



## Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jipb>

### PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *CLASSPOINT* PADA MATA KULIAH ZOOLOGI INVERTEBRATA

Yosephina Payu Wao<sup>1\*</sup>, Melania Priska<sup>2</sup>, Natalia Peni<sup>3</sup>

<sup>1\*,2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Flores

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Flores

E-mail : [yosephina0319@gmail.com](mailto:yosephina0319@gmail.com)

#### HISTORY OF ARTICLE:

**Received:** 3 Agustus 2022

**Accepted:** 22 September 2022

**Published:** 30 September 2022

**Keywords:** Classpoint, interaktif media, learning media.

**Kata kunci:** *Classpoint*, media interaktif, media pembelajaran.

**ABSTRACT:** Classpoint is one of the learning media that can fulfill that aspect. This study aims to determine student perceptions of the use of Classpoint interactive learning media in lecture activities. The approach used in this research is descriptive quantitative approach using a questionnaire. A total of 19 fourth semester students in Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Flores who took Zoology Invertebrates class were given a questionnaire containing 16 statements representing aspects of motivation, usefulness, and cognitive and psychomotor aspects. The student data collected were presented using the percentage of perception questionnaire score criteria. The results showed that students gave a positive response to the Classpoint interactive learning media with criteria of strongly agree or response percentage range of 73.68% to 93.68%. The positive response given to Classpoint media is due to the interesting features that support Classpoint's function as an interactive learning medium.

**ABSTRAK:** Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu aspek yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Classpoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi aspek tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Classpoint* pada kegiatan perkuliahan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan menggunakan angket. Sebanyak 19 orang mahasiswa semester IV pada program studi Pendidikan Biologi Universitas Flores yang mengikuti mata kuliah Zoologi Invertebrata diberikan angket yang berisi 16 butir pernyataan yang mewakili aspek motivasi, kegunaan, dan aspek kognitif serta psikomotorik. Data mahasiswa yang terkumpul dipersentasakan dengan menggunakan persentase

kriteria skor angket persepsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran interaktif *Classpoint* dengan kriteria sangat setuju atau rentang persentase respons 73.68% sampai 93.68%. Tanggapan positif yang diberikan terhadap media *Classpoint* ini dikarenakan adanya beberapa fitur menarik yang mendukung fungsi *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif. Implikasi dari penelitian ini ialah media interaktif *Classpoint* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media belajar di kelas, khusus dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam belajar.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dituntut oleh kurikulum perguruan tinggi pada abad 21 ialah proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan empat konsep keterampilan atau konsep 4C yang terdiri dari *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Septikasari & Frasandy, 2018). Keempat konsep tersebut harus dimiliki oleh semua peserta didik agar siap memenuhi tuntutan dunia kerja pada Era 4.0. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang terjadi di lembaga pendidikan diwajibkan dapat memenuhi standar tersebut. Salah satunya dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang semula hanya berpusat pada guru atau dosen (*teacher or lecturer centered learning*) dengan interaksi satu arah menjadi kegiatan yang berpusat pada siswa atau mahasiswa yang melibatkan interaksi banyak arah atau kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif.

Proses pembelajaran yang bersifat interaktif merupakan pembelajaran yang ideal (Hidayah *et al.*, 2017). Proses pembelajaran ini mendukung proses siswa dalam membangun pengetahuannya sesuai dengan pandangan konstruktivisme. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga guru dapat dengan mudah mengarahkan dan memotivasi siswa dalam proses pembentukan pengetahuannya. Hal ini juga didukung oleh Peraturan Pemerintah nomor 19, ayat (1) yang menyatakan bahwa, "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa." Proses pembelajaran interaktif ini dapat dibangun dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi.

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini telah mencakup hampir setiap aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu pada aspek pendidikan. Menurut Riadil *et al.* (2020), perubahan tersebut menyebabkan terjadi perubahan dalam proses pembelajaran, seperti pada aspek fasilitas yaitu dari yang semula hanya berupa fasilitas fisik berubah menjadi fasilitas jaringan dan pada aspek bentuk kegiatan yaitu yang semula berupa kegiatan tatap muka langsung berubah menjadi tatap muka tidak langsung atau kegiatan secara virtual. Pada era ini guru atau dosen dituntut mempunyai kemampuan teknologi, salah satunya yaitu pemanfaatan komputer. Komputer merupakan salah satu teknologi masa kini yang membantu guru untuk membuat materi belajar secara fokus dan efisien. Melalui komputer banyak aplikasi pendidikan yang dapat diakses oleh guru. Menurut Yunita & Wijayanti (2017), penggunaan komputer dapat membantu para guru dalam penyampaian materi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan berbagai hal yang dapat membawa pesan dan memberikan stimulasi bagi pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan bagi siswa yang belajar sehingga terdorong adanya proses belajar secara sadar, bertujuan dan

terkendali (Miarso, 2016). (Sudjana & Rivai, 2019) menyatakan media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang terdapat pada komponen metodologi yang adalah bagian dari lingkungan belajar yang dirancang oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi dan stimulasi dalam kegiatan belajar serta dapat mempengaruhi psikologis siswa (Soimah, 2018). Nurrita, (2018) menyatakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran ialah proses pembelajaran menjadi mudah dan menarik, efisiensi belajar siswa jadi meningkat, membantu konsentrasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, dan membantu siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat terjadi karena ada interaksi antara guru dan siswa atau pembelajaran yang bersifat interaktif. Dalam proses pembelajaran interaktif ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat berupa *software* atau *hardware* yang berperan sebagai perantara dalam pemberian materi pelajaran bagi siswa sehingga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajarnya (Sutarti & Irawan, 2017). Salah satu media pembelajaran interaktif yang berupa *software* ialah media *Classpoint*.

*Classpoint* merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan *PowerPoint Presentation* (PPT). Aplikasi ini dikembangkan oleh INKOE sebuah *technology provider* (Classppoint, 2000). Aplikasi ini dapat diperoleh dengan cara mengunduhnya secara gratis melalui situs *Classpoint.io*. Setelah aplikasi ini diunduh akan secara langsung terpasang pada PPT. Penggunaannya dilakukan dengan cara melakukan registrasi pada PPT. Selanjutnya, pengguna dapat menjalankan berbagai fitur menarik pada *Classpoint*. Berbagai fitur ini membangun interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi antara kedua pihak dapat terjadi ketika siswa telah terhubung dengan *Classpoint* pengajar melalui *website Classpoint.app* dengan menggunakan kode kelas yang terdapat pada *Classpoint* guru. Berbagai fitur menarik dan interaktif yang terdapat pada *Classpoint* ialah *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *image upload*, *pen*, *whiteboard background*, *pointer*, *eraser*, *highlighter*, *quick poll*, dan *pick a name*. Berbagai fitur pada *Classpoint* menempatkan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran menarik (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 (Irwan *et al.*, 2019). Menurut Putri & Ardi (2021), melalui penelitian mereka dikemukakan bahwa adanya peran dari multimedia yang interaktif terhadap proses pembelajaran sains yaitu dapat menarik minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya.

Kegiatan perkuliahan zoologi invertebrata secara rutin telah menggunakan media *Classpoint*, namun *feedback* dari pengguna khususnya mahasiswa belum digali secara serius oleh pengajar. Salah satu aspek yang dapat digali ialah melalui persepsi pengguna. Untuk itu dilakukan penelitian tentang persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini dapat menjadi dasar pengambilan keputusan dalam penggunaan *Classpoint* pada proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk menganalisis pandangan mahasiswa terhadap penggunaan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif. Data dikumpulkan melalui instrumen angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan yang tersebar dalam ketiga aspek yaitu aspek motivasi, aspek kegunaan, dan aspek kognitif dan psikomotorik. Aspek motivasi berkaitan dengan dorongan dalam diri

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran motivasi belajar dari dalam diri siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas (Emda, 2018). Aspek kegunaan berkaitan dengan sejauh mana media tersebut bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Aspek kegunaan pada *Classpoint* dapat dilihat dari kebermanfaatan berbagai fitur *Classpoint*. Aspek kognitif dan psikomotorik berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan motorik yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran di kelas. Beberapa pernyataan yang termuat dalam ketiga aspek ini merupakan hasil modifikasi dari pertanyaan penelitian yang dilakukan oleh Firdiansyah dan Pamungkas (2021). Pernyataan tersebut dibagikan kepada responden yaitu mahasiswa semester IV, peserta mata kuliah zoologi invertebrata pada Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Flores.

Penilaian yang diberikan responden menggunakan skala likert sebagai instrumen untuk mengukur data yang terkumpul. Kriteria jawaban sangat setuju memiliki skor 5, jawaban setuju memiliki skor 4, jawaban kurang setuju memiliki skor 3, jawaban tidak setuju memiliki skor 2 dan jawaban sangat tidak setuju memiliki skor 1 (Sugiyono, 2018). Penerjemahan hasil skala likert dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Ariyawati *et al.*, 2017):

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

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

**Tabel 1.** Kriteria persentase skor angket persepsi

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

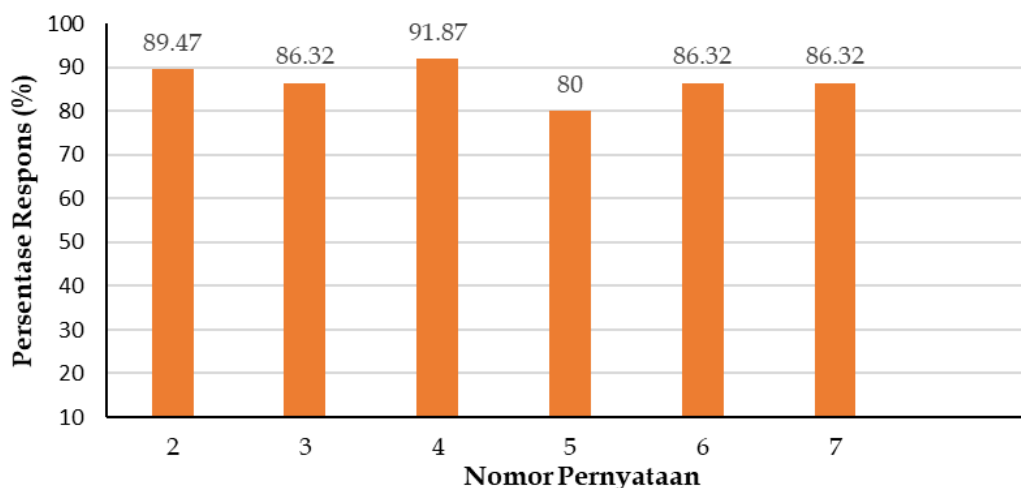
(Kurniawan & Kurniawan, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan angket dengan 16 butir pernyataan kepada 19 mahasiswa memberikan hasil yang positif. Enam belas butir pernyataan tersebut mewakili beberapa aspek yang dinilai dari media pembelajaran *Classpoint*. Beberapa aspek tersebut ialah motivasi, kegunaan, dan kognitif dan psikomotorik.

### 1. Aspek Motivasi

Aspek motivasi menjadi salah aspek penting dalam proses pembelajaran. Pada aspek ini diberikan tujuh pernyataan yang berkaitan dengan motivasi mahasiswa dengan adanya penerapan media *Classpoint* pada proses pembelajaran. Terhadap tujuh pernyataan yang diberikan, setiap mahasiswa memberikan respons yang positif (Gambar 1).



**Gambar 1.** Grafik presentase respons mahasiswa

Pernyataan *pertama*, yaitu “mahasiswa tertantang untuk menganalisis soal secara cepat ketika pertanyaan diberikan dengan menggunakan *Classpoint*”, diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 10 mahasiswa menjawab setuju, delapan mahasiswa menjawab kurang setuju dan satu mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 87.37% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *kedua*, yaitu “evaluasi pembelajaran dengan media *Classpoint* meningkatkan jiwa kompetitif saya agar bersaing secara sehat dengan rekan lainnya,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 10 mahasiswa menjawab setuju, sembilan mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 89.47% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *ketiga*, yaitu “media *Classpoint* memotivasi saya untuk belajar lebih giat,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, tujuh mahasiswa menjawab setuju, sembilan mahasiswa menjawab sangat setuju dan tiga mahasiswa menjawab kurang setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86.32% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *keempat*, yaitu “saya bersemangat menyelesaikan soal evaluasi dengan media *Classpoint*,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, delapan mahasiswa menjawab setuju dan 11 mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 91.87% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *kelima*, yaitu “sistem penilaian dengan menggunakan media *Classpoint* memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi (*top scorer*),” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 10 mahasiswa menjawab setuju, enam mahasiswa menjawab sangat setuju dan tiga mahasiswa menjawab tidak setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 80% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *keenam*, yaitu “media *Classpoint* meningkatkan motivasi belajar saya,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 13 mahasiswa menjawab setuju dan enam mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86.32% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

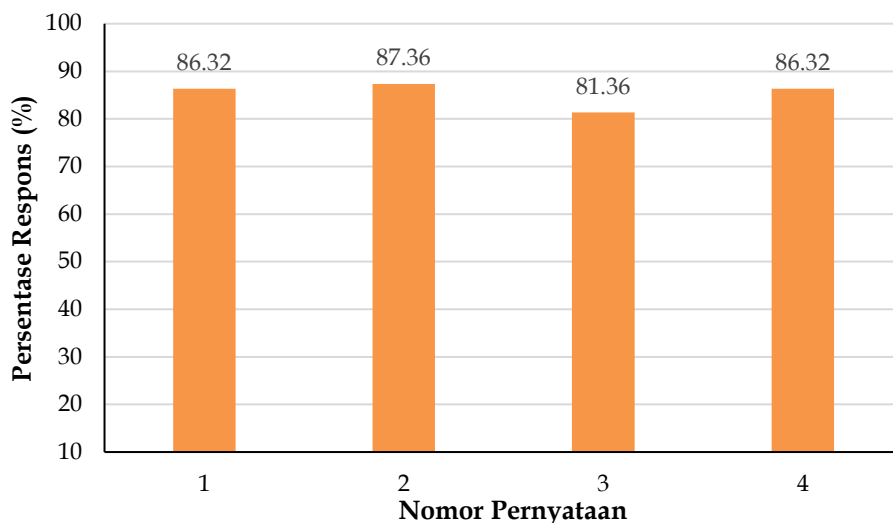
Pernyataan *ketujuh*, yaitu “media *Classpoint* meningkatkan minat belajar saya,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 13 mahasiswa menjawab setuju dan enam mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86.32% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Keseluruhan jawaban yang diberikan mahasiswa menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Classpoint* mahasiswa sangat termotivasi untuk belajar baik dari motivasi untuk menganalisis soal yang diberikan, menyelesaikan soal, menumbuhkan jiwa kompetitif hingga meningkatkan minat belajar. Hasil positif dari penggunaan *Classpoint* ini dikarenakan adanya berbagai fitur menarik dari *Classpoint* yang penggunaannya secara digital. Fitur *multiple choice* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih salah satu jawaban dari pilihan jawaban yang diberikan. Fitur *Word Cloud* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memberikan jawaban yang terdiri dari beberapa kata. Jawaban mahasiswa akan dimunculkan sebagai kumpulan kata. Kata yang ukurannya paling besar menunjukkan bahwa kata tersebut merupakan kata yang paling banyak ditulis atau dijawab oleh mahasiswa dari pertanyaan yang diberikan. Fitur *Short answer* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menjawab dengan kalimat yang pendek. Fitur *Image upload* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengunggah gambar yang diminta. Fitur *Slide drawing* membantu mahasiswa untuk langsung menggambar atau menandai gambar diminta. Berbagai fitur ini dapat diatur dalam mode *game* atau permainan dimana waktu yang digunakan dalam menjawab dapat dibatasi dan dapat menentukan mahasiswa yang menjawab paling cepat dan tepat sesuai pertanyaan melalui pilihan mode kompetisi sehingga *Classpoint* dapat disebut sebagai media gamefikasi. Menurut Jusuf (2016), gamefikasi merupakan pendekatan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai elemen pada *game* atau *video game* yang bertujuan memberikan motivasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan perasaan senang dan keterikatan terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu ditulis oleh Sagoro (2017) bahwa dengan gamifikasi, motivasi belajar, minat, efektifitas dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Beberapa penelitian tentang media belajar interaktif telah banyak dilakukan, diantaranya penelitian mengenai media belajar interaktif *Kahoot* dan *Quizizz*. Menurut penelitian Hartanti (2019), *Kahoot* dapat menjaga motivasi belajar siswa dan menurut Solikah (2020), *Quizizz* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dari kedua penelitian ini diketahui kedua media ini merupakan media belajar yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun demikian kedua media ini hanya khusus digunakan dalam memberikan tes, misalnya berupa kuis. Hal ini berbeda dengan *Classpoint* yang selain menyediakan fitur untuk memberikan tes, namun juga memberikan media bagi siswa untuk dapat mengakses materi yang diberikan oleh guru secara langsung melalui tampilan PPT *Classpoint*. Dari PPT tersebut, siswa secara leluasa dapat mengerjakan tugas atau soal pada tampilan lembar kerja PPT. Melalui kajian aspek motivasi ini dapat diasumsikan bahwa *Classpoint* merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

## 2. Aspek Kegunaan

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



**Gambar 2.** Grafik presentasi respons siswa

Pernyataan *pertama* yaitu “siswa dapat memahami instruksi dari dosen terkait penggunaan media evaluasi *Classpoint*,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 13 mahasiswa menjawab setuju dan enam menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86.32% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *kedua*, yaitu “pertanyaan yang tersedia sangat bervariasi dan tidak membosankan,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 12 mahasiswa menjawab setuju dan tujuh mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 87.36% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *ketiga*, yaitu “pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media *Classpoint* dan tidak monoton,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 12 mahasiswa menjawab setuju dan tujuh mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 81.36% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *keempat*, yaitu “pertanyaan yang diberikan sesuai dengan topik perkuliahan,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 13 mahasiswa menjawab setuju dan enam mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 86.32% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

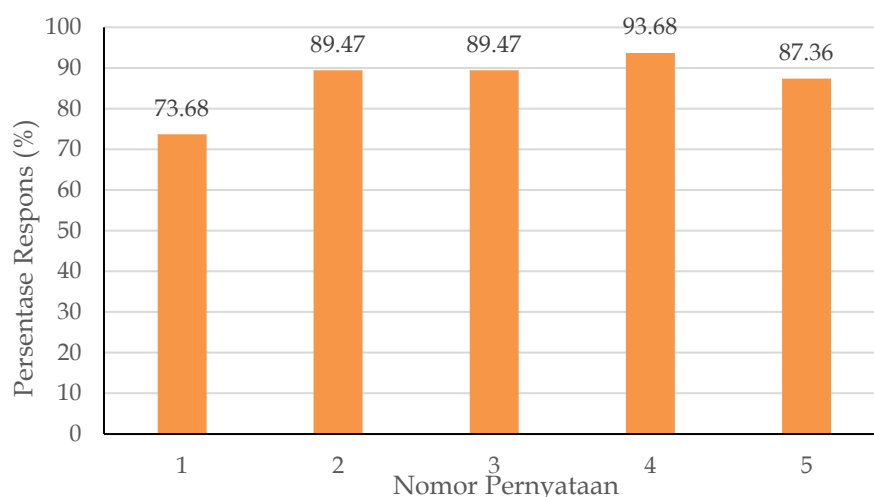
Keseluruhan jawaban mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media *Classpoint* sangat membantu siswa untuk lebih cepat memahami berbagai instruksi yang diberikan guru sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Hal ini dikarenakan adanya

*tools* pada *Classpoint* yang membantu menampilkan tulisan atau pertanyaan dari pengajar. *Tools* tersebut terdapat pada menu *Annotasi Setings*. Menu ini terdiri dari *Whiteboard Background* dan berbagai pilihan *pen*. *Tool* ini yang memberikan peluang untuk dapat memilih jenis *background* apa yang digunakan. Untuk pilihan ini *Classpoint* memberikan enam pilihan *background* yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan. Selain itu terdapat lima *pen* yang tersedia dengan berbagai warna yang dapat diganti oleh guru sesuai keinginan. *Tool* lainnya terlihat pada *toolbar* ketika PPT ditampilkan secara penuh atau *slide show*. *Tools* yang terlihat ialah *laser pointer*, *eraser*, *quick pool*, dan *pick a name*. *Lasser pointer* digunakan sebagai penunjuk kata atau kalimat pada tampilan presentasi, *eraser* digunakan untuk menghapus tulisan pada tampilan presentasi, *quick pool* digunakan untuk mengumpulkan *pooling* dari siswa secara cepat dan *pick a name* digunakan oleh pengajar untuk memilih nama siswa untuk menjawab pertanyaan atau instruksi dari pengajar agar meminimalisir subjektifitas.

Berbagai *tools* yang tersedia pada *Classpoint* mendukung aktivitas pembelajaran di kelas baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sehingga *Classpoint* telah mempunyai fungsi tepat sebagai media pembelajaran. Menurut Pelangi (2020), media pembelajaran harus berfungsi untuk membawa kemudahan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik maupun bagi guru, memunculkan pengalaman yang lebih nyata, membuat peserta didik tertarik, dan mampu mengaktifkan semua indera peserta didik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Aji & Setiyadi (2020) yang menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi media pembelaran yaitu adanya stimulasi yang memunculkan ketertarikan dalam memahami pelajaran, adanya peran penghubung antara guru dan peserta didik dan adanya informasi yang menampilkan penjelasan guru. Melalui kajian aspek kegunaan, dapat diketahui bahwa *Classpoint* merupakan media yang memiliki kebermanfaatan bagi proses pembelajaran di kelas.

### 3. Aspek Kognitif dan Psikomotorik

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



Gambar 3. Grafik presentase respons siswa



Pernyataan *pertama*, yaitu “pertanyaan yang disajikan mengasah keterampilan memecahkan masalah,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 14 mahasiswa menjawab setuju, empat menjawab sangat setuju dan satu menjawab tidak setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 73.68% yang menunjukkan kualifikasi setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *kedua* yaitu “penggunaan *Classpoint* dapat menambah pengetahuan saya terhadap materi perkuliahan,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 10 mahasiswa menjawab setuju dan sembilan mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 89.47% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *ketiga*, yaitu “pertanyaan yang disajikan melalui *Classpoint* mengasah keterampilan psikomotorik,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, sembilan mahasiswa menjawab setuju dan 10 mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 89.47% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *keempat*, yaitu “penggunaan media evaluasi *Classpoint* membantu saya mengingat kembali materi perkuliahan yang telah dipelajari,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, enam mahasiswa menjawab setuju dan 13 mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 93.68% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan *kelima*, yaitu “pertanyaan yang diberikan melalui *Classpoint* sesuai dengan topik perkuliahan,” diketahui bahwa dari 19 mahasiswa yang memberikan jawaban, 12 mahasiswa menjawab setuju dan tujuh mahasiswa menjawab sangat setuju. Dari data ini diperoleh skor persentase 87.36% yang menunjukkan kualifikasi sangat setuju. Hal ini berarti mahasiswa memberi respons sangat setuju terhadap pernyataan tersebut.

Berbagai jawaban yang diberikan oleh mahasiswa menunjukkan bahwa media *Classpoint* sangat mendukung aspek kognitif dan psikomotorik dalam proses pembelajaran. *Classpoint* mendukung mahasiswa untuk mengasah keterampilan memecahkan masalah dengan berbagai *tools* yang disediakan dalam memberikan pertanyaan dengan berbagai alternatif, misalnya dosen dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk *multiple choice pooling*, *word cloud*, dan *short answer*. Berbagai bentuk pertanyaan oleh dosen memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah aspek kognitifnya. Hal ini didukung juga dengan mode permainan yang terdapat pada *Classpoint*. Menurut Tatminingsih (2019), kemampuan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Pada kegiatan bermain kemampuan kognitif yang dikembangkan yaitu kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen, divergen, dan memberi penilaian (Holis, 2016). Selain itu, *Classpoint* juga mengasah keterampilan aspek psikomotorik dengan penggunaan fitur *slide drawing* dan *image upoad*. Pada *slide drawing* siswa dapat secara langsung menggambar pada papan digital yang telah tersedia pada layar presentasi dengan dukungan berbagai fitur lainnya seperti *pen*, *highlighter*, dan *eraser*, sehingga fitur *slide drawing* ini dapat dimanfaatkan secara maksimal. Kegiatan melalui media *Classpoint* ini dapat meningkatkan psikomotorik peserta didik. Menurut Hamzah (2012), ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak. Kemampuan ini dapat dikembangkan dengan, serta berbagai keterampilan motorik salah satunya dengan penggunaan fitur *slide drawing* dalam kegiatan pembelajaran dengan media *Classpoint*. Melalui kajian aspek kognitif dan psikomotorik,

dapat diasumsikan bahwa penggunaan *Classpoint* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik.

## SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *Classpoint* pada perkuliahan zoologi invertebrata mendapatkan respons positif dari mahasiswa yang terlihat dari masing-masing tanggapan mahasiswa terhadap tiga aspek yang diukur yaitu aspek motivasi, aspek kegunaan, dan aspek kognitif serta psikomotorik dengan rentang persentase respons 73.68% sampai 93.68%. Tanggapan positif yang diberikan terhadap media *Classpoint* ini dikarenakan adanya beberapa fitur menarik yang mendukung fungsi *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif sehingga media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saran pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan tinjauan mengenai keefektifan penggunaan *Classpoint* pada materi biologi lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aji, W. N., Setiyadi, D. B. P. (2020). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra. *Jurnal Metafora*, 6 (2), 147-157.
- Ariyawati, P. A. M., Waluyo, J., Prihatin, J. (2017). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pairs, Investigation and Communication (Pic) Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, 2(1), 9-15.
- Classppoint. (2000). Interactive Classroom Quiz in PowerPoint. <https://www.classpoint.io/>. Diakses tanggal 26 Agustus 2022.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Firdiansyah, Y., Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 4(1), 1-7.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis Hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78-85.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu*, 12(1), 1-22.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game kahoot* Berbasis Hypermedia. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78-85.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash Cs6* untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016). *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117-123.
- Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 9(1), 23-37.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6.
- Kurniawan, J., Kurniawan, O. (2021). Persepsi Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau Terhadap Perkuliahan Daring Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 1-9.
- Miarso, Y. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 173-187.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128-137.
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., Prakoso, Y. M., Yosintha, R. (2020). Persepsi Guru Paud Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp di Masa Pandemi Covid-19. *PAUDI: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89-110.
- Sagoro, E. M. (2017). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(2), 63-79.
- Septikasari, R., Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al Azlad*, 8(2), 107-117.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal BAPALA*, 7(3), 1-8.
- 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.
- Sutarti, T., Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183-190.
- Yunita, D., Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2), 153-160.