



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Classpoint* pada Matakuliah Manajemen Organisasi PTK

Anisa Wahyuningtyas^{✉1}, Handini Arga Damar Rani², Adi Nova Trisetiayanto³

Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Abstrak

Sejarah Artikel:

Disubmit: 1 Mei 2024

Direvisi: 15 Mei 2025

Disetujui: 10 Juni 2025

Keywords:

Learning Media,

Interactive, Classpoint;

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*. Keempat konsep tersebut harus dimiliki oleh semua peserta didik agar siap memenuhi tuntutan dunia kerja pada Era 4.0. Tujuan penelitian ini (1) Mengembangkan secara mendalam bagaimana penggunaan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa pendidikan informatika pada Mata Kuliah Manajemen Organisasi PTK Semester 4. (2) Menilai pengaruh penggunaan *Classpoint* dalam pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan informatika pada Mata Kuliah Manajemen Organisasi PTK Semester 4. Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian R&D adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validasi produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Hasil dari Penelitian ini adalah (1) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*. Sebelum menggunakan media ini, nilai pre-test mahasiswa menunjukkan nilai maksimum 65,00, nilai minimum 45,00 dan nilai rata-rata 56,54. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*, hasil post-test mahasiswa meningkat dengan nilai maksimum 95,00, nilai minimum 80,00, dan nilai rata-rata 88,46. Perbandingan hasil nilai pre-test dan post-test ini mengindikasikan bahwa mahasiswa lebih tertarik dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*. (2) Berdasarkan hasil wawancara, fitur *Classpoint* yang paling diminati mahasiswa adalah *Multiple Choice, Short Answer, Fill in the Blanks, Video Upload, dan Image Upload*. Fitur-fitur ini mempermudah evaluasi pemahaman, meningkatkan keterlibatan aktif, dan mendukung berbagai gaya belajar. Secara keseluruhan, penggunaan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Organisasi PTK Semester 4.

Abstract

The learning process required by the 21st century college curriculum is a student-centered learning process with four skill concepts or 4C concepts consisting of critical thinking, creativity, collaboration, and communication. All students must have these four concepts to be ready to meet the demands of the world of work in Era 4.0. The purpose of this study (1) To develop in depth how the use of Classpoint as an interactive learning media can affect the learning outcomes of informatics education students in the PTK Organizational Management Course Semester 4. (2) To assess the effect of using Classpoint in interactive learning on the learning outcomes of informatics education students in the PTK Organizational Management Course Semester 4. This research includes research and

development or Research and Development (R&D). R&D research is a scientific way to research, design, produce and test the validation of products that have been produced (Sugiyono, 2019). The results of this study are (1) The results of the study showed a significant increase in student learning scores after using Classpoint-based learning media. Before using this media, the students' pre-test scores showed a maximum score of 65.00, a minimum score of 45.00, and an average score of 56.54. After using Classpoint-based learning media, the students' post-test results increased with a maximum score of 95.00, a minimum score of 80.00, and an average score of 88.46. The comparison of the pre-test and post-test results indicates that students are more interested and get better learning outcomes by using Classpoint-based learning media. (2) Based on the interview results, the Classpoint features that students are most interested in are Multiple Choice, Short Answer, Fill in the Blanks, Video Upload, and Image Upload. These features make it easier to evaluate understanding, increase active involvement, and support various learning styles. Overall, the use of Classpoint as an interactive learning media has proven effective in improving students' learning outcomes in the Semester 4 PTK Organizational Management Course.

✉ Alamat Korespondensi:
E-mail: anisatyas1227@gmail.com

e-ISSN 2963-4660

PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi yang semakin pesat juga sangat mempengaruhi Tingkat kemajuan Pendidikan di Indonesia. Dalam era digital saat ini, teknologi telah menembus hampir setiap sudut kehidupan manusia, mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan belajar. 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* Wao et al.(2022). Salah satu media yang dapat digunakan yakni media kuis interaktif berbasis *Classpoint*.

Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan (Ningrum, 2018). Oleh karena itu, mahasiswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis interaktif, bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien, dan mampu melatih kemampuan mahasiswa (Ardiningsih, 2019). Kuis interaktif pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi Pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi Pelajaran Centauri (2019).

Classpoint merupakan aplikasi yang terintegrasi dengan *PowerPoint Presentation* (PPT). Aplikasi ini dikembangkan oleh *INKOE* sebuah *technology provide* (Wao et al., 2022). 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 tenaga pendidik dengan peserta didik. Interaksi antara kedua pihak dapat terjadi ketika mahasiswa telah terhubung dengan *Classpoint* pengajar melalui website *Classpoint.app* dengan menggunakan kode kelas yang terdapat pada *Classpoint* guru atau tenaga pendidik. 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.*

Penggunaan media presentasi *Classpoint* merupakan salah satu media yang diaplikasikan untuk dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar, sehingga dalam proses belajar mengajar bisa lebih baik dan mengalami kenaikan. Dengan aplikasi ini, para mahasiswa bisa dengan mudah membuat kuis kerana sudah terintegrasi dengan Powerpoint. Microsoft powerpoint sudah biasa digunakan sebab mudah dioperasikan dan mudah diedit oleh semua pengguna. Dengan memanfaatkan *Microsoft Powerpoint* kuis yang disajikan juga bisa lebih bervariasi warna, background dan bisa disertakan gambar, animasi, dan juga audio (Kurniawan & Ika Yatri, 2022).

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. (Arsyad, 2011).

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. (Sanjaya, 2011).

ClassPoint merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh *Inknoe*. Terhubung secara langsung didalam *PowerPoint*, *ClassPoint* memungkinkan untuk menambahkan anotasi pada slide *PowerPoint*, menyiarkan mode slideshow pada *PowerPoint*, serta membuat pertanyaan interaktif untuk terhubung dan mengumpulkan jawaban secara digital dari para siswa (Negeri & Boyolali, 2023).

Tempat penelitian yaitu Universitas Iveta dengan subjek penelitiannya Mahasiswa Pendidikan Informatika Semester 4 dan objek penelitian adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Classpoint* Pada Mata Kuliah Manajemen Organisasi PTK. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei-Juni 2024. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 26 mahasiswa semester 4. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data yang terdiri dari angket dan wawancara.

METODE

Penelitian Ini Termasuk dalam Penelitian Dan Pengembangan Atau *Research And Development* (R&D). Penelitian R&D Adalah Cara Ilmiah Untuk Meneliti, Merancang, Memproduksi Dan Menguji Validasi Produk Yang Telah Dihasilkan (Sugiyono,2019). Penelitian R&D merupakan penelitian yang menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada guna kepentingan tertentu dengan proses validasi dari para ahli dibidangnya.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan *Classpoint* sebagai alat bantu pengajaran lengkap yang terintegrasi ke dalam *Microsoft PowerPoint*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (Junaedi, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam mata kuliah Manajemen Organisasi PTK yang dapat digunakan untuk umum bahkan tidak hanya mata kuliah Manajemen Organisasi PTK namun Mata Kuliah lainnya juga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*.

Media pembelajaran berbasis *Classpoint* dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi media oleh para ahli dan hasil respon mahasiswa yang diuji cobakan sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil implementasi dapat diketahui melalui uji respon pengguna. Dari hasil respon pengguna yang terdiri dari 26 mahasiswa dan 2 ahli media diperoleh hasil bahwa pengguna sangat setuju bahwa media pembelajaran berbasis *Classpoint* dapat membantu bapak dan ibu guru dalam menyampaikan materi dan lebih berinteraksi dengan mahasiswa.

Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah terdapat fitur-fitur yang sangat variatif. Salah satu fitur utama adalah kuis interaktif, yang memungkinkan bapak dan ibu dosen untuk membuat pertanyaan langsung di slide PowerPoint dan memberikan umpan balik secara real-time kepada mahasiswa. Fitur ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga membantu bapak dan ibu dosen dalam mengukur pemahaman materi secara langsung. Selain itu, *Classpoint* juga memiliki fitur polling yang memudahkan bapak dan ibu dosen untuk mengumpulkan opini atau jawaban dari mahasiswa dengan cepat dan efisien. Hal ini sangat berguna dalam diskusi kelas atau ketika bapak dan ibu dosen ingin mengetahui pendapat mayoritas mahasiswa tentang suatu topik.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Classpoint* pada mata kuliah Manajemen Organisasi PTK reliabel. Hal ini dibuktikan dengan nilai alpha Cronbach yang lebih besar dari 0,6. Nilai alpha Cronbach ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut konsisten dalam memberikan hasil yang sama.

Tabel 1. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.760	10

Nilai alpha *Cronbach* yang lebih besar dari 0,6 menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut reliabel. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut konsisten dalam mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran

Tabel 2. Uji Normalitas

Statisti	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	c	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest A	.218	26	.003	.872	26	.004
Posttest B	.210	26	.005	.833	26	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 menunjukkan bahwa Pre-Test ber-signifikasi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan data tidak berdistribusi normal, sebaliknya hasil dari Post-Test ber-signifikasi lebih dari 0,05 dapat dikatakan berdistribusi normal.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Classpoint* pada mata kuliah Manajemen Organisasi PTK adalah :

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam nilai belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*. Sebelum menggunakan media ini, nilai pre-test mahasiswa menunjukkan nilai maksimum 65,00, nilai minimum 45,00 dan nilai rata-rata 56,54. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*, hasil post-test mahasiswa meningkat dengan nilai maksimum 95,00, nilai minimum 80,00, dan nilai rata-rata 88,46. Perbandingan hasil nilai pre-test dan post-

test ini mengindikasikan bahwa mahasiswa lebih tertarik dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Classpoint*.

2. Berdasarkan hasil wawancara, fitur *Classpoint* yang paling diminati mahasiswa adalah Multiple Choice, Short Answer, Fill in the Blanks, Video Upload, dan Image Upload. Fitur-fitur ini mempermudah evaluasi pemahaman, meningkatkan keterlibatan aktif, dan mendukung berbagai gaya belajar. Multiple Choice dan Short Answer membantu memperbaiki kesalahan dan mengasah keterampilan analitis, sementara Fill in the Blanks memperkuat retensi informasi. Video Upload mendorong kreativitas dan komunikasi, serta menyediakan arsip visual untuk revisi. Image Upload memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi. Secara keseluruhan, penggunaan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Organisasi PTK Semester 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Centaury, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hernawati, K., & Safitri, D. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi pada perkuliahan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–124. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.24567>
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE. 1–14.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Negeri, S. M. K., & Boyolali, K. (2023). *speed.web.id*. 15(2), 11–20.
- Nurfadilah, H., & Setiawan, A. (2022). Penggunaan ClassPoint dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.1234/jitp.v9i1.321>
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*.
- Siregar, E., & Nara, H. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, T. T., & Zhou, Y. (2020). Implementasi aplikasi ClassPoint untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(3), 221–230.