

PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN TEMANDANG 1

Mu'rifatul Afifah^{1*}, Ina Agustin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: ifaafifah844@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode R&D yang bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media kuis interaktif. Pada penelitian ini peneliti akan menjelaskan pengembangan media kuis interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Temandang. Peneliti menggunakan model ADDIE terdiri dari tahapan Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Develop), Implementasi (Implement), dan Evaluasi (Evaluate). Proses pengumpulan data yang terdiri dari wawancara, observasi, dan angket akan dianalisis melalui uji coba yang menilai validitas, kepraktisan dan efektivitas. Hasil studi menunjukkan bahwa media kuis interaktif yang disediakan oleh aplikasi ClassPoint sangat efektif, praktis, dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas V SDN. Perhitungan kevalidan untuk ahli materi 96%, ahli media 84%, dan perhitungan praktis untuk respons guru dan tes siswa 77,77% dimiliki oleh media ini.

Kata Kunci: Media Kuis Interaktif, *ClassPoint*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Menurut Sudjana *dalam* Tampubolon (2014), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar. Hamalik (2015) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah laku seseorang. Misalnya, transformasi dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti adalah contohnya. Unsur subjektif (rohani) dan unsur motoris (jasmani) terlibat dalam tingkah laku. Bahwa seseorang berpikir dapat dilihat dari raut wajahnya, tetapi sikap rohaninya tidak. Menurut Hartono *dalam* Aqib (2017), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Peneliti akan mengembangkan media kuis interaktif sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar.

Kelebihan kuis interaktif adalah bervariasi, menarik dan mudah dalam operasionalnya. Hal ini dijelaskan oleh Rahmatatulloh bahwa media ini sangat efektif dalam melatih kemampuan pengamatan siswa (Rahmatulloh dkk., 2015). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Panggabean dan Harahap, menggunakan media kuis interaktif dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi geometri transformasi (Panggabean & Harahap, 2020). Media kuis interaktif, yang diciptakan oleh Indriani sangat menarik, mudah digunakan, dan praktis, dan sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rivki *et al.*, 2022).

Kuis interaktif merupakan aplikasi yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk pertanyaan, sehingga dapat memperluas pemahaman siswa. Kuis interaktif dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa (Kurniawan & Yatri, 2022). Meskipun aplikasi ClassPoint adalah bagian dari media PowerPoint, mereka lebih menarik dikarenakan guru dapat membuat presentasinya interaktif dan melakukan tanya jawab secara langsung. Ini mirip dengan kegiatan di luar kelas. Selain itu, ClassPoint, aplikasi e-learning interaktif yang dirancang untuk kelas digital, memungkinkan guru membuat konten atau diskusi interaktif dalam presentasi mereka. PowerPoint dengan mudah melalui platform digital berbasis web atau Android. Aplikasi ClassPoint adalah aplikasi edukatif yang dirancang untuk menyampaikan materi dalam bentuk kuis, sehingga dapat digunakan untuk evaluasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan karena dapat digunakan dengan HP. Penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan

efisiensi pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam belajar secara aktif. Ini juga konsisten dengan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (Alimuddin & Ekawati, 2023).

Penggunaan aplikasi ClassPoint memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan hubungan siswa dengan materi pelajaran, menggunakannya sebagai media interaktif untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Hilda, 2023). Perangkat lunak "ClassPoint" dibuat khusus untuk guru sehingga guru dapat mengaksesnya dan mengoptimalkannya untuk menawarkan pembelajaran interaktif kepada siswa (Wao dkk., 2022). ClassPoint juga dapat digunakan untuk memberikan tugas, menyerahkan tugas, dan menilai tugas. (Sundari dkk., 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, menjelaskan bahwa kuis interaktif sangat bermanfaat bagi siswa sekolah dasar. Ini berdasarkan rata-rata data secara keseluruhan. Hasil siswa 82,89 dan tim ahli materi 93,7 persen masing-masing mendapatkan kategori sangat layak. Dengan melihat hasilnya, bahwa kuis interaktif adalah metode yang sangat baik untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Ini karena kuis ini memberi guru dan peneliti lebih banyak informasi selain meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa untuk menyelesaikannya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rhiyanto menemukan bahwa presentasi PowerPoint rata-rata memiliki kelayakan teoritis sebesar 97,53% untuk hasil validitas dan kelayakan empiris sebesar 97,72% untuk hasil respons siswa. Dengan demikian, presentasi PowerPoint interaktif dengan unsur-unsur kelas sangat layak untuk digunakan saat mengajarkan materi bioteknologi di kelas XII SMA/MA. Hasil penelitian ini meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan penguasaan mereka terhadap mata pelajaran tersebut. Selain itu, presentasi PowerPoint dengan fitur pendukungnya juga dapat diterapkan pada materi lainnya (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023).

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk membuat media kuis interaktif yang menggunakan aplikasi Classpoint pada PowerPoint untuk menilai pelajaran matematika kelas V di SDN I View. Sugiyono (dalam Sumarni, 2019) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah cara untuk membuat produk dan menguji seberapa baik mereka berfungsi. Media sangat penting untuk membantu guru mencapai tujuan pendidikan. Rusman *dalam* Arsyad (2016) menggambarkan media pembelajaran sebagai teknologi pesan yang mendukung belajar. Media pembelajaran juga merupakan alat fisik untuk menyampaikan pelajaran dan informasi, baik cetak maupun lisan. Ini adalah hardware. Menurut Nuraini dkk. (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi, sehingga siswa dapat lebih mudah menerimanya. Akibatnya, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk menarik perhatian siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menumbuhkan minat dan keinginan baru siswa, meningkatkan dorongan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan dapat mempengaruhi psikologi siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit dijelaskan secara verbal dan membuat siswa lebih mudah mendapatkan pengalaman yang nyata (Arsyad, 2016). ClassPoint adalah bagian dari aplikasi PowerPoint interaktif yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan memberikan pertanyaan kuis atau evaluasi dengan cara yang menarik dan menyenangkan karena dapat digunakan melalui HP. Penggunaan bahan ajar interaktif dan teknologi multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran, meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi multimedia ini sangat konsisten dengan menggunakan pendekatan belajar yang berpusat pada siswa (Alimuddin & Ekawati, 2023). Menurut Jeklin *dalam* Utari dkk. (2023), Salah satu media evaluasi yang dapat digunakan guru untuk menilai pembelajaran adalah aplikasi ClassPoint, yang dapat diakses secara gratis di internet dan digunakan oleh guru dan siswa. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat kuis selama pembelajaran, dan siswa dapat menjawab pertanyaan multiple choice yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 Maret 2024 dengan guru kelas V UPT SDN Temandang I, peneliti menemukan bahwa (1) guru kurang menggunakan media teknologi atau IT (2) guru selalu memberikan soal evaluasi di akhir pelajaran dalam bentuk kertas, yang merupakan media yang terlalu mudah dan monoton bagi siswa (3) guru tidak pernah mengenal

media kuis interaktif (4) guru tidak memberikan variasi yang cukup (5) Pendidik tidak memberikan ulasan yang menarik. Siswa menunjukkan bahwa (1) siswa enggan mengerjakan soal evaluasi mandiri; (2) siswa merasa bosan atau tidak tertarik dengan mengerjakan soal evaluasi dengan media kertas; (3) siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal matematika; dan (4) siswa selalu ramai sendiri saat evaluasi berlangsung. Hasil wawancara dengan guru kelas V UPT SDN Temandang I menunjukkan bahwa dari 9 siswa, 4 mencapai KKTP dengan presentase 44,44% dan 5 gagal dengan presentase 55,55%. Kebijakan sekolah menetapkan KKTP untuk pelajaran matematika sebesar 75.

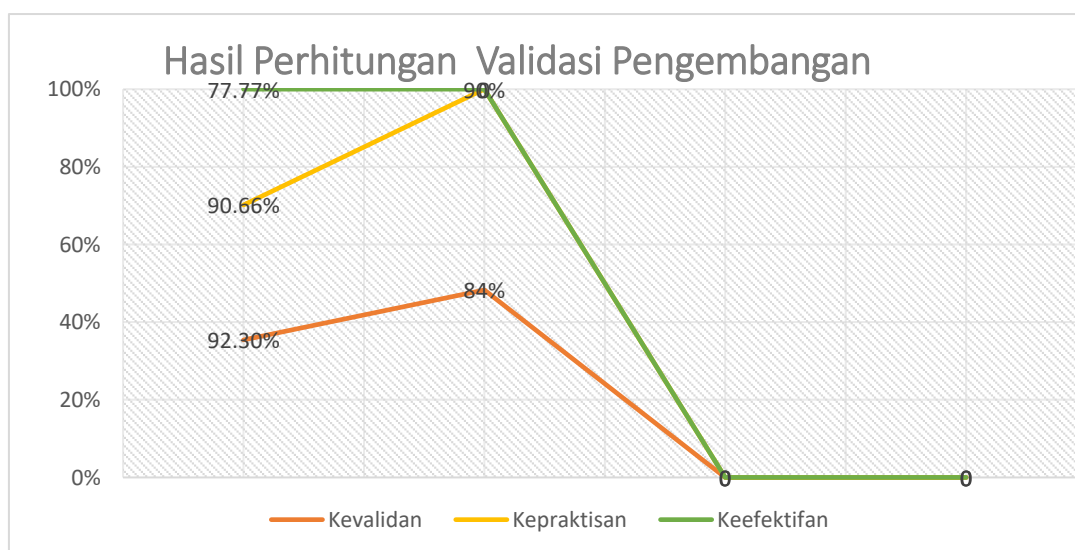
Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa minimnya media pembelajaran yang digunakan di UPT SDN Temandang I, maka peneliti mengambil sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Temandang I.”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode pengembangan atau (R&D). Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media kuis interaktif menggunakan aplikasi ClassPoint pada PowerPoint. Model yang dipilih adalah model ADDIE yang digunakan. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan analisis kualitatif untuk data kualitatif dan analisis kuantitatif menggunakan analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V dengan membuat media kuis interaktif menggunakan aplikasi ClassPoint. Pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan metode evaluasi pembelajaran di SDN I karena mata pelajaran matematika di kelas ini setiap tahunnya dievaluasi hanya dengan kertas, yang membuat siswa tidak serius dalam mengerjakan tugas-tugas mereka dan berdampak pada hasil belajar yang buruk. Pada pengembangan kuis ini memiliki tampilan yang menarik kemudian soal yang disajikan juga beragam seperti soal pilihan ganda, short answare, slide drawing, image upload. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa pembuatan kuis interaktif dengan aplikasi ClassPoint sangat efektif, praktis, dan layak dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN I Temandang pada mata pelajaran Matematika. Berikut grafik yang menunjukkan validitas pengembangan media pada penelitian, serta respons guru dan siswa.



Gambar 1. Grafik Perhitungan Pengembangan

Data grafik menunjukkan bahwa pengembangan media kuis interaktif menggunakan aplikasi ClassPoint dinyatakan sangat efektif, praktis dan layak digunakan dalam evaluasi pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi sudut pada mata pelajaran Matematika oleh para

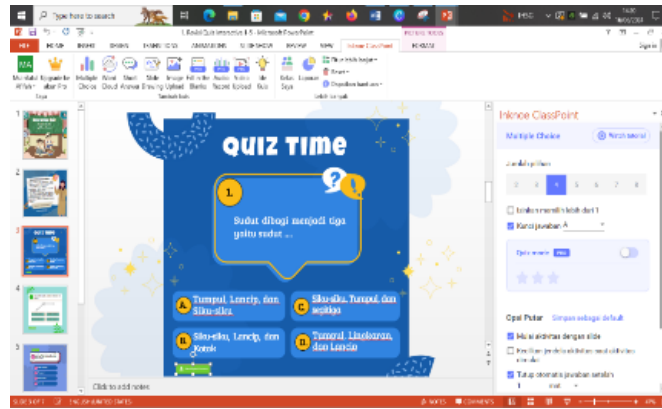
validator. Dengan demikian, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kuis interaktif yang digunakan oleh aplikasi ClassPoint sangat layak digunakan untuk evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini sesuai dengan penelitian Kurniawan (2022) yang melakukan kuis interaktif dengan aplikasi ClassPoint tentang tema indahny keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nimah dan Supriyo (2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis titik kelas meningkatkan keinginan siswa kelas VIII untuk materi relasi dan fungsi di SMPN 4 Pasuruan. Selain itu, media pembelajaran interaktif dianggap sangat efektif.

Presentasi PowerPoint rata-rata memiliki kelayakan teoritis sebesar 97,53% pada hasil validitas, dan persentase rata-rata memiliki kelayakan empiris sebesar 97,72% pada hasil respons siswa, menurut penelitian yang dilakukan oleh Desyanita Fitriani Putri Rhiyanto. Oleh karena itu, sangat layak untuk menggunakan presentasi PowerPoint interaktif dengan elemen kelas saat mengajarkan bioteknologi kepada siswa di kelas XII SMA/MA. Hasil penelitian ini meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan penguasaan mereka tentang mata pelajaran tersebut. Selain itu, presentasi PowerPoint dan fitur pendukungnya dapat diterapkan pada materi lainnya. Rhiyanto dan Radiarti pada tahun 2023. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Maesaroh menunjukkan bahwa media interaktif berbasis blended learning, termasuk dalam kategori baik; itu praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dan efektif dalam mengajar materi tentang organ pencernaan makanan manusia. Hasilnya menunjukkan bahwa uji gain sebesar 45,8 persen dan nilai t uji paired sample adalah $0.000 < 0.05$, atau Thitung 16,893 lebih besar daripada Ttabel 2, 06866. Jadi, dapat dikatakan bahwa siswa memiliki prestasi belajar yang lebih baik (Maesaroh, 2022).

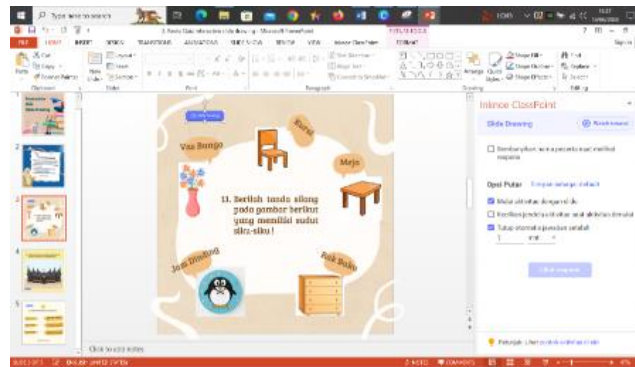
Kelebihan media kuis interaktif yang dikembangkan oleh peneliti adalah dapat mengurangi penggunaan kertas, pertanyaan bervariasi sehingga siswa tidak bosan, tampilannya menarik sehingga menjadikan siswa tertarik dan tidak terbebani dalam belajar, dapat meningkatkan hubungan antar siswa dan materi pelajaran, memperluas materi pembelajaran dan menghubungkan dengan benda-benda yang ada pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan kekurangannya adalah media kuis interaktif harus memakai laptop atau HP, menggunakan jaringan internet atau kuota, penggunaan kuis yang tidak berbayar hanya 5 slide, kuis interaktif berbayar apabila lebih dari 5 slide. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Putri, program pembelajaran interaktif berbasis media lebih bermanfaat daripada sumber pembelajaran tercetak konvensional. Pembelajaran menggunakan media kuis interaktif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar karena sistem multimedia yang memungkinkan tampilan teks, gambar video sound, dan animasi. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran melalui kuis interaktif. Tujuan dari kuis ini adalah untuk menguji pengetahuan, keterampilan, pendidikan, kecerdasan, dan ketepatan waktu seseorang (Putri, 2022). Berikut adalah tampilan gambar media kuis interaktif yang telah peneliti kembangkan:



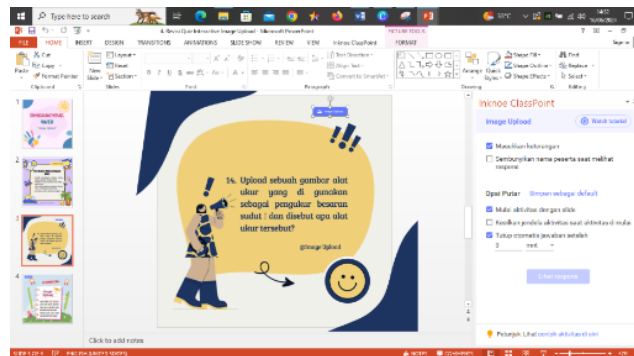
Gambar 1 Tampilan Media Kuis interaktif



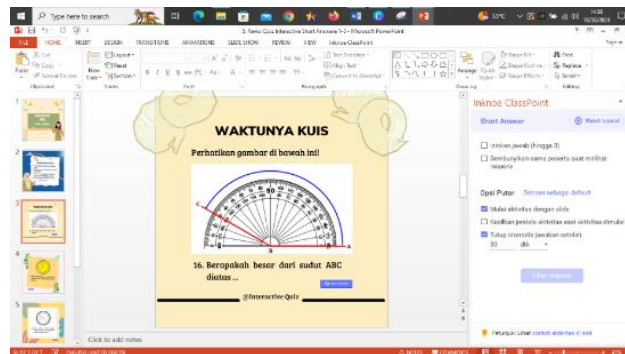
Gambar 2 Tampilan Kuis Bentuk *Multiple Choice*



Gambar 3 Tampilan Kuis Bentuk *Slide Drawing*



Gambar 4 Tampilan Kuis Bentuk *Image Upload*



Gambar 6 Tampilan Prestasi Siswa

Berdasarkan gambar-gambar yang telah disajikan, maka diketahui bahwa media kuis interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk slide dan memiliki soal yang bervariasi. Tampilan yang

ditampilkan juga menarik, sehingga siswa akan tertarik dalam mengerjakan soal evaluasi yang telah disusun oleh guru. Pada media ini siswa akan dapat langsung melihat pringkat setelah mengerjakan soal pada kuis interaktif ini. Selain soal teori siswa akan dihadapkan pada aplikasi teori benda-benda yang ada dilingkungan sekitar.

KESIMPULAN

Hasil pengembangan peneliti menunjukkan bahwa media kuis interaktif menggunakan aplikasi ClassPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN, dengan hasil kevalidan ahli materi 92,3% ahli media 96% ahli bahasa 84% kepraktisan 90,66% dari respon guru dan 90% dari respon siswa dan keefektifan mendapatkan skor 77,77%. Kelebihan media kuis interaktif yang dikembangkan peneliti adalah mengurangi penggunaan kertas, pertanyaan bervariasi sehingga siswa tidak bosan, tampilannya menarik sehingga menjadikan siswa tertarik dan tidak terbebani dalam belajar, dapat meningkatkan hubungan antar siswa dan materi pelajaran, memperluas materi pembelajaran dan menghubungkan dengan benda-benda yang ada pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan kekurangannya adalah media kuis interaktif harus memakai laptop atau hp, menggunakan jaringan internet atau kuota.

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, R. P. (2022). Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Al-Hikmah Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Alimuddin, J., & 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), 145-154.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriani, T., Suyatna, A., & Ertikanto, C. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(1), 131-140.
- 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.
- Maesaroh, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning Pada Muatan Ipa Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Sultan Agung).
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Rahmatulloh, B., Maharta, N., & Suyatna, A. (2014). Kuis Interaktif untuk Melatih Kemampuan Pengamatan Siswa pada Materi Kinematika dan Dinamika. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(5), 118255.
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 452-465.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTAP).
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (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.

- 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.
- 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.