anda membuka aplikasi. Setelah itu klik sign in untuk mendaftarkan data diri. Sudah selesai tahap sign in maka *classpoint* sudah bisa digunakan guru. Sedangkan untuk siswa hanya tinggal masuk dari link yang sudah diberikan oleh guru, bisa menggunakan hp atau laptop jenis apapun.

Keunggulan media pembelajaran *classpoint* (Ardiyawati, 2022) adalah sebagai berikut.

1. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi
2. Media pembelajaran *classpoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif

3. Hasil diskusi siswa langsung masuk ke powerpoint guru dan bisa langsung digunakan siswa untuk presentasi
4. Guru dapat menampilkan materi yang menarik sekaligus dapat melaksanakan refleksi pembelajaran pada powerpoint yang sudah dibuat, serta siswa dapat langsung mengerjakan dalam powerpoint tersebut.

Kelemahan media pembelajaran *classpoint* adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran *classpoint* ini memiliki beberapa tingkatan mulai dari regular (gratis) sampai dengan berbayar (berlangganan). Untuk *classpoint* yang regular (gratis) peserta yang bisa bergabung dalam kelas tersebut jumlahnya terbatas serta tols dan slide dalam powerpointnya dibatasi.
2. Soal atau pertanyaan yang ditampilkan pada *classpoint* pada pengguna reguler juga terbatas, yaitu hanya dibatasi 5 soal.

Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), arti dari pemahaman adalah proses, cara, perbuatan untuk bisa memahami atau memahamkan. Arti lain pemahaman (*comprehension*) yaitu menguasai sesuatu pikiran (Mohamad, 2022). Menurut Sardiman A.M (2007), memahami dimaksudkan untuk menangkap maknanya, yaitu tujuan akhir dari proses pembelajaran. Pemahaman mempunyai arti yang sangat mendasar yang menempatkan bagian-bagian pembelajaran secara proporsional. Tanpa pemahaman maka skill, pengetahuan, dan sikap tidak akan bermakna.

Bagaimana guru merumuskan tujuan instruksional sangat erat kaitannya dengan pemahaman siswa tentang belajar. Kemampuan seorang guru sebagai perancang proses belajar mengajar juga mempengaruhi subjek ini. Klasifikasi tujuan membantu siswa memahami kegiatan belajar mengajar. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa hasil belajar dan perilaku siswa dapat menilai pemahaman siswa. Oleh karena itu, ini masih memberi guru dasar untuk menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan pemahaman siswa.

Aktivitas siswa selama pembelajaran merupakan indikator pemahaman. Apabila pemahaman siswa sudah sesuai dengan suatu indikator pemahaman, siswa dianggap paham dalam belajar. Anderson dan Krathwohl dalam web yang di tulis oleh Kresna (2020) mengungkapkan bahwa proses-proses kognitif dalam indikator pemahaman antara lain sebagai berikut :

1. Menafsirkan. Dikatakan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk memahami jika mereka dapat menafsirkan atau mengubah informasi dengan menggunakan kalimat yang berbeda tetapi tetap memiliki arti yang sama. Misalnya, siswa diminta untuk menulis ulang peristiwa proklamasi dalam bahasa mereka sendiri selama pelajaran IPS. Menerjemahkan, memparafrasekan, menggambarkan, dan mengklasifikasikan adalah istilah tambahan untuk menafsirkan.
2. Mencontohkan. Dikatakan bahwa siswa dapat mencontohkan jika mereka dapat memberikan contoh konsep atau prinsip yang umum. Siswa menyebutkan konsep melalui persamaan ciri.
3. Mengklasifikasi. Dikatakan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan jika mereka dapat mengetahui bahwa sesuatu termasuk dalam kategori tertentu. Proses mengklasifikasikan mengikuti proses mencontohkan. Jika mencontohkan dimulai dengan suatu ide tentang karakteristik tertentu, contohnya kemudian ditemukan. Namun, pengklasifikasian didasarkan pada contoh yang kemudian ditemukan ide atau prinsip dari contoh tersebut.

4. Merangkum. Jika siswa dapat menangkap kalimat yang mewakili informasi yang diterima atau mengabstraksi sebuah tema, mereka dapat merangkum. Salah satu contohnya adalah ketika siswa diberikan gambar-gambar suatu peristiwa dan kemudian diminta untuk merangkuman peristiwa tersebut. Contoh lain adalah ketika siswa diberikan sebuah teks dan diminta untuk menentukan judul atau tema dari teks tersebut. Mengabstraksi atau generalisasi adalah istilah tambahan untuk merangkum.
5. Menyimpulkan. Dikatakan bahwa siswa dapat membuat kesimpulan jika mereka dapat menemukan pola dalam serangkaian contoh. Mereka melakukan ini dengan mengabstraksi ide atau prinsip yang menjelaskan contoh-contoh tersebut, melihat karakteristik masing-masing contoh dan kemudian menarik hubungan antara karakteristik tersebut. Siswa dapat menyimpulkan atau memprediksi suatu konsep atau prinsip dari pola yang sudah ada.
6. Membandingkan. Dikatakan bahwa siswa dapat membandingkan jika mereka dapat menemukan kesamaan atau perbedaan antara dua atau lebih objek, kejadian, ide, masalah, atau situasi. Misalnya, mereka dapat menentukan bagaimana suatu kejadian di masa lalu berbeda dengan kejadian di masa sekarang. Pemetaan atau pencocokan adalah istilah lain untuk membandingkan.
7. Menjelaskan. Dikatakan bahwa siswa dapat menjelaskan jika mereka dapat membuat dan menggunakan ide sebab-akibat dari suatu peristiwa dan kemudian memberikan penjelasan yang tepat.

Pemahaman pembelajaran bukan hanya sekedar siswa harus mengetahui, memahami, menguasai, dan menangkap makna dari suatu konsep pembelajaran yang telah diajarkan, tetapi harus sampai mengarah kepada taraf pemanfaatan atas apa yang dipahami. Pembelajaran IPS bersifat terpadu (*Integrated*) mencakup bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, dan geografi. Materi IPS terpadu didasarkan pada tema sosial yang dikaji menggunakan ilmu sosial dan guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran IPS terpadu diharapkan untuk mampu memberikan pengetahuan yang lebih lagi kepada peserta didik mengenai ilmu-ilmu sosial dengan menggabungkannya dan mengintegrasikan ilmu-ilmu yang terkait dalam bidang ilmu sosial menjadi satu kesatuan (Saharuddin, 2020).

Respon siswa terhadap pelajaran IPS sangat penting untuk dicatat karena hal ini berfungsi sebagai tolak ukur untuk menentukan apakah pelajaran diterima dengan baik atau tidak oleh siswa. Selain itu, respons ini juga menentukan apakah pembelajaran berjalan dengan baik atau tidak, karena jika siswa menunjukkan respons yang baik, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menyenangkan. Menurut Wena (2013), sikap dan persepsi siswa sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sikap dapat mempengaruhi cara siswa belajar karena dengan sikap tertentu, belajar menjadi lebih mudah; sebaliknya, sikap tertentu juga dapat membuat belajar lebih sulit sehingga siswa tidak dapat memahami apa yang diajarkan. Dari uraian yang sudah di jelaskan dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS berarti mereka memiliki kemampuan untuk memahami apa yang dipelajari selama proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *quasi eksperimental design* (desain eksperimen semu) dengan penelitian *nonequivalent control group design*. Penelitian ini hampir sama dengan *pretest – post test control group design*, tetapi kelas eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas VIII sebanyak 84 siswa dengan sampel kelas VIII A sebanyak 28 siswa sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebanyak 28 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan datanya menggunakan angket yang terdiri dari 20 pernyataan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan tes soal yang terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji TCR, uji indeks gain dan gain ternormalisasi, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis.

HASIL

Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. *Pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) adalah sumber data pada penelitian ini. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *classpoint* serta variabel terikatnya yaitu pemahaman siswa pada pembelajaran IPS. Data pemahaman siswa diperoleh dari angket dan tes soal berbentuk uraian.

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data dari hasil *pre test* (tes awal) dan *post test* (tes akhir) yang dilakukan pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. *Pre test* (tes awal) yaitu yang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penyampaian materi peneliti sama-sama tidak menggunakan media pembelajaran *classpoint* setelah penyampaian materi dari peneliti responden mengerjakan tes soal, dan *post test* (tes akhir) yang mana peneliti pada kelompok kelas eksperimen dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran *classpoint* sedangkan pada kelompok kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *classpoint* dan setelah penyampaian materi dari peneliti responden mengerjakan tes soal serta angket (hanya diisi pada kelas eksperimen).

Sebelum pengambilan data, peneliti melakukan uji coba dengan instrumen angket dan soal. Instrumen ini akan digunakan sebagai tes sebelum dan setelah pengambilan data. Uji coba dilakukan di MTs Al-Anwar Sampiran pada kelas VIII C. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda instrumen.

Setelah uji coba dan hasilnya diketahui, data *pre-test* dari kelompok kelas eksperimen dan kontrol diambil. Setelah itu, perlakuan dilakukan, di mana kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *classpoint*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Setelah perlakuan, diberikan *post-test* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan hasil akhir siswa. Selain itu, angket ditambahkan ke kelas eksperimen untuk mengetahui tentang media pembelajaran *classpoint*.

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPS yang Menggunakan Media *Classpoint*

Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *classpoint* pada mata pelajaran IPS peneliti menyebar angket kepada kelas eksperimen. Olah data angket tersebut menggunakan teknik presentase TCR (Tingkat Capaian Responden), dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Capaian Responden

No.	STS	SS	N	S	SS	Jumlah	Skor	Ideal	TCR
1	0	0	9	3	16	28	119	140	85%
2	0	0	9	19	0	28	103	140	73,57%
3	0	0	6	21	1	28	107	140	76,43%
4	0	0	3	10	15	28	124	140	88,57%
5	0	0	6	6	16	28	122	140	87,14%
6	0	0	0	9	19	28	131	140	93,57%
7	0	0	0	9	19	28	131	140	93,57%
8	0	0	0	12	16	28	128	140	91,43%
9	0	0	6	6	16	28	122	140	87,14%
10	0	0	3	20	5	28	114	140	81,43%
11	0	0	0	12	16	28	128	140	91,43%%
12	0	0	3	20	5	28	114	140	81,43%
13	0	0	3	20	5	28	114	140	81,43%
14	0	0	3	20	5	28	114	140	81,43%
15	0	0	14	9	5	28	103	140	73,57%
16	0	0	11	12	5	28	106	140	75,71%
17	0	0	8	15	5	28	109	140	77,86%
18	0	0	0	23	5	28	117	140	83,57%
19	0	0	0	23	5	28	117	140	83,57%
20	0	0	0	23	5	28	117	140	83,57%
Rata-Rata									83,57%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa skor rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) dari kelompok kelas eksperimen sebesar 83,57% yang berarti masuk ke dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *classpoint* yaitu baik.

Perbedaan Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS yang Menggunakan Media *Classpoint* dan Tidak Menggunakan Media *Classpoint*

Perbedaan peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS yang menggunakan media *classpoint* dan tidak menggunakan media *classpoint* menggunakan rumus N-Gain. N-Gain berfungsi untuk mengetahui peningkatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah adanya perlakuan. N-Gain juga digunakan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *classpoint* (kelas eksperimen) dan tidak menggunakan media pembelajaran *classpoint* (kelas kontrol).

Dalam menghitung N-Gain peneliti menggunakan spss versi 20 guna memudahkan dalam proses penghitungan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MTs Al-Anwar Sampiran dapat diketahui bahwa rata-rata nilai N-Gain pada tabel berikut:

Tabel 2. Rata-rata Nilai N-Gain

Descriptives				
Kelas				Statistic
N-gain Persen	Kelas Kontrol	Mean		53.8338
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	46.0997
			Upper Bound	61.5678
		Mean		54.3391
		5% Trimmed Mean		54.2998
		Median		397.826
		Variance		19.94558
		Std. Deviation		10.00
		Minimum		

Eksperimen	Maximum		86.67	
	Range		76.67	
	Interquartile Range		30.83	
	Skewness		-.329	.441
	Kurtosis		-.556	.858
	Mean		70.2127	2.04109
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.0247	
		Upper Bound	74.4007	
	5% Trimmed Mean		70.3931	
	Median		70.9211	
	Variance		116.650	
	Std. Deviation		10.80046	
	Minimum		43.33	
	Maximum		92.98	
	Range		49.65	
	Interquartile Range		11.42	
	Skewness		-.402	.441
	Kurtosis		.552	.858

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Classpoint* Terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Al-Anwar Sampiran

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Al-Anwar Sampiran maka diperlukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hipotesis untuk mengambil keputusan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

Dengan syarat:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak.
2. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 H_a diterima dan H₀ ditolak.

Tabel 3. Paired Sample Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretet Eksperimen – Posttest Eksperimen	-31.929	10.659	2.014	-36.062	-27.795	-15.850	27	.000
Pair 2	Pretest Kelas kontrol – Posttest Kelas kontrol	-24.536	11.727	2.216	-29.083	-19.989	-11.071	27	.000

Dari uji T Test yang menggunakan *paired sample test* diatas diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,00 < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran IPS yang Menggunakan Media *Classpoint*

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *classpoint*. Angket ini hanya diberikan kepada kelas eksperimen. Peneliti menggunakan skala likert untuk mengumpulkan angket. Skala Likert, berdasarkan definisi operasional peneliti, digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang atau kelompok tentang peristiwa atau fenomena sosial. Angket ini memiliki beberapa kriteria penilaian antara lain adalah kriteria SS (sangat setuju) S (setuju) N (netral) TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju).

Angket yang digunakan oleh peneliti terdiri dari 20 item pernyataan dalam angket ini semuanya bersifat positif, dan mencakup "*Media Pembelajaran Classpoint & Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS*". Adapun skor respon siswa dilihat melalui aspek relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan.

Tingkat capaian responden bahwa respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *classpoint* pada mata pelajaran IPS termasuk dalam kategori baik dengan skor rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) dari kelompok kelas eksperimen sebesar 83,5% yang berarti masuk ke dalam kategori baik. Ini berarti dalam penggunaan media pembelajaran *Classpoint* mendapat respon positif dari murid. Menurut Djaali (2013) sikap belajar juga menentukan intensitas aktivitas, sikap belajar yang positif akan menimbulkan aktivitas dengan intensitas yang lebih tinggi daripada sikap belajar yang negatif. Nugraha (2013) menjelaskan reaksi positif siswa dapat digunakan sebagai ukuran untuk menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman dengan alat pembelajaran yang mereka gunakan selama pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Riyana (2009), bahwa media pembelajaran harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kompetensi siswa, dan sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperoleh tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan lebih cepat. Hal yang sama diungkapkan oleh Kemp & Dayton (1985) dalam Riyana (2012), menurutnya ternyata penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan sikap siswa terhadap materi pelajaran.

Perbedaan Peningkatan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS yang Menggunakan Media *Classpoint* dan Tidak Menggunakan Media *Classpoint*

Data mengenai peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Classpoint* diperoleh melalui pemberian butir soal tes sebanyak 10 butir soal yaitu melalui *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre test* digunakan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum digunakannya media pembelajaran *Classpoint* dan *post test* digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah digunakannya media pembelajaran *Classpoint*.

Untuk mengetahui Perbedaan peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS yang menggunakan media *classpoint* dan tidak menggunakan media *classpoint* dan tidak menggunakan media *classpoint* yaitu menggunakan rumus N-Gain.

Dari Hasil uji N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 70,2% dengan kriteria cukup efektif dibanding kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 53,8% dengan kriteria kurang efektif.

Dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *classpoint* cukup efektif. Pembelajaran yang efektif didefinisikan sebagai jenis pembelajaran yang menekankan pada peningkatan sumber belajar serta mendorong siswa untuk menjadi belajar secara aktif. Bukan hanya kemampuan untuk mengingat dan mengingat, tetapi lebih menekankan pada bagaimana pengetahuan diajarkan berinteraksi satu sama lain sehingga dapat diserap dan diinternalisasi dalam pikiran siswa dan diterapkan dalam kehidupan mereka sendiri. Selain itu, Supartmi (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif akan memupuk sikap demokratis siswa. Selain itu, pembelajaran yang efektif menekankan bagaimana siswa dapat belajar (*learning how to learn*).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *classpoint* memiliki peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran *classpoint*.

Hasil tersebut sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani (2015) alasan kelas kontrol tidak memiliki nilai peningkatan yang signifikan karena pembelajaran di kelas lebih berpusat pada guru atau berpusat pada guru. Pembelajaran menjadi monoton karena guru memiliki lebih banyak kesempatan untuk menjelaskan materi daripada berusaha untuk menggali pemahaman siswa sendiri.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Classpoint* Terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII MTs Al-Anwar Sampiran

Untuk dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS peneliti menggunakan soal tes dengan 10 pertanyaan, dengan menggunakan *pre test* (sebelum menggunakan media pembelajaran *Classpoint*) dan *Post tes* (setelah menggunakan media pembelajaran *Classpoint*) hasil yang dihitung adalah hasil dari *post test* baik dari kelas eksperimen dan kelas control data tersebut dihitung menggunakan SPSS versi 20 guna memudahkan dalam proses perhitungan, kemudian data tersebut harus melalui uji hipotesis (uji-t). jika telah diuji maka akan diketahui pengaruh media penggunaan pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Al-Anwar Sampiran.

Dari uji T Test yang menggunakan *paired sample test* diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,00 (Nilai signifikansi yang di peroleh dari uji T) $< 0,05$ (Nilai signifikansi 0,05 atau alpha 0,5 menunjukkan tingkat kepercayaan 95%), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karlina (2022) bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis internet terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 5 Parepare. Penggunaan media pembelajaran berbasis internet yang baik akan mempengaruhi keberhasilan, hasil belajar, atau peserta didik dapat mengerti/memahami materi pembelajaran yang di ajarkan oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data angket yang diperoleh melalui pembagian angket pada kelas eksperimen yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan telah diolah data menggunakan teknik presentase Tingkat Capaian Responden (TCR) pada kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata sebesar 83,5%, yang berarti masuk ke dalam kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *classpoint* yaitu baik.
2. Berdasarkan hasil analisis data tes soal yang diperoleh dari *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan telah diolah data menggunakan perhitungan N-Gain mendapatkan hasil yaitu rata-rata nilai N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 70,2% dengan kriteria cukup efektif dibanding kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 53,8% dengan kriteria kurang efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *classpoint* memiliki peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang dalam pembelajarannya tidak menggunakan media pembelajaran *classpoint*.
3. Berdasarkan hasil analisis data tes soal yang diperoleh dari *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan telah diolah data menggunakan *paired sample test* diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,00 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *classpoint* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.

REFERENSI

- A.M., S. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Ameliola, S, N. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Universitas Brawijaya.
- Ardiyawati, D. (2022). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pads Matri Rencana Anggaran Biaya Pekerjaan Plafon melalui Media Classpoint*. Kementerian Pendidikan. Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://ayoguruberbagi.kemendikbud.go.id/artikel/meningkatkan-motivasi-dan-hasil-belajar-siswa-dengan-penggunaan-model-pembelajaran-problem-based-learning-pbl-pada-materi-rencana-anggaran-biaya-pekerjaan-plafon-melalui-media-classpoint/>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Astuti, D. P., & Yuniarto, B. (2019). Penggunaan Media Animasi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Smp. *Jurnal Eduesos*, VIII(1), 58.
- Brown, K. E., & Saeed, T. (2015). Radicalization and counter-radicalization at British universities: Muslim encounters and alternatives. *Ethnic and Racial Studies*, 38(11), 1952–1968. <https://doi.org/10.1080/01419870.2014.911343>
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fitriyani. (2015). Penerapan Pembelajaran Berbasis Sains Potensi Lokal Tahu Sumedang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di Kelas X Sma Negeri Jatinunggal Kabupaten Sumedang. *Iain Syekh Nurjati Cirebon*.
- Isnaini, Y. (2019). *Pemahaman siswa terhadap kondisi keluarga broken home di sma n 2 rambatan*.
- Karlina. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 5 Parepare*. 1–23.
- Kresna. (2020). *Indikator Pemahaman (Skripsi dan Tesis)*. <https://konsultasiskripsi.com/2020/03/25/indikator-pemahaman-skripsi-dan-tesis/>

- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Mas'ud, A., Jazil, S., Subty, T., & Fahmi, M. (2019). Program Penalaran Islam Indonesia dan Gerakan Kontra-Radikalisme. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 6(2), 175–202. <https://doi.org/10.15642/jpai.2018.6.2.175-202>
- Mohamad, S. K. (2022). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Metode Simulasi Di Kelas VI SDN No.89 Sipatana. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 483. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.483-490.2022>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *UMSIDA Press*.
- Rivai, N. S. (2009). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Riyana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rokhmad, A. (2012). Radikalisme Islam dan Upaya Deradikalisasi Paham Radikal. *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(1), 79–114. <https://doi.org/10.21580/ws.20.1.185>
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI 2020-IPS-100 X \(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI%2020-IPS-100%20X%20(1).pdf)
- Salim Nahdi, D., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1050>
- Sudijono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Syafri, Edi; Endrizal, N. (2013). Media Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Wena, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.