

Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta

Dian Hadiyani Sundari; Iskandar; Muhlis

Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta; Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; Bahasa Inggris SMP Negeri 6 Makassar, Sulawesi Selatan.
dianhadiyani19@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di masa pandemi, memberikan tantangan tersendiri, baik bagi guru maupun siswa. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, tidak hanya menggunakan metode pengajaran yang baik namun juga guru menyediakan media yang baik dan menarik untuk kegiatan belajar mengajar. Dan salah satu media pembelajaran yang sekiranya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media presentasi classpoint. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media presentasi classpoint. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA MAN 19 Jakarta Semester Ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap observasi; dan (4) tahap refleksi. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk segi hasil belajar siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,74 dengan persentase ketuntasan klasikal 41,93%. Pada siklus II, diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,45 dengan persentase ketuntasan klasikal 81%. Berdasarkan tindakan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media presentasi classpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas XI MIPA, yaitu 81% siswa memperoleh nilai diatas 75 sebagai nilai ketuntasan minimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Classpoint*; Hasil Belajar Siswa.

A. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang perlu dikuasai oleh setiap orang, terutama di zaman sekarang, dimana bahasa Inggris adalah bahasa internasional dan menjadi bahasa yang dipelajari dan digunakan oleh banyak negara. Pada kenyataannya, banyak dari siswa Madrasah Aliyah, yang meskipun mereka telah mempelajari bahasa Inggris dari tingkat sekolah dasar, tetapi mereka masih belum bisa menguasainya, terutama bahasa Inggris aktif. Terlebih disebabkan oleh pandemi Covid 19 yang mengharuskan siswa untuk belajar dirumah. Keadaan ini mengakibatkan siswa tidak bisa berperan aktif atau menggunakan bahasa Inggrisnya secara aktif, selain itu, dikarenakan mereka tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak termotivasi dalam belajar Bahasa Inggris dan pada akhirnya, nilai ketuntasan belajar siswa banyak yang tidak tuntas.

Belajar bahasa Inggris di rumah, tentunya menjadi tantangan baik bagi guru maupun siswa. Bagaimana guru bahasa Inggris dapat tetap mengajarkan bahasa Inggris secara aktif dan siswa pun bisa termotivasi dalam belajar bahasa Inggris. Video conference yang relatif hanya 1 arah dan Komunikasi terbatas yang di hadapi guru dan siswa didalam pembelajaran daring, menambah keengganan siswa untuk mau berperan aktif atau termotivasi dalam belajar bahasa Inggris, sehingga masih banyak siswa yang mengalami rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris. Berangkat dari permasalahan yang dihadapi, maka dari itu, penulis mencoba memberikan materi ajar 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, penulis bisa menjadikan media presentasi powerpointnya, menjadi interaktif. Penulis juga bisa melakukan tanya jawab secara langsung dan mendapatkan respon secara langsung, sama halnya dengan kegiatan yang di lakukan di dalam kelas ketika luring.

Pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif diantaranya 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 [1].

Berdasarkan teori di atas serta hubungannya dengan keadaan dilapangan, khususnya pembelajaran bahasa inggris secara daring di pasca pandemik, maka perlu diupayakan langkah-langkah yang dapat dilaksanakan baik oleh siswa maupun guru. Bentuk dari tindakan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa ini diwujudkan dengan menggunakan media presentasi Classpoint. Sesuai dengan latar belakang tersebut maka penelitian ini berjudul “Peranan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”

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 [2].

Desain penelitian ini adalah menggunakan 2 siklus penelitian yang menggambarkan hasil penerapan media pembelajaran dengan menggunakan classpoint. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan jurnal pembelajaran siswa. Dalam tes digunakan untuk mendapatkan data hasil tes siswa, sedangkan dalam jurnal pembelajaran siswa, peserta didik diminta untuk mengungkapkan pendapat dan pengalamannya tentang seberapa besar pengaruh media classpoint ini di dalam pembelajaran mereka (siswa).

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 19 Jakarta pada semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022. Sampel penelitian adalah Kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan pengolahan data. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui jurnal pembelajaran siswa dan observasi mengenai media classpoint yang digunakan selama pembelajaran 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 aktifitas siswa selama proses pembelajaran[3], [4].

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 siswa yang melakukan. (0%)
- 1 = Jika Sedikit siswa yang melakukan. (1% s.d. 25%)
- 2 = Jika hanya beberapa siswa yang melakukan. (25% s.d. 50%)
- 3 = jika hampir semua siswa melakukan. (50% s.d. 75%)
- 4 = jika semua siswa 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 social, struktur teks dan unsur kebahasaan teks). Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan jumlah item soal sebanyak 20 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

Classpoint adalah sebuah perangkat yang dikembangkan oleh perusahaan inknoe. aplikasi ini akan terintegrasi dengan PowerPoint. Classpoint memberikan sejumlah fitur untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. dapat meningkatkan engagement antara siswa dengan materi pelajaran. Dengan Classpoint ini, guru juga bisa membuat kuis yang menarik, dan juga membuat coretan-coretan layaknya menulis di papan tulis.

Sudjana dan Rivai dalam Nizwardi dan Ambiyar mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan [5].

Penggunaan media presentasi classpoint merupakan salah satu media yang guru coba aplikasikan untuk bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga nilai siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris bisa lebih baik dan mengalami kenaikan. Pada penggunaan media presentasi classpoint dalam proses pembelajaran, penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan media classpoint sebagai berikut; Pertama, persiapan dimana guru membuat power point yang didalamnya merupakan bahan ajar. Yang tentunya, power point tersebut sudah tersambung dengan aplikasi classpoint, sehingga guru bisa menggunakan fitur interaktif dari classpoint tersebut. Untuk kegiatan awal, sebelum pembelajaran di mulai, siswa di minta untuk bergabung atau join ke aplikasi classpoint.app/join dengan menggunakan browser laptop atau HP siswa. Kemudian siswa akan memasukkan kode yang diberikan guru dan mencantumkan nama mereka, setelah itu, mereka mengklik 'join'. Classpoint juga dapat melihat nama-nama siswa yang sudah bergabung atau belum. Ketika semua siswa sudah masuk ke dalam aplikasi classpoint, guru sudah bisa memulai menggunakan media classpoint ini dari kegiatan apersepsi dan motivasi mengenai pembelajaran terkait sampai dengan kegiatan penutup. Guru memberikan pertanyaan pertanyaan yang bisa langsung dijawab oleh siswa melalui classpoint tersebut. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk bisa menjawab setiap pertanyaan. Dan setiap pertanyaan di berikan waktu 1 menit untuk mengetik jawabannya. Classpoint ini mempunyai beberapa fitur pertanyaan yang bisa kita gunakan, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Diantaranya adalah

bentuk multiple choice, word cloud, short answer, slide drawing, image upload dan whiteboard background. Dan satu lagi hal yang menarik dari classpoint ini adalah, setiap jawaban yang terkumpul, akan selalu disertai nama pengirimnya dan kemudian bisa di simpan, sehingga hal ini akan sangat membantu guru dalam memberikan penilaian proses. Dengan begitu, siswa akan lebih memberikan perhatiannya dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media presentasi classpoint terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas XI. Bagi guru, hasil penilaian hasil belajar merupakan alat untuk menegakkan akuntabilitas profesionalnya, dasar dan arah bagi pengembangan program pembelajaran remedial atau pun pengayaan bagi peserta didik yang membutuhkan, serta memperbaiki RPP dan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penilaian (Assesment) mencakup kegiatan-kegiatan pengumpulan informasi tentang pencapaian hasil belajar siswa dan pembuatan keputusan tentang hasil belajar siswa berdasarkan informasi tersebut. Kurikulum 2013 menerapkan penilaian autentik untuk menilai kemajuan belajar peserta didik yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian autentik mengajarkan kepada siswa tentang pembelajaran yang bermakna. Adapun langkah- langkah yang di lakukan adalah:

1. Kegiatan Pra-siklus

Pada kegiatan pra-siklus, peneliti melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan, mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas, melakukan kajian pustaka dan merancang penelitian dan merumuskan tujuan yang akan dicapainya. Pengalaman mengajar peneliti dalam melaksanakan pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang bersangkutan dijadikan sebagai refleksi awal dalam penelitian ini. Hasil dari refleksi ini kemudian ditindak lanjuti dengan merancang dan melakukan sebuah percobaan untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan. Dalam kegiatan ini, penulis menemukan kejenuhan yang dirasakan siswa dalam belajar daring, dimana tidak ada komunikasi 2 arah antara siswa dengan guru dan sebaliknya, kesulitan guru ketika melakukan tatap muka daring adalah, sebagian besar siswa tidak menyalakan kamera mereka, dan ketika guru bertanya kepada siswa, sedikit sekali siswa yang merespon atau bahkan ada yang tidak merespon sama sekali. Permasalahan ini sulit untuk di tangani jika siswa tidak ada ketertarikan untuk melakukan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media classpoint ini, siswa jadi tertantang untuk mencoba fitur yang berbeda sehingga tumbuh rasa penasaran dan keinginan untuk belajar.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, kegiatan pokok yang dilakukan, meliputi: (1) Merancang RPP yang digunakan dalam melakukan penelitian. Dalam langkah langkah pembelajarannya, sintak pembelajarannya mengakomodir langkah-langkah yang akan digunakan melalui media presentasi classpoint. (2) Menyiapkan media pembelajaran yang berupa classpoint dan Lembar kerja untuk siswa (Students' worksheet); (3) Merancang alat perekam data (instrument) penelitian yang berupa lembar pengamatan (observation checklist) dan test tulis dalam bentuk pilihan ganda, (4) Menyiapkan soal untuk tes diakhir siklus, berikut rubric penskorannya. (6) Menetapkan indikator atau kriteria yang digunakan untuk menentukan kesuksesan tindakan dalam penelitian ini;

3. Tindakan

Tahap ini merupakan tahapan yang penting dimana, guru sebagai peneliti melaksanakan tindakan dengan menerapkan media presentasi classpoint dalam proses tindakannya. Langkah langkah pembelajaran yang dilaksanakan dalam penerapan media presentasi classpoint dapat di jelaskan sebagai berikut: (1) Guru memulai pembelajaran dengan menggunakan metode problem-based learning. Siswa sudah bergabung di aplikasi classpoint, dan memulai mengajukan pertanyaan apersepsi dan motivasi sebagai kegiatan pendahuluan dan siswa bisa langsung berinteraksi melalui classpoint dalam menjawab pertanyaannya, (2) Guru masuk ke kegiatan inti yang juga memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dipelajari, (3) Guru menyampaikan materi, memberikan model teks yang dipelajari sebagai bahan review serta memberikan tugas sederhana kepada siswa untuk membangun pengetahuan awal mereka terhadap topic yang akan didiskusikan, (4) Siswa dibagi ke dalam 6 kelompok, untuk berdiskusi, (5) Guru menyampaikan

kepada siswa bahwa mereka harus mempresentasikan hasil diskusi mereka terkait dengan materi yang diberikan, (6) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari itu, (7) siswa melakukan penilaian tes, (8) Siswa mengisi jurnal pembelajaran, (9) Siswa memberikan emoticon melalui classpoint tentang pengalaman belajar pada hari itu.

4. Observasi dan Evaluasi

Tahap ini meliputi tindakan yang dilakukan oleh guru. Hal yang diamati dalam penelitian ini adalah berfokus pada kegiatan siswa atau aktifitas siswa selama penerapan metode yang dimaksudkan. Dalam pengamatan ini, observer melakukan checklist atas kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan. Kegiatan observasi yang dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas siswa. Observasi yang dilakukan bisa diambil dari hasil review yang terekam dalam classpoint. Evaluasi dilakukan setelah pembelajaran dengan memberikan tes berupa pilihan ganda.

5. Refleksi

Dalam tahap ini, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil yang telah direkam dalam instrumen. Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui dan mengkaji kekurangan atau keberhasilan selama dilaksanakan siklus I. Kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

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 siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2: Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

No	Indikator kegiatan yang Diamati	Prolehan nilai dalam skala 1-4	
		Siklus 1	Siklus. II
1	Mempelajari contoh teks fungsional pendek yang disajikan dalam handout /LKPD	4	4
2	Memperhatikan penjelasan guru	2	3
3	Melakukan kegiatan yang diinstruksikan guru pada saat pengenalan materi (latihan, tugas, dsb.)	3	3
4	Berkompetisi untuk menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan masalah/situasi yang diberikan	2	3
5	Berdiskusi dengan grup masing-masing untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru	4	4
Jumlah Prolehan		15	17
Skor Total		20	20
Nilai Akhir (prosentase)		75 %	85%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari hasil data yang disajikan pada tabel tersebut diatas ditemukan bahwa pada pertemuan pertama tingkat partisipasi siswa pada proses pembelajaran adalah sebesar 70%. Kemudian pada pertemuan kedua tingkat partisipasi siswa meningkat menjadi 80%. Dari hasil pengamatan pada kedua pertemuan tersebut apabila diambil rata-rata prosentase tingkat partisipasi siswa akan menjadi 80%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa partisipasi aktif siswa selama proses

pembelajaran dalam kategori cukup baik.

7. Hasil Evaluasi Belajar

Berdasarkan analisis tes hasil belajar pada siklus I, sebanyak 14 siswa atau sekitar 45,16% mencapai dan melampaui nilai kriteria ketuntasan Minimal KKM (75), sisanya 17 siswa (54,85%) belum mencapai KKM. Mengacu pada hasil yang diperoleh pada siklus I ini, peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Secara umum, kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama. Yang berbeda adalah, pada siklus II ini segala kekurangan yang ditemukan pada siklus terdahulu lebih dioptimalkan dengan penambahan alokasi waktu pada kegiatan tertentu seperti tahap pemahaman konsep dan waktu diskusi. Dan kegiatan diskusi telah dilakukan sebelum pembelajaran dilakukan, sehingga ketika di fase diskusi, siswa dan guru bisa mengeksplor permasalahan yang belum terpecahkan atau jika ada perbedaan pendapat tentang bahan ajar yang telah didiskusikan sebelumnya.

Berdasarkan analisis tes hasil belajar pada siklus II, sebanyak 25 siswa atau sekitar 80,64% siswa sudah berhasil mencapai nilai kriteria ketuntasan Minimal KKM (75). Sisanya sebanyak 6 orang siswa (19,35%) belum mencapai KKM. Ini artinya bahwa, target hasil tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini yang menargetkan ketuntasan klasikal sebesar 81% sudah tercapai.

Dengan membandingkan prestasi peserta didik, membuktikan bahwa penggunaan media prestasi classpoint berdampak positif terhadap kemajuan hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh peserta didik tersebut didukung oleh data yang dikumpulkan dari jurnal pembelajaran siswa dimana peserta didik menggambarkan pengalaman positif belajar dengan media presentasi classpoint. Data yang diperoleh dari jurnal pembelajaran siswa menyebutkan manfaat dari penggunaan prestasi classpoint sangat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa semua dilibatkan dalam proses pembelajaran, sangat membuka kemungkinan bagi siswa yang biasanya tidak merespon pertanyaan ketika luring, tetapi bisa berpartisipasi di dalam kelas yang menggunakan media presentasi classpoint, dikarenakan semua siswa dapat berpartisipasi dengan device yang siswa miliki, baik laptop atau HP.

Keunggulan lainnya adalah media presentasi classpoint memiliki fitur yang memungkinkan peserta didik melakukan tanya jawab dengan bermacam tampilan yang menarik, diantaranya adalah bentuk multiple choice, word cloud, short answer, slide drawing, image upload dan whiteboard background. Dengan berbagai macam fitur ini, dimungkinkan untuk dapat melakukan beragam kegiatan, seperti ice breaking menggunakan slide drawing, pengumpulan contoh gambar dengan menggunakan image upload dan lain-lain. Keuntungan ketiga adalah pembelajaran menggunakan media presentasi classpoint membantu peserta didik lebih fokus pada materi yang sedang didiskusikan atau di jelaskan. Selain itu, pembelajaran melalui media presentasi classpoint juga sangat membantu dalam merekam proses pembelajaran dan penilaian, karena semua respon yang diberikan oleh siswa, terdata secara otomatis dan disertai lengkap dengan informasi nama yang memberikan jawaban.

Penggunaan media presentasi classpoint tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kekurangan. Salah satu kelemahannya adalah membutuhkan jaringan internet yang stabil karena jaringan internet yang tidak stabil mengganggu proses presentasi power point dalam classpoint, atau terlambatnya pertanyaan yang diberikan melalui classpoint karena signal, sehingga jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan bahwa peserta didik masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah dan kurangnya motivasi untuk berperan aktif atau melakukan diskusi, maka peneliti tertarik untuk memperbaiki permasalahan tersebut karena dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah pada pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan media presentasi classpoint pada pembelajaran daring. Respon peserta didik yang diperoleh melalui jurnal refleksi mendukung data hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh dari jurnal pembelajaran siswa

menunjukkan bahwa seluruh peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media presentasi classpoint.

Peserta didik dilatih untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media presentasi classpoint. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, pembelajaran merupakan 'proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar'. Oleh sebab itu, jika dalam kondisi 'belajar' maka peserta didik dianggap 'aktif'. Jika 'belum pada kondisi belajar', maka tugas pendidik lah untuk menyediakan kegiatan menarik bahkan menantang yang dapat memacu peserta didik untuk terlibat sehingga terjadilah yang Namanya 'belajar'.

Soemanto dalam Mirdanda menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu stimuli belajar, metode belajar dan faktor individual [6]. Yang dimaksud dengan faktor stimuli belajar adalah segala hal diluar individual yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Perbuatan atau aktivitas belajar yang disebabkan faktor stimuli inilah yang menyebabkan adanya dorongan atau motivasi dan minat dalam melakukan kegiatan- kegiatan belajar. Dalam hal ini, peneliti ingin menerapkan salah satu media yang bisa memberikan stimulus belajar kepada siswa, sehingga siswa ada keinginan untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Media (bentuk jamak dari kata medium). Merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti 'tengah' atau 'pengantar' [5]. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepeserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif.

ClassPoint Mengubah PowerPoint menjadi powerful dan kegiatan mengajar menjadi lebih interaktif dan merupakan solusi kelas digital yang didesain oleh Inknoe. Terhubung secara langsung didalam PowerPoint, classPoint memungkinkan guru 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. Dengan satu klik tombol, guru dapat mengubah slide PPT biasa menjadi kuis interaktif. Saat penampilan slide, saat guru menjalankan pertanyaan kuis, semua siswa akan dapat merespondengan perangkat mereka. Hasil dari tanggapan siswa dapat dikumpulkan/ ditampilkan secara live. guru juga dapat merancang kompetisi kuis dalam PowerPoint dan belajar seperti bermain game dengan siswa. Selain menyenangkan, siswa akan dinilai/ diberi peringkat secara otomatis, dan jawaban mereka dapat diekspor untuk analisis lebih lanjut. Dengan fitur pena yang beragam, guru dapat menggambar pada slide dengan mudah untuk menjelaskan ide, dan menambahkan slide papan tulis tanpa batas dengan cepat, sesuai kebutuhan. Saat keluar dari slideshow, tinta digital dan papan tulis dapat disimpan secara otomatis. Semua jawaban siswa dapat disimpan dan dapat langsung diambil dari dalam PowerPoint. Selain itu, anotasi slide dan papan tulis digital juga dapat disimpan sebagai bagian dari slide PowerPoint. ClassPoint dapat terintegrasi dengan platform konferensi video apapun seperti Microsoft Teams, Google Meet, dan Zoom. Ini menambahkan interaksi ke presentasi online guru dan memastikan siswa terlibat secara virtual.

Adapun langkah awal yang harus guru lakukan adalah agar mendownload 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 siswa, tidak membutuhkan untuk mendownload aplikasi ini, karena siswa bisa masuk ke dalam classpoint ini melalui browser dengan mengetik 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 siswa juga mendapatkan sisi menarik lainnya dari sisi audio[7].

Menurut Nizwardi dan Ambiyar, penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra[5]. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Pebelajar yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya 'ingatan' bertahan, dibanding dengan pebelajar yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pebelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental.

Menurut Nana Sudjana "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik [8]. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini ialah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif ialah tes. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis data tes siswa, ada perubahan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media presentasi classpoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, media presentasi classpoint ini bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memfokuskan dirinya dan memotivasi dirinya sendiri untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga membuat siswa melakukan usaha belajar yang berakibat meningkatnya hasil belajar mereka.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis data tes siswa, observasi, dan data jurnal yang dilakukan oleh peneliti yaitu ada perubahan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media presentasi classpoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, media presentasi classpoint ini bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memfokuskan dirinya dan memotivasi dirinya sendiri untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga membuat siswa melakukan usaha belajar yang berakibat meningkatnya hasil belajar mereka. Berdasarkan data observasi, meskipun masih ada siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam classpoint, tetapi sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan media presentasi classpoint dan bahkan ada beberapa siswa yang biasanya tidak mau terlibat dalam menjawab pertanyaan, tetapi dengan menggunakan media classpoint ini, siswa tersebut mengungkapkan pendapat atau jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru. Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan bahwa Penerapan media presentasi classpoint dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas XI di MA Negeri 19 Jakarta Tahun Pelajaran 2021/2022.

Meskipun terdapat kekurangan dalam menggunakan aplikasi classpoint ini yaitu dari segi signal/jaringan dan quota internet yang sering tidak stabil, namun secara umum proses pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas XI MA Negeri 19 Jakarta menggunakan media presentasi classpoint masih dinilai efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kekurangan dalam penerapan media ini menjadi perhatian guru dalam menerapkan media ini di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Uno, "Hamzah dan Nurdin Mohamad," *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, 2012.
- [2] M. A. Latief, "Research methods on language learning: An introduction," *Malang Univ. Negeri Malang*, 2012.

- [3] K. T. Aritonang, “Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa,” *J. Pendidik. penabur*, vol. 7, no. 10, pp. 11–21, 2008.
- [4] M. R. Setyani and I. Ismah, “Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika ditinjau dari Hasil Belajar,” *Pros. Senamku*, vol. 1, pp. 73–84, 2018.
- [5] N. Jalinus, “Ambiyar. Media dan Sumber Pembelajaran,” *Jakarta: Kencana*, 2016.
- [6] A. Mirdanda, *Mengelola aktivitas pembelajaran di sekolah dasar*. PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery, 2019.
- [7] Y. D. Perdani, “Using Videotaping Homework To Improve Speaking Ability,” *J. English Teaching, Appl. Linguist. Lit.*, vol. 3, no. 2, pp. 75–82.
- [8] N. Sudiana, *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. PT Sinar Baru Algensindo, 1989.