



## Penerapan Media Presentasi ClassPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 9 Jombang

Siti Istiqomah, S.Pd

MTsN 9 Jombang, Jl. Raya Cukir Mojowarno No. 1, Diwek, Jombang

Email: [sitiistiqomah38@madrasah.kemenag.go.id](mailto:sitiistiqomah38@madrasah.kemenag.go.id)

**Abstrak.** Pelajaran Bahasa Inggris di ajarkan di kelas VII hingga kelas IX di MTsN 9 Jombang. Proses pembelajaran selama ini dilakukan adalah menggunakan metode tatap muka dengan menggunakan buku paket sebagai sarana pembelajaran utama dan menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas dengan melaksanakan penerapan media presentasi ClassPoint. Pada dasarnya, ClassPoint adalah media presentasi powerpoint. Tetapi, hal yang menarik adalah, dengan aplikasi ClassPoint ini peneliti dapat menjadikan presentasi menjadi interaktif. Peneliti juga bisa melakukan tanya jawab secara langsung dan mendapatkan respons secara langsung. Berdasarkan analisis tes hasil belajar pada siklus I, ditemukan bahwa sebanyak 12 peserta didik atau sekitar 37,5% berhasil mencapai atau melampaui nilai kriteria ketuntasan Minimal KKM (75), sementara sisanya sebanyak 20 peserta didik (62,5%) belum mencapai KKM. Setelah analisis tes hasil belajar pada siklus II, ditemukan bahwa sebanyak 26 peserta didik atau sekitar 81,25% peserta didik telah mencapai nilai kriteria ketuntasan Minimal KKM (75), sementara sisanya, sebanyak 6 orang peserta didik (18,75%), belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa target hasil tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini, yaitu mencapai ketuntasan klasikal sebesar 81%, telah tercapai. Berdasarkan hasil analisis data tes peserta didik, observasi, dan jurnal pembelajaran yang dilakukan, terdapat perubahan dalam nilai hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media presentasi ClassPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa ClassPoint mampu menarik perhatian peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan, dan meningkatkan usaha belajar mereka.

Kata kunci: media, presentasi, ClassPoint.

**Abstract.** English lessons are taught in grades VII to IX at MTsN 9 Jombang. The learning process so far has been carried out using the face-to-face method using textbooks as the main learning tool and is one of the causes of low student learning outcomes. This research is action research which aims to solve learning problems in the classroom by implementing ClassPoint presentation media. Basically, ClassPoint is a PowerPoint presentation medium. However, the interesting thing is, with the ClassPoint application, researchers can make presentations interactive. Researchers can also ask questions directly and get responses directly. Based on the analysis of learning outcomes tests in cycle I, it was found that as many as 12 students or around 37.5% succeeded in reaching or exceeding the Minimum KKM completion criteria score (75), while the remaining 20 students (62.5%) had not yet reached the KKM. After analysis of the learning outcomes test in cycle II, it was found that as many as 26 students or around 81.25% of students had achieved the minimum KKM completeness criteria score (75), while the remaining 6 students (18.75%) had not reach KKM. This shows that the target results of the actions planned in this research, namely achieving classical completeness of 81%, have been achieved. Based on the results of the analysis of student test data, observations and learning journals, there were changes in student learning outcomes after using ClassPoint presentation media in English learning. This shows that ClassPoint is able to attract students' attention, motivate them to learn in a fun atmosphere, and increase their learning efforts.

Keywords: media, presentation, ClassPoint.



## **A. PENDAHULUAN**

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang saat ini diajarkan di MTsN 9 Jombang. Pelajaran Bahasa Inggris di ajarkan di kelas VII hingga kelas IX. Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan adalah menggunakan metode tatap muka dengan menggunakan buku paket sebagai sarana pembelajaran. Hal ini merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik.

Menurut Jaenudin & Koryati, (2017) rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain: (1) Metode Pembelajaran yang kurang efektif. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat menghambat pemahaman materi. Pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif atau kurang menarik juga dapat membuat peserta didik kehilangan minat dalam belajar Bahasa Inggris. (2) Kurangnya sumber belajar yang tersedia. Terbatasnya sumber belajar seperti buku teks, materi pelajaran yang relevan, dan akses terhadap media pembelajaran yang memadai dapat menghambat proses pembelajaran Bahasa Inggris. (3) Kurangnya motivasi peserta didik. Rendahnya peserta didik peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti ketidakpercayaan diri, kurangnya minat terhadap mata pelajaran tersebut, atau persepsi negatif terhadap proses belajar. (4) Kurangnya lingkungan belajar yang mendukung. Lingkungan belajar di rumah atau di sekolah yang kurang kondusif juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor seperti gangguan, kurangnya fasilitas belajar, atau kurangnya dukungan dari orang tua dan sekolah dapat mengganggu proses belajar peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat pendidikan menengah memerlukan pendekatan yang inovatif dan efektif agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Lestari & Kurnia, 2023). Peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris menjadi krusial mengingat peran bahasa ini dalam mengakses informasi, berkomunikasi, serta berpartisipasi dalam dunia global. Dalam konteks tersebut, penggunaan media presentasi di kelas sebagai sarana pembelajaran telah menjadi fokus perhatian para pendidik saat ini.



MTsN 9 Jombang, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, memandang perlu untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh sebab ini, peneliti mencoba melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik, yaitu dengan menggunakan media presentasi ClassPoint. Pada dasarnya, ClassPoint adalah media presentasi powerpoint. Tetapi, hal yang menarik adalah, dengan aplikasi ClassPoint ini peneliti dapat menjadikan presentasi menjadi interaktif. Peneliti juga bisa melakukan tanya jawab secara langsung dan mendapatkan respons secara langsung. ClassPoint, sebuah platform digital yang menyediakan beragam fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Wao et al., 2022). Dengan kemampuan untuk menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif. ClassPoint dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran Bahasa Inggris.

Pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih aktif menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif di antaranya sebagai berikut : (1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik, (2). Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3). Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi, (4). Guru memantau proses pembelajaran, (5). Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja dari peserta didik, (6) Penataan lingkungan belajar memudahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar (Maksum, 2017). Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Presentasi ClassPoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 9 Jombang” penting untuk dilakukan.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian tindakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan sebuah proses dimana pengajar mengkaji dan meneliti model pembelajaran mereka sendiri dan memecahkan masalah yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajarannya. Desain penelitian ini menggunakan 2 siklus penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan



untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan jurnal pembelajaran peserta didik. Tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas VIIG MTSN 9 Jombang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 peserta didik. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui jurnal pembelajaran peserta didik dan observasi dianalisis secara kualitatif. Sedangkan data yang diperoleh dari tes dianalisis secara kuantitatif untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran tersebut terhadap prestasi belajar peserta didik dengan mencari nilai individu masing-masing peserta didik.

**Tabel 1: Indikator aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran**

No	Indikator Kegiatan	Skala (0-4)
1	Mempelajari contoh teks percakapan yang disajikan dalam handout /LKPD	
2	Memperhatikan penjelasan guru	
3	Melakukan kegiatan yang diinstruksikan guru pada saat pengenalan materi (latihan, tugas, dsb.)	
4	Berkompetisi untuk menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan masalah/situasi yang diberikan	
5	Berdiskusi dengan grup masing-masing untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	

Setiap indikator kegiatan diberikan rentang nilai dengan skala antara 0 sampai dengan 4 dengan pendeskripsian sebagai berikut:

- 0 = Jika tidak ada peserta didik yang melakukan. (0%)
- 1 = Jika sedikit peserta didik yang melakukan. (1% s.d. 25%)
- 2 = Jika hanya beberapa peserta didik yang melakukan. (25% s.d. 50%)
- 3 = jika hampir semua peserta didik melakukan. (50% s.d. 75%)
- 4 = jika semua peserta didik melakukan. (75% s.d. 100%)

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi paska tindakan dari aspek pengetahuan (kemampuan membandingkan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks). Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan jumlah item soal sebanyak 25 buah. Tes ini dilaksanakan pada siklus kesatu dan kedua. Analisa data dalam penelitian ini



dilaksanakan selama dan sesudah tindakan dilakukan di kelas. Karena data yang dianalisa berasal dari dua model instrumen, maka data ini dibagi dalam dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa deskripsi atau gambaran akan sesuatu, sedangkan data kuantitatif berupa angka. Data yang diperoleh dari observasi dianalisis dengan menggunakan prosentase untuk ketuntasan klasikal.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media pembelajaran ClassPoint merupakan sebuah alat yang dibuat oleh perusahaan Inknoe. ClassPoint menyediakan beragam fitur untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan materi pelajaran. Melalui ClassPoint, guru juga memiliki kemampuan untuk membuat kuis menarik dan mencatat ide-ide seperti yang biasa dilakukan di papan tulis.

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat antara lain: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan membuat pengajaran lebih menarik bagi mereka, (2) memperjelas makna bahan pengajaran sehingga memudahkan pemahaman dan pencapaian tujuan pengajaran, (3) variasi metode mengajar yang lebih beragam, tidak hanya tergantung pada komunikasi verbal, dan (4) peserta didik lebih aktif dalam berbagai aktivitas selama pembelajaran, bukan hanya sekadar mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, langsung melakukan, dan berperan aktif, (5) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. (6) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. (7) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. (8) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. (9) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar. (10) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Penggunaan media presentasi ClassPoint merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga dapat menghasilkan peningkatan dalam nilai pelajaran Bahasa Inggris mereka. Dalam menggunakan media presentasi ClassPoint dalam proses pembelajaran, peneliti



merancang pembelajaran dengan menggunakan media ClassPoint sebagai berikut: Pertama, guru melakukan persiapan dengan membuat materi ajar dalam format PowerPoint yang terhubung dengan aplikasi ClassPoint. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diminta untuk bergabung dengan aplikasi ClassPoint melalui tautan yang disediakan menggunakan perangkat ponsel mereka. Setelah bergabung, peserta didik memasukkan kode yang diberikan oleh guru serta mencantumkan nama mereka, kemudian mengklik 'join'. Guru dapat melihat daftar peserta didik yang telah bergabung dengan aplikasi ClassPoint. Setelah semua peserta didik bergabung, guru dapat memulai menggunakan media ClassPoint dari tahap apersepsi dan motivasi hingga kegiatan penutup.

Guru memberikan pertanyaan yang dapat dijawab langsung oleh peserta didik melalui aplikasi ClassPoint tersebut, dengan setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab setiap pertanyaan. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan adalah 1 menit. ClassPoint menyediakan berbagai fitur yang dapat menarik perhatian peserta didik, seperti *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *image upload*, dan *whiteboard background*. Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik dengan memasukkan fitur seperti games. Penggunaan ClassPoint sebagai media dalam pembelajaran sudah mendapatkan popularitas dan telah digunakan meningkat secara berkala pada dunia pendidikan dan pengajaran (Wahyuningsih et al., 2023). Selain itu, setiap jawaban yang terkumpul akan disertai dengan nama pengirimnya dan dapat disimpan, membantu guru dalam memberikan penilaian proses. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih fokus dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi dampak media presentasi ClassPoint terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat kelas VII. Bagi para guru, hasil penilaian belajar merupakan alat untuk menegakkan standar profesionalisme mereka, sebagai landasan dan arah untuk mengembangkan program pembelajaran remedial atau pengayaan bagi peserta didik yang membutuhkan, serta untuk meningkatkan perencanaan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penilaian meliputi kegiatan pengumpulan informasi tentang pencapaian



belajar peserta didik dan pengambilan keputusan berdasarkan informasi tersebut. Kurikulum Merdeka mengadopsi penilaian autentik untuk menilai kemajuan belajar peserta didik yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian autentik ini bertujuan untuk mengajarkan kepada peserta didik tentang arti pembelajaran yang bermakna. Adapun langkah- langkah pada penelitian yang di lakukan adalah sebagai berikut.

### **1. Kegiatan Pra-siklus**

Dalam tahap pra-siklus, peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran sebelumnya, mengidentifikasi masalah di kelas, melakukan tinjauan pustaka, serta merencanakan dan menetapkan tujuan penelitian. Pengalaman mengajar peneliti pada tujuan pembelajaran yang relevan menjadi titik awal evaluasi dalam penelitian ini. Hasil evaluasi ini kemudian dijadikan dasar untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah percobaan guna mengatasi masalah yang ditemukan. Dalam proses ini, peneliti menemukan bahwa peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran pada umumnya, di mana interaksi dua arah antara peserta didik dan guru kurang terjalin interaktif; serta respons peserta didik yang minim ketika diinterogasi oleh guru, bahkan ada yang tidak merespons sama sekali. Masalah ini sulit diatasi jika peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Namun, dengan menggunakan media ClassPoint, peserta didik dihadapkan pada fitur yang beragam, yang menimbulkan rasa penasaran dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

### **2. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, kegiatan inti yang dilakukan mencakup: (1) Menyusun modul ajar yang akan digunakan dalam penelitian. Modul ajar disusun dengan memperhitungkan langkah-langkah pembelajaran yang akan diimplementasikan melalui media presentasi ClassPoint. (2) Persiapan media pembelajaran seperti ClassPoint dan lembar kerja untuk peserta didik; (3) Merancang instrumen penelitian seperti lembar observasi dan tes tulis dalam bentuk pilihan ganda; (4) Menyusun soal untuk tes akhir siklus beserta rubrik penilaian; (5) Menetapkan indikator atau kriteria yang akan digunakan untuk menilai keberhasilan tindakan dalam penelitian ini.



### 3. Tindakan

Tahap ini merupakan fase yang krusial di mana guru sebagai peneliti melaksanakan tindakan dengan menerapkan media presentasi ClassPoint dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran yang dijalankan melalui penggunaan media presentasi ClassPoint dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam dan mengecek kehadiran peserta didik, kemudian meminta peserta didik menyiapkan ponsel mereka dan bergabung pada aplikasi ClassPoint. Peserta didik yang sudah tergabung dalam aplikasi ClassPoint diberikan pemaparan pertanyaan apersepsi serta motivasi dan peserta didik dapat berinteraksi langsung melalui ClassPoint untuk menjawab pertanyaan tersebut; (2) Guru memasuki kegiatan inti yang mencakup penyampaian materi yang akan dipelajari; (3) Guru menyampaikan materi, memberikan contoh teks sebagai bahan *review*, dan memberikan tugas sederhana kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan awal mereka tentang topik yang akan dibahas; (4) Peserta didik dibagi menjadi enam kelompok untuk berdiskusi; (5) Guru menginstruksikan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang materi yang telah diberikan; (6) Peserta didik membuat rangkuman pembelajaran pada hari itu; (7) Peserta didik melakukan penilaian melalui tes; (8) Peserta didik mencatat pengalaman belajar mereka dalam jurnal pembelajaran; (9) Peserta didik memberikan emotikon melalui ClassPoint sebagai tanggapan terhadap pengalaman belajar mereka pada hari itu.

### 4. Observasi dan Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk melihat segala tindakan yang dijalankan oleh guru. Fokus pengamatan dalam penelitian ini adalah pada partisipasi atau aktivitas peserta didik selama penerapan metode pembelajaran menggunakan media ClassPoint. Dalam pengamatan ini, pengamat menggunakan daftar periksa untuk mencatat aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan secara terus-menerus selama setiap sesi pembelajaran dengan memantau aktivitas peserta didik. Data observasi dapat diambil dari rekaman yang terdokumentasi dalam ClassPoint. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran dengan memberikan tes dalam bentuk pilihan ganda.



## 5. Refleksi

Dalam fase ini, peneliti mengevaluasi, memeriksa, dan menilai hasil atau konsekuensi dari tindakan yang diambil berdasarkan data yang telah tercatat dalam instrumen. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dan menelaah kelemahan atau keberhasilan yang terjadi selama pelaksanaan siklus pertama. Kekurangan yang teridentifikasi pada siklus pertama akan diperbaiki pada siklus kedua..

## 6. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan pada setiap kali pertemuan pembelajaran dengan mengisi lembar observasi partisipasi. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Peserta didik

No	Indikator kegiatan yang Diamati	Perolehan nilai dalam skala 1-4	
		Siklus 1	Siklus. II
1	Mempelajari contoh teks fungsional pendek yang disajikan dalam handout /LKPD	3	4
2	Memperhatikan penjelasan guru	3	4
3	Melakukan kegiatan yang diinstruksikan guru pada saat pengenalan materi (latihan, tugas, dsb.)	2	3
4	Berkompetisi untuk menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan masalah/situasi yang diberikan	3	4
5	Berdiskusi dengan grup masing-masing untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	3	4
Jumlah Perolehan		14	18
Skor Maksimal		20	20
Nilai Akhir (persentase)		70 %	90%

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel di atas, disimpulkan bahwa tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus pertama mencapai 70%.



Sementara itu, pada siklus kedua, tingkat partisipasi meningkat menjadi 90%. Dari pengamatan pada kedua siklus tersebut, rata-rata persentase tingkat partisipasi peserta didik adalah 80%. Hal ini menunjukkan bahwa partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dinilai baik.

## **7. Hasil Evaluasi Belajar**

Berdasarkan analisis tes hasil belajar pada siklus I, ditemukan bahwa sebanyak 12 peserta didik atau sekitar 37,5% berhasil mencapai atau melampaui nilai kriteria ketuntasan Minimal KKM (75), sementara sisanya sebanyak 20 peserta didik (62,5%) belum mencapai KKM. Berdasarkan hasil ini, peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya. Secara umum, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan langkah-langkah pembelajaran pada siklus pertama. Perbedaannya terletak pada optimisasi kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya dengan menambah alokasi waktu pada tahap pemahaman konsep dan diskusi. Diskusi juga dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, sehingga peserta didik dan guru dapat mengeksplorasi masalah yang belum terpecahkan atau menyelesaikan perbedaan pendapat tentang bahan ajar yang telah didiskusikan sebelumnya.

Setelah analisis tes hasil belajar pada siklus II, ditemukan bahwa sebanyak 26 peserta didik atau sekitar 81,25% peserta didik telah mencapai nilai kriteria ketuntasan Minimal KKM (75), sementara sisanya, sebanyak 6 orang peserta didik (18,75%), belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa target hasil tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini, yaitu mencapai ketuntasan klasikal sebesar 81%, telah tercapai.

Dengan membandingkan prestasi peserta didik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi ClassPoint memberikan dampak positif terhadap kemajuan hasil belajar peserta didik. Hal ini diperkuat oleh data yang dikumpulkan dari jurnal pembelajaran peserta didik, di mana mereka menggambarkan pengalaman positif belajar dengan media presentasi ClassPoint. Data dari jurnal pembelajaran tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan ClassPoint sangat membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ketika semua peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, ini membuka peluang bagi mereka yang biasanya tidak aktif saat pembelajaran tatap muka, namun dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan media



presentasi ClassPoint, karena setiap peserta didik dapat berpartisipasi menggunakan perangkat ponsel yang mereka miliki.

Salah satu keunggulan lain dari media presentasi ClassPoint adalah adanya fitur yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab dengan berbagai tampilan menarik, seperti *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *image upload*, dan *whiteboard background*. Dengan ragam fitur ini, berbagai kegiatan dapat dilakukan, seperti *ice breaking* menggunakan *slide drawing*, pengumpulan contoh gambar dengan menggunakan *image upload*, dan sebagainya. Keuntungan lainnya adalah bahwa pembelajaran melalui media presentasi ClassPoint membantu peserta didik untuk lebih fokus pada materi yang sedang dibahas atau dijelaskan. Selain itu, pembelajaran menggunakan media presentasi ClassPoint juga membantu dalam merekam proses pembelajaran dan penilaian, karena semua respons yang diberikan oleh peserta didik tercatat secara otomatis dan disertai dengan informasi lengkap tentang nama yang memberikan jawaban.

Meskipun memiliki kelebihan, penggunaan media presentasi ClassPoint juga memiliki kelemahan. Salah satunya adalah ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, karena ketidakstabilan jaringan internet dapat mengganggu proses presentasi PowerPoint dalam ClassPoint, atau menyebabkan keterlambatan dalam pertanyaan yang diberikan melalui ClassPoint karena sinyal yang lemah, sehingga jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan pertanyaan. Mengingat permasalahan yang telah disebutkan, seperti kemampuan berpikir kritis yang rendah dan kurangnya motivasi untuk berperan aktif atau melakukan diskusi, peneliti tertarik untuk memperbaiki masalah tersebut karena dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik, terutama dalam pelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan media presentasi ClassPoint dalam pembelajaran. Respons peserta didik yang diperoleh melalui jurnal refleksi juga mendukung data hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data dari jurnal pembelajaran peserta didik, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media presentasi ClassPoint.

Peserta didik diberi latihan untuk aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media presentasi ClassPoint. Definisi pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa



Indonesia adalah 'proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar', sehingga keaktifan peserta didik dianggap penting dalam kondisi belajar. Ada tiga faktor yang memengaruhi aktivitas belajar, yaitu stimulus belajar, metode belajar, dan faktor individual. Stimulus belajar mencakup hal-hal di luar individu yang merangsang untuk belajar. Peneliti ingin menerapkan media yang dapat memberikan stimulus belajar agar peserta didik tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang kekinian, tentunya akan memberikan motivasi dan dorongan yang kuat kepada peserta didik (Waty, 2023). Menurut (Ulfa, 2023) kata "media" merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang juga memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Para ahli media pendidikan mungkin memiliki definisi yang berbeda-beda, tetapi tujuan dan arahnya tetap sama, yaitu berkaitan dengan konsep medium atau perantara. Dengan menggunakan media, pesan atau materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah dan efektif kepada peserta didik. Media pendidikan memiliki sifat identik yang berkaitan dengan keperagaan, yaitu suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun, media pendidikan juga diartikan sebagai alat bantu dan perantara yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, media pendidikan dapat dikatakan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Melalui penggunaan media pendidikan, peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien karena pesan atau materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas dan menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

ClassPoint adalah solusi kelas digital yang dikembangkan oleh Inknoe, mengubah PowerPoint menjadi alat yang kuat dan kegiatan mengajar menjadi lebih interaktif. Terintegrasi langsung dalam PowerPoint, ClassPoint memungkinkan guru untuk menambahkan anotasi pada *slide*, menyiarkan mode *slideshow*, dan membuat pertanyaan interaktif untuk dijawab secara digital oleh peserta didik (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023). Dengan fitur ini, guru dapat membuat kuis interaktif dengan mudah, menampilkan pertanyaan selama presentasi *slide*, dan mengumpulkan jawaban secara langsung dari



peserta didik. Selain itu, guru dapat merancang kompetisi kuis dalam PowerPoint untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan beragam fitur pena, guru dapat menjelaskan ide dengan mudah dan menambahkan *slide* papan tulis sesuai kebutuhan. Semua jawaban peserta didik dapat disimpan dan diakses langsung dari dalam PowerPoint. ClassPoint juga dapat terintegrasi dengan platform konferensi video seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom, meningkatkan interaksi dalam presentasi online dan memastikan keterlibatan peserta didik secara virtual.

Adapun langkah awal yang harus guru lakukan adalah agar mengunduh aplikasi tersebut ke dalam device laptop atau personal computernya. Setelah aplikasinya terdownload dan terpasang di dalam laptop/PC, maka ClassPoint ini akan secara otomatis tersambung dengan power point yang sudah terdapat di dalam laptop/PC. Sedangkan untuk peserta didik, tidak membutuhkan untuk mendownload aplikasi ini, karena peserta didik bisa masuk ke dalam ClassPoint ini melalui browser dengan mengetik [ClassPoint.app/join](https://classpoint.app/join) ClassPoint mempunyai banyak fitur, diantaranya adalah: (1) kode kelas / class code, (2) fitur anotasi / annotation, (3) papan tulis digital / whiteboard, (4) fitur polling, (5) fitur pilih nama/ pick a name, (6) kuis awan kata / word cloud, (7) kuis jawaban singkat / short answer, (8) kuis menggambar pada *slide* / *slide* drawing, (9) kuis unggah gambar / image upload, (10) kuis pilihan ganda / multiple choice. Dan fitur-fitur yang ada dalam ClassPoint ini sangat menarik dari sisi visual dan yang kemudian di kombinasikan dengan media pembelajaran virtual lainnya seperti zoom, sehingga peserta didik juga mendapatkan sisi menarik lainnya dari sisi audio.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan pada indra-indra manusia. Dengan menggunakan media, pemahaman terhadap materi pelajaran cenderung lebih baik pada peserta didik (Rahayu et al., 2022). Hal ini dapat dijelaskan secara logis bahwa peserta didik yang mengandalkan pendengaran saja memiliki tingkat pemahaman dan retensi ingatan yang berbeda dengan peserta didik yang menggunakan pendengaran serta penglihatan. Media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan minat serta keterlibatan emosional dan mental peserta didik.



Hasil belajar mencakup kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Khanifah et al., 2012). Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan data yang menunjukkan sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, dengan melihat kemampuan kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada aspek kognitif adalah tes.

Dari analisis data tes peserta didik, terlihat adanya perubahan dalam nilai hasil belajar setelah penerapan media presentasi ClassPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa media presentasi ClassPoint mampu menarik perhatian peserta didik, memungkinkan mereka untuk fokus dan memotivasi diri mereka sendiri dalam belajar dengan suasana yang menyenangkan. Akibatnya, peserta didik menjadi lebih berusaha dalam belajar, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

## **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data tes peserta didik, observasi, dan jurnal pembelajaran yang dilakukan, terdapat perubahan dalam nilai hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media presentasi ClassPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa ClassPoint mampu menarik perhatian peserta didik, memotivasi mereka untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan, dan meningkatkan usaha belajar mereka. Meskipun beberapa peserta didik masih belum aktif dalam penggunaan ClassPoint, mayoritas dari mereka memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan media ini. Bahkan, beberapa peserta didik yang biasanya tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi, mulai berani menyampaikan pendapat atau jawaban melalui ClassPoint. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi ClassPoint efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VIIG di MTsN 9 Jombang pada tahun pelajaran 2023/2024.

Meskipun terdapat kekurangan terkait sinyal atau jaringan internet yang tidak stabil, serta kuota internet yang terkadang menjadi kendala, namun secara keseluruhan, penggunaan media presentasi ClassPoint dinilai efektif dan efisien dalam proses



pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VIIG MTsN 9 Jombang. Kekurangan ini menjadi perhatian bagi guru dalam mengimplementasikan media ini di masa mendatang.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal profit volume*, 4(1).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).  
<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khanifah, S., Pukan, K. K., & Sukaesih, S. (2012). *Pemanfaatan lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Di Era Digital*. 4(3).
- Maksum, A. (2017). Active Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Geneologi PAI*, 4(2).
- Rahayu, D., CS, N., Santoso, T., & Anwar, A. (2022). Efektivitas Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunarungu Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *THORIQTUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 420–427.  
<https://doi.org/10.47971/tjpi.v5i2.562>
- 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*. 12(2).
- Ulfa, M. (2023). Peran Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Seumubeuet*, 2(1), 16–23.
- Wahyuningsih, S. R., Saleh, J., Syakhruni, S., & Rahman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan ClassPoint Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Yang Sesuai Dengan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 873–880.



<https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.792>

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>