

**Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Presentasi Classpoint
Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Media dan Teknologi Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Nurfadhiah

Universitas Negeri Gorontalo

nurfadhiah@ung.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (September)
(2024)

Disetujui (September)
(2024)

Dipublikasikan
(Oktober) (2024)

Keywords:

*Classpoint, Interaktif
Media Pembelajaran*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Presentasi Classpoint Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Media dan Teknologi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan pada penelitian ini adalah untuk menguji persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran selama perkuliahan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan instrumen kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi dalam 2 kategori: Motivasi, kognitif dan psikomotor dengan subjek penelitiannya mahasiswa semester 4 berjumlah 28 Mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa semester 4 pada Matakuliah Media dan Teknologi sebagai responden terhadap aspek yang menjadi point pengukuran yaitu aspek motivasi, kognitif dan psikomotorik. Dengan rentang persentase yang di peroleh dari responden mahasiswa 75 % hingga 96 % bahwa penggunaan Media Presentasi Classpoint mendapatkan respon yang sangat positif dari mahasiswa. Berbagai fasilitas menarik yang dapat mendukung peran Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Selain itu, medis presentasi Claspoint dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Abstract

This research aims to determine students' perceptions of the use of Classpoint Presentation Media as a Learning Media in the Media and Technology Education Course for Elementary School Teachers, Faculty of Education, Gorontalo State University. This research uses descriptive quantitative research methods used in this research to test students' perceptions of interactive learning media used as learning media during lectures. Data collection was carried out using a questionnaire instrument consisting of 10 statements divided into 2 categories: Motivational, cognitive and psychomotor with the research subjects being 28 semester 4 students. The results of the research showed that 4th semester students in the Media and Technology Course were respondents to the aspects that were the measurement points, namely the motivational, cognitive and psychomotor aspects. With the percentage range obtained from student respondents being 75% to 96%, the use of Presentasi Classpoint received a very positive response from students. Various interesting facilities that can support Classpoint's role as an interactive learning medium in the classroom. In addition, Classpoint presentations can increase student involvement in the learning process

Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama di tingkat pendidikan tinggi. Pendidikan di era digital senantiasa membutuhkan inovasi dan pembaharuan untuk dapat terus berkembang. Inovasi atau pembaharuan pendidikan merupakan perubahan baru yang berbeda dari hal yang telah ada sebelumnya dan juga pembaharuan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan terhadap tujuan pendidikan tertentu. Pembaharuan atau inovasi dalam dunia pendidikan dilakukan agar terciptanya kualitas pendidikan yang lebih baik. Salah satu Pembaharuan atau inovasi dalam dunia pendidikan adalah penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Tentunya inovasi pembelajaran yang efektif berfokus pada praktik pengajaran, keterlibatan pelajar, dan integrasi teknologi, menekankan kualitas, produktivitas, dan efisiensi untuk meningkatkan hasil pendidikan dan manfaat masyarakat (Waty, 2023)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya mempunyai dampak yang sangat kuat terhadap keberlangsungan kehidupan manusia saat ini. Dampak nyata yang dapat dirasakan saat ini salah satunya adalah 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 ataupun mobile masing-masing, contohnya perangkat handphone, internet, laptop, tab dan lainnya.

Tantangan ke depan akan terus berubah mengikuti perkembangan zaman, dan pastinya akan diikuti dengan persaingan yang semakin ketat. Untuk itu sangat diperlukan tenaga pengajar yang harus mampu mengembangkan bidang yang ditekuninya (profesionalisme) selain terampil dan kreatif dalam bidang tersebut. 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. Tidak hanya menyelesaikan satu permasalahan namun mahasiswa harus mampu bertahan di era gempuran tantangan generasi abad 21. Generasi abad 21 ini mahasiswa dituntut harus mampu menguasai empat keterampilan belajar (4C), yaitu kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Hal ini berlaku di bidang pendidikan, yang telah merasuk ke setiap aspek kehidupan. Dengan kondisi tersebut mahasiswa dituntut untuk mampu dan siap memenuhi tuntutan dunia kerja di Era 5.0, Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh seorang pendidik yaitu dengan mengubah kegiatan pembelajaran yang pada awalnya hanya berpusat pada guru atau dosen

(teacher or lecturer centered learning) dengan interaksi satu arah menjadi sebuah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan melibatkan berbagai interaksi atau kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.(Setiyanto, 2023)

Adapun yang dapat dilakukan dan mendukung upaya dalam mengatasi tantangan tersebut yaitu dilakukannya pembelajaran efektif dan kreatif dengan menggunakan beberapa media maupun sarana prasarana dalam 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 yang dapat digunakan salah satunya adalah media pembelajaran interaktif presentasi dan gemifikasi.

Pembelajaran interaktif merupakan suatu metode ataupun teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan dengan sistem komunikasi dua arah dengan mahasiswa dan dosen pengajar. Biasanya melalui teknologi atau media pembelajaran yang mendukung komunikasi dua arah. Tujuan utama dari pembelajaran interaktif adalah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar

Sistem pembelajaran interaktif memfasilitasi keterlibatan kualitatif dan kuantitatif real-time antara siswa dan pendidik, menawarkan umpan balik dan analitik yang dapat ditindaklanjuti untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan menginformasikan strategi instruksional (Andrew, 2014). Pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi pelajaran,. Ketika dosen menggunakan strategi ataupun pendekatan pembelajaran interaktif, dosen harus berperan lebih aktif dalam menciptakan kondisi dan skenario yang membuat kelas menjadi menarik dan mendidik. Interaksi antara dosen dan mahasiswa, maupun antara mahasiswa dengan mahasiswa lain, serta dengan sumber materi pembelajaran, dengan adanya pembelajaran interaktif dosen mampu membedakan dan membantu mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran dalam perkuliahan yang sedang berlangsung (Setiyanto, 2023)

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu membuat hal yang abstrak menjadi konkret, memberikan kesamaan persepsi, mengatasi keterbatasan waktu, tempat, jumlah, dan jarak demi mencapai tujuan pembelajaran.(Indraswati et al., 2023) Sebagai upaya untuk menjamin penggunaan media pembelajaran yang efektif diperlukan sebuah model, salah satunya

ASSURE yang meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis dalam penggunaan media antara lain: identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, memilih dan merancang media pembelajaran, perumusan materi, pelibatan peserta didik, dan evaluasi. Media powerpoint merupakan program berbasis multimedia interaktif yang mampu menjadi media komunikasi ataupun media penyampai pesan yang menarik antara guru dan peserta didik. Mengoptimalkan microsoft powerpoint sebagai media artinya memanfaatkan segala fitur yang tersedia dengan maksimal (Poerwanti & Mahfud, 2018)

Dalam Nizwardi dan Ambiyar, Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media interaktif dalam proses pendidikan bagi mahasiswa, antara lain: (1) dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. (2) Bahan pelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, sehingga memudahkan siswa untuk menangkap konsep yang diajarkan dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Teknik pengajaran yang lebih luas akan digunakan, bukan hanya komunikasi verbal. (4) Selama kegiatan pembelajaran, mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan selain menyimak, seperti mengamati, mengarahkan, dan memerankan (Sarmuji, 2022). Salah satu media yang penulis coba gunakan untuk membantu mahasiswa menjadi lebih termotivasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif untuk belajar adalah presentasi classpoint. Media pembelajaran interaktif Classpoint merupakan salah satu jenis materi pembelajaran interaktif yang berbentuk perangkat lunak. ClassPoint juga merupakan alat yang sangat berguna untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dalam kelas berbasis presentasi. (Wao et al., 2022)

Media Presentasi ClassPoint adalah alat interaktif yang digunakan di dalam Microsoft PowerPoint untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan menambahkan fitur interaktif langsung pada presentasi PowerPoint. Dengan ClassPoint, guru atau pengajar dapat mengubah slide PowerPoint mereka menjadi alat pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui kuis, polling, dan aktivitas lainnya selama sesi kelas. Classpoint merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan PowerPoint Presentation (media presentasi). Aplikasi ini dikembangkan oleh INKOE sebuah technology provider (Classpoint, 2000). Aplikasi ini dapat diperoleh dengan cara mengunduhnya secara gratis melalui situs Classpoint.io. Setelah aplikasi ini diunduh akan secara langsung terpasang pada media presentasi. Penggunaannya dilakukan dengan cara melakukan registrasi pada media presentasi. 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, quickpoll, dan pickaname. Berbagai fitur pada Classpoint menempatkan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran menarik (Sundari et al.,2021). Media pembelajaran yang menarik mempunyai sifat interaktif dengan aspek yang diutamakan ialah kerjasama, komunikasi, dan interaksi seperti melalui permainan yang memotivasi peserta didik dalam belajar (Irwanet al.,2019).

Dosen seringkali menggunakan media interaktif classpoint ini, namun sejauh ini belum mengetahui bagaimana pandangan dan persespi mahasiswa dalam penggunaan media presentasi classpoint tersebut. Penelitian tentang penggunaan ClassPoint dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas teknologi ini dalam meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, tentunya dengan penelitian ini untuk mendapatkan umpan balik dan sudut pandang dari mahasiswa. Penelitian ini juga dianggap sangat penting untuk mengukur dampak penggunaan ClassPoint terhadap hasil belajar mahasiswa, motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran, serta efisiensi pengelolaan kelas oleh Dosen. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai panduan mendasar untuk memilih penggunaan Classpoint untuk pembelajaran mata kuliah.

Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan pada penelitian ini adalah untuk menguji persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran selama perkuliahan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan instrumen kuesioner yang terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi dalam 2 kategori: Motivasi, kognitif dan psikomotor. Faktor pendorong yang berhubungan dengan dorongan internal. Agar tujuan atau CPL matakuliah tercapai serta kemampuan mahasiswa dalam bidang akademik tercapai, mahasiswa harus mempunyai minat dan motivasi yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dan sumber belajar interaktif di kelas dapat membantu mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Aplikasi Classpoint memiliki berbagai fitur yang keren untuk mendukung proses pembelajaran di kelas

Pengetahuan dan keterampilan motorik siswa terkait dengan faktor kognitif dan psikomotor, yang dapat ditingkatkan di kelas dengan menggunakan sumber belajar interaktif. Skala likert adalah skala peng ukuran yang dikembangkan oleh Likert (1932). Skala likert mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresen tasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku(Budiaji et al., 2013). Dalam penelitaian ini pernyataan diberikan kepada 28 mahasiswa di semester 3 sebagai responden penelitian pada mata kuliah Media dan Teknologi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Skala Likert adalah alat yang digunakan dalam penilaian yang diberikan kepada responden untuk pengukuran data yang telah terkumpul. Sugiyono dalam menentukan kriteria jawaban sangat setuju diberi skor 5, sedangkan kriteria jawaban setuju diberi skor 4, kriteria jawaban tidak setuju diberi skor 3, dan kriteria jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1. (Payu Wao et al., 2022). Penerjemahan hasil dari skala *likert* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Kriteria skor kuesioner persepsi disajikan untuk menganalisis data penelitian (Tabel 1).

Tabel 1. Kriteria persentase skor kuesioner persepsi

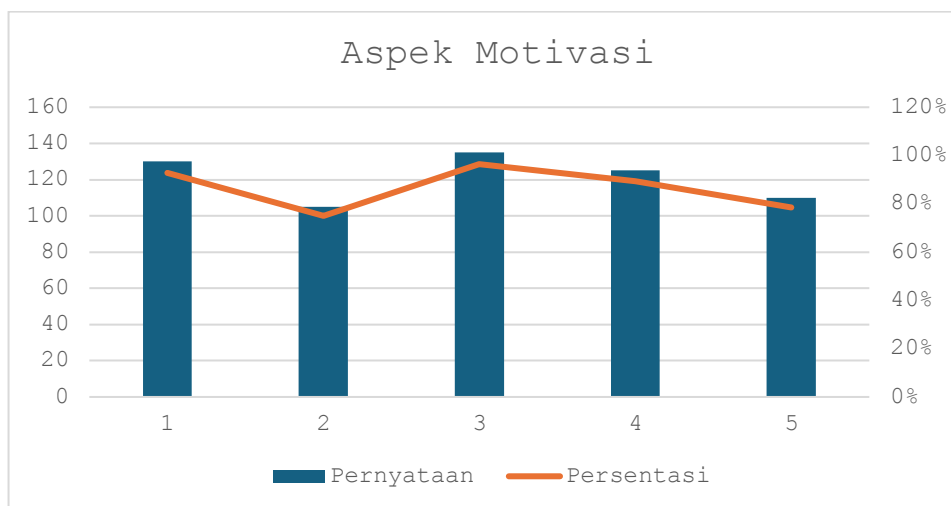
No	Interval Persentase	Kriteria
1	75% -100%	Sangat setuju
2	60% -79%	Setuju
3	40% %-59%	Kurang setuju
4	20% -39%	Tidak setuju
5	0% -19%	Sangat tidak setuju

Hasil Dan Pembahasan

Metode dalam media pembelajaran interaktif menggunakan classpoint ini merupakan suatu inovasi pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa langsung berinteraksi dengan dosen atau tenaga pengajar, teman sekelas dan juga dengan media pembelajaran. Sebanyak 28 mahasiswa yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini

1. Aspek Motivasi

Motivasi pembelajaran merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam keberhasilan tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media *Classpoint* dalam proses pembelajaran mata kuliah media dan teknologi terdapat 5 pernyataan motivasi siswa, mahasiswa menjawab sesuai dengan kondisi di lapangan dan hasilnya ditunjukkan pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik persentase jawaban mahasiswa terhadap pernyataan aspek motivasi

Pada grafik di atas terdapat pernyataan pertama ini Aplikasi Classpoint dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas, sesuai dengan pernyataan pertama. Dari 28 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 26 mahasiswa yang memilih sangat setuju, 2 setuju, dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Pada pernyataan ke dua Saya sangat antusias mengikuti perkuliahan karena menggunakan media teknologi berbasis online khususnya aplikasi Classpoint, terdapat 21 mahasiswa yang telah menjawab sangat setuju dan 7 mahasiswa menjawab pertanyaan. Skor persentase 75% dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju. Dengan kata lain, mereka sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang ketiga, “Menggunakan Aplikasi Classpoint kegiatan belajar-mengajar dalam kelas dapat menjadi lebih interaktif” dari hasil pengumpulan data diketahui data dari 28 mahasiswa yang menjawab, 27 menjawab dengan “sangat setuju”,

1 menjawab dengan “setuju”, dan 1 menjawab dengan "kurang setuju.". Skor persentase 96 % Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang keempat “Media pembelajaran melalui Classpoint dapat lebih memotivasi saya untuk bisa belajar lebih giat lagi dari sebelumnya”, 25 menjawab dengan “sangat setuju”, 1 menjawab dengan “setuju”, Berdasarkan informasi tersebut, dihitung skor persentase sebesar 89% yang menunjukkan data jawaban dengan kualifikasi sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang kelima “Media pembelajaran Classpoint dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar saya dari sebelumnya” dari 28 mahasiswa yang memberikan tanggapan, 22 mahasiswa menjawab pernyataan yang diberikan dengan sangat setuju, 3 mahasiswa telah menjawab setuju dengan pernyataan yang diberikan, Disimpulkan bahwa skor persentase 79,06 % diperoleh dari sata sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

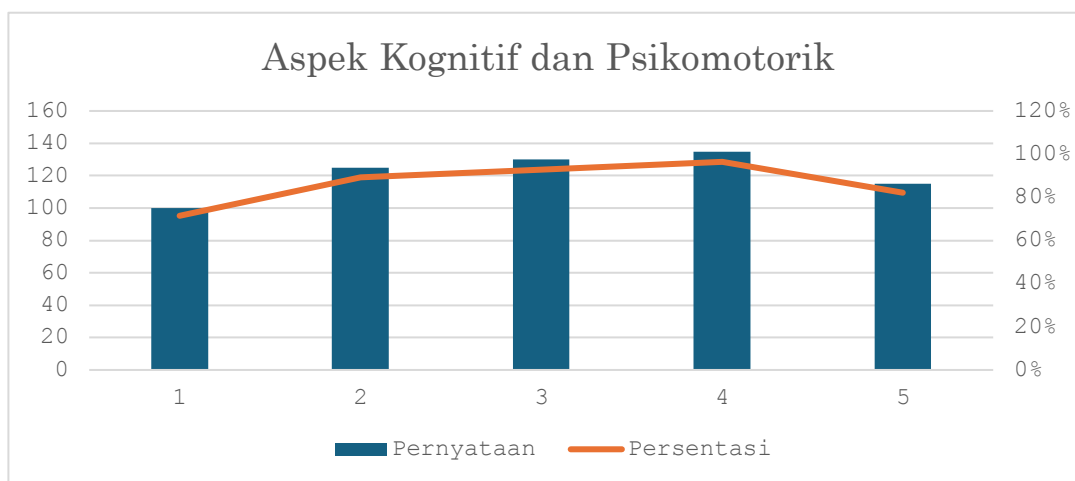
Penggunaan media ClassPoint dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Interaktivitas, , lingkungan belajar yang menyenangkan, kemudahan akses, mudah dipahami, dan peningkatan kepuasan belajar menjadi faktor utama yang berkontribusi pada motivasi mahasiswa untuk belajar lebih baik. Respons keseluruhan yang diberikan mahasiswa menunjukkan bahwa saat menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Classpoint*, mahasiswa sangat termotivasi untuk terus belajar.

Motivasi dan minat tersebut terlihat pada keinginan mereka atau antusias mereka mengikuti perkuliahan untuk terus belajar dan menumbuhkan semangat kompetisi untuk meningkatkan minat belajar. Fitur fitur yang terdapat di media aplikasi classpoint ini digunakan secara digital dengan menggunakan gadget dan perangkat mahasiswa berupa komputer, laptop, dan hendphone, atau perangkat lainnya, media pembelajaran Classpoint dapat disebut juga sebagai media gamifikasi karena memiliki banyak fitur menarik dan fleksibel sesuai kebutuhan baik mode permainan maupun assesment lainnya. Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (gamification) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan

perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu (Hanifah Pengaruh Adopsi ASTRA & Jusuf, n.d.) Gamifikasi adalah proses membangkitkan minat dan motivasi untuk bertindak, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah dengan menggunakan mekanika, estetika, dan pemikiran berbasis permainan yang ditemukan dalam video game.

2. Aspek Kognitif dan Psikomotorik

Dua aspek pendidikan yang paling terlihat dari penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Classpoint* adalah aspek kognitif dan psikomotorik, dan aspek tersebut juga diukur. Dengan penggunaan media *Classpoint* dalam proses pembelajaran diberikan lima pernyataan tentang motivasi belajar siswa pada aspek ini. Setiap siswa memberikan respon positif terhadap lima pernyataan yang diberikan, seperti yang disajikan pada tampilan grafik di bawah ini (Gambar 2), dan ini berlaku untuk kelima pernyataan tersebut.



Gambar 2. Grafik presentase respons dari mahasiswa

Pernyataan Pertama Menggunakan aplikasi *Classpoint* mahasiswa dapat menganalisa pertanyaan yang diajukan dengan cepat dan tepat sesuai dengan pernyataan pertama. Dari 28 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 20 mahasiswa yang memilih sangat setuju, 8 mahasiswa memilih setuju, dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 71%. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Pernyataan ke dua Saya sangat tertantang ingin menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan dengan media pembelajaran Classpoint karena ada durasi waktunya. Dari 28 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 25 mahasiswa yang memilih sangat setuju, 3 mahasiswa memilih setuju, dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Pernyataan ke tiga Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Classpoint meningkatkan skill saya dalam menganalisis materi pembelajaran dengan cepat. Dari 28 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 26 mahasiswa yang memilih sangat setuju, 2 mahasiswa memilih setuju, dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Pernyataan ke empat Sistem penilaian yang dapat dihasilkan pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif Classpoint memotivasi pembelajaran untuk memperoleh skor tertinggi. Dari 28 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 27 mahasiswa yang memilih sangat setuju, 1 mahasiswa memilih setuju, dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Pernyataan ke lima Penggunaan media untuk evaluasi pembelajaran *Classpoint* membantu saya dalam mengingat materi kuliah kembali yang telah dipelajari. Dari 28 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 23 mahasiswa yang memilih sangat setuju, 5 mahasiswa memilih setuju, dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Dari data dan informasi ataupun respon yang diberikan oleh mahasiswa, pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media classpoint di atas terbukti mampu memberikan respon positif pada aspek motivasi belajar serta pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah media dan teknologi pembelajaran. Dengan bantuan berbagai alat yang ditawarkan berupa pertanyaan dan pernyataan dengan *multiple choice pooling*, *word cloud*, dan *short answer*, dosen dapat memberikan pertanyaan yang memungkinkan mahasiswa melatih

kemampuan pemecahan masalah mereka. Hal ini dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran *classpoint*. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui berbagai jenis soal yang digunakan oleh dosen.

Kesimpulan

Pada penelitian yang telah dilaksanakan terbukti bahwa mahasiswa semester 4 pada Matakuliah Media dan Teknologi PGSD FIP UNG sebagai responden terhadap aspek yang menjadi point pengukuran yaitu aspek motivasi, kognitif dan psikomotorik. Dengan rentang persentase yang di peroleh dari responden mahasiswa 75 % hingga 96 % bahwa penggunaan Media Presentasi *Classpoint* mendapatkan respon yang sangat positif dari mahasiswa. Berbagai fasilitas menarik yang dapat mendukung peran *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas, serta mendukung kesesuaiannya untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran

Daftar Pustaka

- Budiaji, W., Fakultas, D., Universitas, P., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, J., & Serang Banten, P. (2013). SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131. <http://umbidharma.org/jipp>
- Hanifah Pengaruh Adopsi ASTRA, R., & Jusuf, H. (n.d.). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analisis*. <https://www.researchgate.net/publication/320920734>
- Kalsum. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Fiqih. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian pada Masyarakat Bidang Eksakta)*. 10.37638/padamunegeri.v1i1.118
- Indraswati, D., Sobri, M., Nikmah Rahmatih, A., Fauzi, A., Wira Zain Amrullah, L., & Mataram, U. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CLASSPOINT UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(Desember), 74–81.
- Sarmuji, S. P. (2022). Pembelajaran IPA Menyenangkan dengan Penerapan Classpoint. *Radarsemarang.Jawapos.Com*. <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu/guruku/2022/05/05/pembelajaran-ipa-menyenangkan-dengan-penerapan-classpoint/>
- Setiyanto, S. (2023). PANDANGAN MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH DOKUMENTASI KEBIDANANMENGUNAKAN CLASSPOINT. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.47080/ifttech.v5i1.2463>
- Smith, J., Petrovic, P., Rose, M., De Souza, C., Muller, L., Nowak, B., & Martinez, J. (2021). Placeholder Text: A Study. *The Journal of Citation Styles*, 3. <https://doi.org/10.10/X>

- Payu Wao, Y., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>
- Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CLASSPOINT PADA MATA KULIAH ZOOLOGI INVERTEBRATA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76–87. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>
- Waty, H. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i1.5683>

