



## Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan *Classpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Rini Widya Azizah<sup>1</sup>, Gimin<sup>2</sup>, Mujiono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Riau, Indonesia

E-mail: [riniwidyaazizah@gmail.com](mailto:riniwidyaazizah@gmail.com), [gimin@lecturer.unri.ac.id](mailto:gimin@lecturer.unri.ac.id), [mujiono@lecturer.unri.ac.id](mailto:mujiono@lecturer.unri.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-02  <b>Keywords:</b> <i>Learning Motivation;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Classpoint.</i>	The purpose of this research is to determine the differences in learning motivation of students who use <i>Classpoint</i> learning media and without using <i>Classpoint</i> learning media. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method, the research design uses a pretest-posttest design model. The population in this study were class XI students of SMA Negeri 7 Pekanbaru. The samples in this research were class XI.3 and class XI.5. The sampling technique used is Simple Random Sampling. Data collection techniques used questionnaires and teacher activity observation sheets. Meanwhile, the analysis technique used uses descriptive statistics, t test and N-Gain Score test. The results of the research show that there are differences in the learning motivation of students who use <i>Classpoint</i> learning media and those who do not use <i>Classpoint</i> learning media. This difference can be seen from the results of the Independent Sample T-Test which shows the average value of students' learning motivation before using the media is 59.68 and after using the media it is 75.94. Apart from that, research results from the N-Gain Score Test results show that the use of <i>Classpoint</i> learning media is not effective in learning. This is proven by the results of the average student learning motivation in the experimental class being 33%, while the average student learning motivation in the control class is -66%.

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-02  <b>Kata kunci:</b> <i>Motivasi Belajar;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Classpoint.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran <i>Classpoint</i> dan tanpa menggunakan media pembelajaran <i>Classpoint</i> . Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, desain penelitian menggunakan model pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 7 Pekanbaru. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI.3 dan kelas XI.5. teknik sampel yang digunakan yaitu Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi kegiatan guru. Sedangkan teknik analisis yang digunakan menggunakan statistik deskriptif, uji t dan uji N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran <i>Classpoint</i> dan yang tidak menggunakan media pembelajaran <i>Classpoint</i> . Perbedaan tersebut terlihat dari hasil Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 59,68 dan setelah menggunakan media sebesar 75,94. Selain itu, hasil penelitian dari hasil Uji N-Gain Score menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>Classpoint</i> tidak efektif dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 33%, sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar -66%.

### I. PENDAHULUAN

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar yang menjadikan siswa aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Artinya, arah dari tujuan pendidikan ini jelas adalah untuk menjadikan seseorang atau sekelompok orang bisa mengembangkan potensi dirinya

dengan berbekal pada sejumlah kekuatan (kemampuan) dan keterampilan melalui upaya-upaya agar dapat *survive* dalam berbagai aspek kehidupan.

Dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan dan harus dilalui untuk mendapatkan hasil dari pendidikan itu sendiri. Tanpa adanya proses belajar dan mengajar, siswa tidak akan mencapai hasil belajar yang optimal menurut (Munthe, Syahza and Kartikowati, 2022). Hasil belajar tidak dapat langsung dirasakan, harus melalui proses kerja

sama yang maksimal dari keseluruhan komponen yang ada dalam proses belajar mengajar menurut (Djamaluddin and Wardana, 2019). Adapun komponen-komponen yang terdapat di dalam proses pembelajaran menurut (Rosyana, 2021) yaitu: siswa, tujuan, metode pembelajaran, materi pelajaran, alat pembelajaran (media), evaluasi dan guru. Dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik, maka guru juga harus memperhatikan aspek motivasi belajar siswa. Dikarenakan motivasi sangat berperan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran menurut (Rumhadi, 2017).

Menurut (Sardiman, 2020) dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri yaitu: tekun menghadapi tugas; ulet menghadapi kesulitan; menunjukkan motivasi terhadap bermacam-macam masalah; lebih senang bekerja mandiri; cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; dapat mempertahankan pendapatnya; tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini; senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Lalu menurut Octavia dalam Sardiman (2020) motivasi belajar adalah keinginan atau dorongan untuk belajar. Motivasi belajar siswa berperan sebagai penggerak untuk mendorong perilaku belajar siswa, merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa, merupakan alat pengarah untuk mencapai tujuan pembelajaran dan merupakan alat untuk membangun sistem pembelajaran yang bermakna menurut (Yasir, Suarman and Gusnardi, 2017). Maka dari itu, penting bagi guru mendorong motivasi belajar siswanya agar siswa bergairah dan semangat dalam belajar, sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berangkat dari penjelasan di atas, maka masalah pada penelitian ini adalah terkait dengan rendahnya motivasi yang dimiliki siswa kelas XI SMA Negeri 7 Pekanbaru pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan fakta bahwa tingkat motivasi siswa dalam belajar tergolong rendah, yang ditandai dengan siswa yang tidak tekun dalam mengerjakan tugas serta tidak ulet dalam menghadapi kesulitan yang ada, hal ini terbukti dari fakta bahwa masih banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

tepat pada waktunya. Selain itu, siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa banyak siswa yang ingin berlama-lama dalam *ice breaking*. Siswa juga lebih tertarik untuk duduk berkelompok-kelompok dengan tujuan bermain atau bercerita saat pembelajaran sedang berlangsung. Lalu, beberapa siswa ada yang dengan sengaja terlambat masuk ke dalam kelas. Siswa juga merasa bosan pada pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa beberapa siswa kerap berjalan kesana-kemari di kelas, bahkan kerap bertanya kapan waktunya pulang.

Hal-hal tersebut di atas jelas menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki motivasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori menurut (Widiasworo, 2016) yang menunjukkan bahwa indikator yang menggambarkan siswa bermotivasi rendah diantaranya yaitu: asal dalam mengikuti pembelajaran, malas mengerjakan tugas, rasa ingin tahu rendah, cepat putus asa dalam menghadapi kesulitan, serta cepat bosan. Siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran bukan disebabkan oleh ketidakmampuannya dalam memahami materi pembelajaran, namun kurangnya motivasi untuk belajar sehingga siswa tidak mau berusaha untuk mengerahkan semua kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran, menurut (Syarifudin and Elmasari, 2020). Jika tidak terdapat motivasi dalam belajar maka siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal, menurut (Rahman, 2021). Hal ini juga dipertertegas dengan pendapat menurut (Fudhla, Caska and Suarman, 2022) bahwa dalam konteks pendidikan, jika motivasi tidak ada dalam diri siswa maka berkemungkinan besar siswa tersebut tidak akan mau mengikuti proses belajar.

Maka berdasarkan paparan masalah di atas, guru sebagai salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi motivasi belajar menurut (Widiasworo, 2016) perlu lebih meningkatkan motivasi belajar siswanya. Guru sebagai pendidik harus berani mengambil keputusan mengenai proses pembelajaran dan proses pembentukan kompetensi, serta bertindak sesuai dengan kondisi siswa dan lingkungan. Adapun salah satu jalan meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Maka guru akan menggunakan media pembelajaran di kelas untuk meningkatkan motivasi siswa.

Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan oleh pendidik sebagai *medium* atau

perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif menurut (Pagarra *et al.*, 2022). Sedangkan menurut (Hasan *et al.*, 2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Lalu menurut (Febrita and Ulfah, 2019) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Maka dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* untuk memaksimalkan motivasi yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal.

Mengacu pada situs *website* resmi *Classpoint* yaitu <https://id.classpoint.io/id>, *Classpoint* adalah sebuah perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan inknoe. *Classpoint* merupakan media pembelajaran yang tergolong multimedia. Dimana di dalamnya terdapat perpaduan berbagai media (format file) berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Dalam penggunaannya, *Classpoint* terintegrasi dengan *PowerPoint* yang mana memanfaatkan sejumlah fitur-fitur yang dapat digunakan secara interaktif. Fitur-fitur dalam *Classpoint* dikategorikan dalam 3 produk utama, yaitu: kuis interaktif, gamifikasi dan alat presentasi. Fitur-fitur yang interaktif tersebut dapat meningkatkan kolaborasi antar guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Beberapa fitur dari *Classpoint* yang berbasis *gamification* seperti, *badges* (lencana), *levels* (level) dan *leader board* (papan peringkat) serta fitur kuis interaktif seperti *multiple choice* (pilihan ganda), *short answer* (jawaban singkat), *word cloud* (awan kata) dan *image upload* (unggah gambar) serta di dalamnya terdapat pemberian *award stars* (pemberian bintang) yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan paparan menurut (Sardiman, 2020) dalam bukunya, bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi belajar pada siswa adalah dengan cara pemberian hadiah,

serta menciptakan persaingan atau kompetisi yang sehat.

Menurut hasil penelitian dari (Rhiyanto and Rachmadiarti, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif *add-ins Classpoint* materi bioteknologi untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XII SMA/MA yang telah dikembangkan, dinyatakan sangat layak secara teoritis dan empiris. Hal ini tentu menjadi penguat pendapat bahwa media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Lalu beberapa penelitian terkait *Classpoint* (Rizky *et al.*, 2023; Alimuddin & Ekawati, 2023; Setiyanto & Setiawan, 2023; Sundari *et al.*, 2021) belum ada yang membahas efektifitas *Classpoint* secara spesifik untuk meningkatkan motivasi di luar dari pengembangan terhadap *Classpoint*.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa di kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dan tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint*.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental semu. Adapun desain penelitian ini yaitu *Pretest-posttest Control Group Design* dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 7 Pekanbaru lebih kurang 280 siswa. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *Simple Random Sampling*, kelas yang dimasuki adalah kelas XI.3 dan kelas XI.5. Metode yang dilakukan dalam penelitian menggunakan angket dan lembar observasi sebagai teknik pengumpulan data penelitian. Angket (kuis) berupa pernyataan dengan skala *Likert*. Tahapan analisis data diawali dengan melakukan analisis secara deskriptif, selanjutnya dilakukan analisis uji-t, lalu diakhiri dengan melakukan analisis uji *N-Gain Score*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada 2 kelas yang berbeda, dengan masing-masing 2 pertemuan. Materi yang digunakan yaitu permintaan dan

penawaran uang. Adapun model pembelajaran yang digunakan yaitu Auditory, Intellectually, Repetition (AIR). Sampel kelas eksperimen berjumlah 35 siswa dan sampel kelas kontrol 31 siswa. Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi di kelas eksperimen menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan secara sistematis langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* yang dimulai dari kegiatan pembukaan (persiapan) sampai kegiatan penutup (tindak lanjut).

Adapun penjelasan rinci terkait langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* di kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

#### 1. Persiapan

Guru memastikan *smartphone* masing-masing siswa yang sudah terhubung ke jaringan internet. Kemudian guru mempersiapkan kode kelas yang terdapat pada *Classpoint* kepada siswa agar siswa dapat bergabung dengan *PowerPoint* yang sudah terintegrasi dengan *Classpoint* serta link sumber bahan ajar lain yang relevan lebih dulu. Setelah semuanya dipersiapkan, maka pembelajaran dapat dilaksanakan.

#### 2. Pelaksanaan

Guru memberikan kode kelas untuk *join Classpoint* serta link bahan ajar lain yang relevan kepada siswa. Setelah itu, siswa dapat mengakses link bahan ajar terlebih dahulu. Guru memberikan penjelasan terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan, akan menggunakan teknik AIR (*Auditory-Intellectually-Repetition*). Siswa diberikan beberapa pertanyaan pemantik dan tugas kelompok. Kemudian siswa dapat berdiskusi dengan teman sejawatnya dan juga siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang tidak dipahami secara berkelompok. Guru memberikan penjelasan terkait materi yang dibahas dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi yang kurang dimengerti dengan memanfaatkan fitur-fitur *Classpoint* sebagai alat menunjang pembelajaran sambil diselingi pertanyaan-pertanyaan ringan terkait materi dan evaluasi secara langsung terhadap jawaban siswa. Dari evaluasi jawaban siswa, guru dapat menganalisis seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa.

#### 3. Tindak Lanjut

Untuk mengetahui apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah mencapai tujuan pembelajaran. Serta untuk mempertahankan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui bahan ajar tersebut. Dalam kegiatan tindak lanjut, guru memberikan kuis interaktif. Pada setiap akhir pertemuan, guru membagikan *pretest* dan *posttest*. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa lebih kepada pemberian kuis secara interaktif dan gamifikasi pada tahap kegiatan penutup (tindak lanjut). Adapun beberapa fitur dari *Classpoint* yang digunakan yaitu berbasis *gamification* seperti, *badges* (lencana), *levels* (level) dan *leader board* (papan peringkat) serta fitur kuis interaktif yang digunakan yaitu *multiple choice* (pilihan ganda), *short answer* (jawaban singkat), *word cloud* (awan kata) dan *image upload* (unggah gambar) serta di dalamnya terdapat pemberian *award stars* (pemberian bintang).

#### 4. Kegiatan Pendahuluan

Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan doa, dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar siswa, lalu guru memberikan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya, lalu guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui *PowerPoint* dilanjutkan dengan menyampaikan arahan mengenai langkah-langkah pembelajaran teknik Auditory, Intellectually, Repetition (AIR).

#### 5. Kegiatan Inti

Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait materi pembelajaran yang berlangsung. Lalu membentuk kelompok secara heterogen dan memberikan tugas kelompok. Kemudian siswa dapat berdiskusi dengan teman sejawatnya dan siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang tidak dipahami secara berkelompok. Guru memberikan penjelasan terkait materi yang dibahas dan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi yang kurang dimengerti melalui *PowerPoint*.

## 6. Kegiatan Penutup

Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran yang berlangsung, dilanjutkan dengan refleksi, kemudian penyampaian materi berikutnya, dan pertemuan diakhiri dengan doa dan salam.

### a) Analisis Deskriptif Tingkat Motivasi Siswa

**Tabel 1.** Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Kategori	Pretest		Posttest	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
S. Tinggi	3	8,57	10	28,57
Tinggi	17	48,57	19	54,28
Sedang	12	34,28	6	17,14
Rendah	3	8,57	0	0
S. Rendah	0	0	0	0
Jumlah	35	100	35	100

Berdasarkan tabel di atas tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* di kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari jumlah 35 responden terdapat 29 siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi dengan persentase sebesar 82% dari yang sebelumnya menunjukkan tingkat motivasi sebesar 56%. Artinya terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa dari yang sebelumnya sedang meningkat tinggi menjadi 82%.

**Tabel 2.** Rata-rata Tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Kategori	Pretest		Posttest	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
S. Tinggi	17	54,83	2	6,45
Tinggi	10	32,25	11	35,48
Sedang	3	9,67	12	38,71
Rendah	1	3,22	4	12,90
S. Rendah	0	0	2	6,45
Jumlah	31	100	35	100

Berdasarkan tabel di atas tingkat motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* di kelas kontrol menunjukkan dari jumlah 31 responden terdapat 13 siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi dengan persentase 41%, jauh berbeda dibandingkan tingkat motivasi awalnya yaitu 86%. Jawaban *pretest* motivasi siswa sangat jauh berbeda dengan keadaan asli siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran ekonomi di kelas serta siswa tidak serius dalam mengisi angket tersebut. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan angket sebagai alat pengumpulan data

yang dapat dimanipulasi jawabannya. Sejalan dengan pendapat (Abubakar, 2021) bahwa kelemahan angket yaitu sangat mungkin bagi responden menjawab asal-asalan saja, mencoret atau memberi tanda salah satu pilihan jawaban yang tersedia, yang penting dapat memenuhi permintaan peneliti untuk mengisinya, tanpa memikirkan apakah jawaban itu sesuai atau tidak dengan pendiriannya. Namun, melihat hasil *posttest* dari kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint*.

Adapun analisis tingkat motivasi berdasarkan indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Perbandingan Rata-rata Perindikator Motivasi dengan Jumlah Persentase yang Menjawab Sangat Tinggi dan Tinggi

Indikator	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Tekun menghadapi tugas	73%	82%	83%	35%
Ulet menghadapi kesulitan	45%	85%	70%	35%
Menunjukkan motivasi terhadap bermacam-macam masalah	65%	85%	80%	38%
Lebih senang bekerja mandiri	47%	85%	80%	35%
Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	53%	79%	64%	47%
Dapat mempertahankan pendapatnya	68%	82%	70%	37%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	53%	84%	70%	28%
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	42%	79%	77%	41%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, seluruh indikator pada *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* memiliki rata-rata yang tinggi, sementara untuk indikator pada *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint*, 5 indikator memiliki rata-rata yang sudah tinggi dan 3 indikatornya memiliki rata-rata yang rendah. Sedangkan pada kelas kontrol, seluruh indikator pada *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* memiliki rata-rata yang rendah, namun melihat pada indikator *pretest* sebelum menggunakan

media pembelajaran berbantuan *Classpoint* memiliki rata-rata yang keseluruhannya sudah tinggi.

Dalam rangka evaluasi media, untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *Classpoint*, maka akan dipaparkan rata-rata respon siswa terhadap kelebihan-kelebihan media pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Rata-rata Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Classpoint* Berdasarkan Jumlah Persentase yang Menjawab Sangat Tinggi dan Tinggi

No	Kelebihan	Persentase
1	Interaktif yang menarik	91%
2	Kolaborasi yang meningkat	715
3	Kemudahan mengakses dan berbagi materi	85%
4	Umpan balik dan evaluasi yang cepat	80%
5	Fleksibilitas dalam proses pembelajaran	82%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap kelebihan-kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbantuan *Classpoint* tergolong baik.

#### b) Uji Prasyarat

Sebelum melihat tingkat perbedaan motivasi belajar siswa maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk melihat asumsi data berdistribusi normal dan untuk mengetahui apakah sampel memiliki distribusi variansi yang sama lebih dahulu.

**Tabel 5.** Uji Normalitas dengan *Shapiro-Wilk*

Nilai	Signifikan
Pretest Kelas Eksperimen	0.239>0.05
Posttest Kelas Eksperimen	0.102>0.05
Pretest Kelas Kontrol	0.087>0.05
Posttest Kelas Kontrol	0.055>0.05

Diketahui bahwa data uji shapiro-wilk dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0.05. Maka berdasarkan hasil pengujian uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 23 pada tabel di atas dapat dilihat nilai signifikansinya untuk data pretest dan posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal

dimana data tersebut lebih besar dari 0.05.

**Tabel 6.** Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Ekonomi	Based on Mean	2,298	1	64	.134
	Based on Median	1,869	1	64	.176
	Based on Median and with adjusted df	1,869	1	57,047	.177
	Based on trimmed mean	2,407	1	64	.126

Diketahui bahwa nilai signifikansi > 0,05 dikatakan homogen atau memiliki variasi yang sama. Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 23 pada tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 2,298. Maka kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol yang merupakan objek penelitian adalah kelas yang homogen.

#### c) Uji-t

Untuk melihat perbedaan adanya motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dan motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint*, dilakukan uji-t, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7.** *Independent Sample T-Test*

	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest Kelas Eksperimen	75.94	11.391	4.919	64	.000
Posttest Kelas Kontrol	59.68	15.371	4.831	54	.000

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dan motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dengan perbedaan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 75.94 dan rata-rata posttest kelas kontrol 59,68.

#### d) Uji N-Gain Score

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maka dilakukan

Uji Normalitas Gain, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8.** Hasil Perhitungan *N-Gain Score*

	N-Gain	Keefektifan N-Gain
Kelas Eksperimen	-0.66	-66.41
Kelas Kontrol	0.33	33,17

Merujuk pada tabel di atas, menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol yaitu sebesar -66%. Termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 33%. Termasuk dalam kategori yang juga tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Pekanbaru.

## B. Pembahasan

Berdasarkan analisis deskriptif tingkat motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* di kelas kontrol menunjukkan dari jumlah 31 responden terdapat 13 siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi dengan persentase 41%, jauh berbeda dibandingkan tingkat motivasi awalnya yaitu 86%. Jawaban pretest motivasi siswa sangat jauh berbeda dengan keadaan asli siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran ekonomi di kelas serta siswa tidak serius dalam mengisi angket tersebut. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan angket sebagai alat pengumpulan data yang dapat dimanipulasi jawabannya. Sejalan dengan pendapat (Abubakar 2021) bahwa kelemahan angket yaitu sangat mungkin bagi responden menjawab asal-asalan saja, mencoret atau memberi tanda salah satu pilihan jawaban yang tersedia, yang penting dapat memenuhi permintaan peneliti untuk mengisinya, tanpa memikirkan apakah jawaban itu sesuai atau tidak dengan pendiriannya. Namun, melihat hasil posttest dari kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint*.

Senada dengan pendapat menurut Febrita & Ulfah (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya penelitian yang menguji keterkaitan media pembelajaran dengan motivasi siswa, salah satunya penelitian menurut Rhiyanto & Rachmadiarti (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran Powerpoint interaktif add-ins *Classpoint* materi bioteknologi untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik kelas XII SMA/MA yang telah dikembangkan, dinyatakan sangat layak secara teoritis dan empiris.

Berdasarkan hasil uji-t diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dan motivasi belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* dengan perbedaan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 75.94 dan rata-rata posttest kelas kontrol 59,68. Artinya sedikit banyak motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran berbantuan *Classpoint*. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian (Setiyanto and Setiawan, 2023) terkait Pandangan Mahasiswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidanan Menggunakan *Classpoint* menunjukkan bahwa respon mahasiswa terhadap *Classpoint* dari segi poin pengukuran yaitu motivasi, mendapatkan respon yang sangat positif. Artinya media pembelajaran berbantuan *Classpoint* berpengaruh baik terhadap motivasi belajar siswa. Maka hak ini sejalan dengan tujuan media pembelajaran menurut Hasan et al (2021) tujuan media pembelajaran adalah untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Untuk melihat sumbangsih media terhadap motivasi belajar siswa, maka dilakukan uji *N-Gain Score*, dimana menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas kontrol yaitu sebesar -66%. Termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara nilai rata-rata *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 33%. Termasuk dalam kategori yang juga tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Pekanbaru. Tidak jauh berbeda dari hasil

penelitian dari (Rizky et al. 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran *Classpoint* pada materi IPS di MI Munawariyah menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik namun tidak signifikan. Artinya tidak efektifnya media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya di SMA Negeri 7 Pekanbaru, dapat disebabkan oleh faktor lain yang lebih berpengaruh kepada peningkatan atau penurunan motivasi belajar siswa itu sendiri. Diketahui faktor yang mempengaruhi motivasi menurut Widiasworo (2016) motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *intern* (sifat, kebiasaan dan kecerdasan serta kondisi fisik dan psikologis) dan faktor *ekstern* (lingkungan belajar, sarana dan prasarana, orang tua dan guru). Selain itu, dapat disebabkan oleh penggunaan media *Powerpoint* yang sudah terlalu sering oleh guru dalam proses pembelajarannya, yang mana *Classpoint* merupakan salah satu perangkat tambahan dalam *Powerpoint*, sehingga secara visual siswa sudah sangat *familiar* dengan media tersebut. Lalu, penggunaan fitur-fitur interaktif yang dijalankan dengan jaringan, yang tentunya jaringan tidak akan selalu stabil, sehingga mengurangi rasa motivasi siswa dalam memperoleh skor tinggi karena terhalang dalam mengirimkan jawaban atau respon terhadap kuis yang diberikan guru. Selain itu, tidak efektifnya media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Pekanbaru, bisa juga terjadi karena faktor rendahnya minat siswa terhadap topik pembelajaran sehingga mempengaruhi kesungguhan siswa.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Hasil dan pembahasan menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint*. Hal ini dapat terlihat dari persentase tingkat motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* pada kelas eksperimen sebesar 82% yang berbanding terbalik dengan tingkat motivasi belajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan *Classpoint* di kelas kontrol dengan persentase 41%. Lalu dari hasil uji *Independent Sampel T-Test* menunjukkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 59,68

dan setelah menggunakan media sebesar 75,94. Namun sumbangsih media terhadap motivasi belajar siswa ternyata tidak begitu efektif, dapat dilihat dari hasil uji N-Gain Score yang menunjukkan hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 33% sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 66%.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian kembali terkait media pembelajaran berbantuan *Classpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di lokasi berbeda untuk mengetahui secara lebih dalam seberapa besar pengaruhnya media ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Lalu peneliti dapat mengembangkan variabel penelitian seperti minat belajar, kemampuan berfikir kritis dan lain sebagainya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abubakar, R. (2021) *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Alimuddin, J. and Ekawati, E.N. (2023) 'Respon Siswa Kelas V SD Negeri 1 Berkoh Purwokerto Selatan Terhadap Penggunaan Classpoint dalam Pembelajaran', *Journal of Education for All*, 1(2), pp. 145-154. Available at: <https://doi.org/10.61692/edufa.v1i2.38>.
- Djamaluddin, A. and Wardana (2019) *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Febrita, Y. and Ulfah, M. (2019) 'Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, pp. 181-188.
- Fudhla, A., Caska and Suarman (2022) *Media Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar*. Pekanbaru: Taman Karya.
- Hasan, M. et al. (2021) *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Munthe, A.B., Syahza, A. and Kartikowati, S. (2022) 'Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru dengan Prestasi Siswa MA Hasanah Pekanbaru', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), pp. 6463-6468.

- Octavia, S.A. (2020) *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Sleman: Deepublish.
- Pagarra, H. et al. (2022) *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rahman, S. (2021) 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* [Preprint].
- Rhiyanto, D.F.P. and Rachmadiarti, F. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA', *BioEdu*, 12(2), pp. 452-465.
- Rizky, M. et al. (2023) 'Transformasi Pendidikan: Pengaruh Media Pembelajaran Classpoint terhadap Minat Belajar Materi IPS Siswa MI Palembang', *Journal Limas PGMI*, 4(2), pp. 91-99.
- Rosyana, T. (2021) *Komponen Pembelajaran, IKIP Siliwangi*. Available at: <https://cls.ikipsiliwangi.ac.id/blog/komponen-pembelajaran> (Accessed: 7 September 2023).
- Rumhadi, T. (2017) 'Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), pp. 33-41.
- Sardiman (2020) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setiyanto, S. and Setiawan, I. (2023) 'Pandangan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama', *Jurnal Riset Sistem dan Teknologi Informasi (RESTIA)*, 1(1). Available at: <https://doi.org/10.30787/restia.v1i1.1071>
- Sundari, D.H., Iskandar and Muhlis (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), pp. 1-9.
- Syaifudin, A. and Elmasari, Y. (2020) 'Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan', *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 04(02), pp. 1-12.
- Widiasworo, E. (2016) *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Sleman: AR-RUZZ Media.
- Yasir, M., Suarman and Gusnardi (2017) 'Analisis Tingkat Kepuasan Siswa dan Motivasi Dalam Pembelajaran Kelompok (Cooperative Learning) dan Kaitannya Dengan Hasil Belajar Akuntansi di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru', *Jurnal Pekbis*, 9(2), pp. 77-90.