



Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ) Universitas Papua

Web: <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>



The Influence of Classpoint Media on the Learning Motivation of Physics Education Study Program Students

Desy Eka Muliani^{1*}, Khairul Azmi², Mutia Alius³, Agnes Sulvayenti⁴ & Lona Amelia⁵

^{1,4,5}Pendidikan Fisika, Universitas Adzkie

²Pendidikan Matematika, Universitas Adzkie

³Teknik Industri, Universitas Adzkie

*Corresponding author: de.muliani@adzkie.ac.id

Abstract: Educators must address low motivation in Physics learning, and technological advancements offer solutions to engage students actively. This research investigates the impact of using Classpoint on student motivation in Physics courses. Employing quantitative research with a quasi-experimental design, the study focuses on first-semester students in the physics education program at Adzkie University. Data analysis, conducted using SPSS and the one paired sample *t*-test, reveals a significant increase in student learning motivation ($p = 0.001$) post-implementation of Classpoint. These findings highlight the effectiveness of interactive learning media like Classpoint in enhancing student motivation, emphasizing the potential for developing such tools to elevate the quality of education in the digital age.

Keywords: Classpoint, gamification, media, motivation, physics education.

Pengaruh Media Classpoint terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika

Abstrak: Rendahnya motivasi dalam proses pembelajaran Fisika merupakan hal yang patut diperhatikan bagi seorang pendidik. Perkembangan teknologi merupakan sebuah kemudahan bagi pendidik dalam menarik perhatian peserta didiknya, agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran menggunakan media *classpoint* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Fisika Umum. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experimental) menggunakan one group *pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan fisika di Universitas Adzkie dan sampel yang digunakan adalah mahasiswa semester 1 dimana hanya terdapat satu kelas. Hasil analisis data menggunakan SPSS, diuji dengan uji *one paired sample t*-test, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa setelah penerapan media *classpoint*. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan potensi pengembangan media pembelajaran interaktif, seperti *classpoint*, untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di era digital.

Kata kunci: Classpoint, gamifikasi, media, motivasi, pendidikan fisika.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembangunan intelektual dan pribadi setiap individu. Dalam dunia yang terus berkembang, teknologi telah memainkan peran yang semakin besar dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Pratama, 2023). Dewasa ini, teknologi telah menjadi salah satu aspek yang berkembang pesat yang memengaruhi berlangsungnya sebuah proses pembelajaran. Teknologi telah menjadi alat yang kuat dalam menyederhanakan dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dalam pendidikan, teknologi digunakan sebagai alat pendukung untuk membuat guru

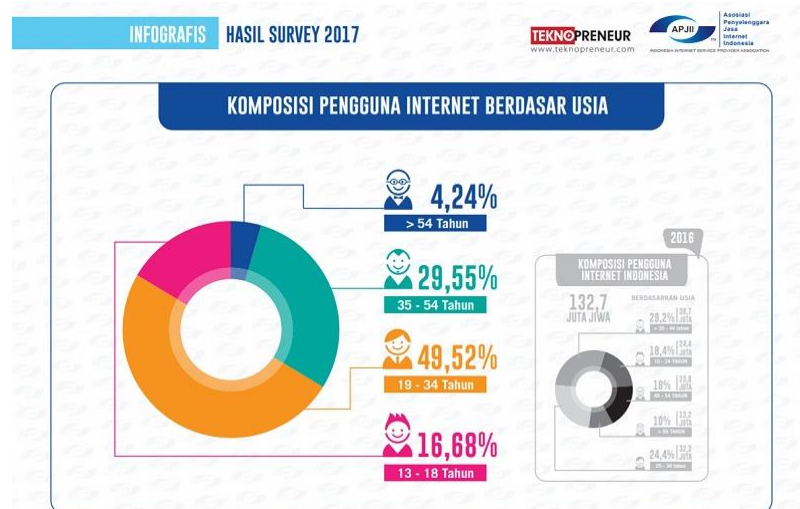
lebih mudah mengajar siswa mereka untuk mencapai hasil yang diinginkan (Nurillahwaty, 2021). Peran teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin signifikan, karena telah memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih baik, efisien, dan menarik bagi siswa dan peserta pendidikan.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan mencakup berbagai aspek, termasuk pengembangan perangkat lunak pendidikan, *platform* pembelajaran online, perangkat mobile, dan alat presentasi (Muliani et al., 2023). Semua ini bertujuan untuk memodernisasi metode pengajaran dan membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi. Teknologi memfasilitasi proses pembelajaran dengan beberapa cara. Pertama, ia memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih luas, yang tidak terbatas oleh lokasi fisik (Faridah et al., 2020). Siswa di seluruh dunia dapat mengakses materi pembelajaran secara online, mengikuti kursus, atau mengakses referensi secara global (Gulzar et al., 2021). Teknologi menghapus hambatan geografis dan memberikan akses yang lebih merata ke pendidikan berkualitas. Selanjutnya, teknologi menyediakan berbagai alat interaktif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Dengan bantuan teknologi, materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk multimedia yang mencakup gambar, video, animasi, dan suara. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih visual dan interaktif, tetapi juga membantu siswa dalam memahami dan mengingat konsep lebih baik (Maritsa et al., 2021). Berdasarkan uraian sebelumnya pembelajaran dengan menggunakan media sudah terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik.

Teknologi memungkinkan pengukuran dan penilaian yang lebih efisien (Kurniawan, 2022). Penggunaan perangkat lunak pembelajaran dan *platform online* memungkinkan otomatisasi penilaian, pemantauan kemajuan siswa, dan pemberian umpan balik secara instan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pendekatan mereka dengan kebutuhan individu siswa dan memberikan dukungan yang lebih personal. Teknologi berperan sebagai alat atau sarana yang mempermudah atau mendukung proses pembelajaran (Pratama, 2023). Peran teknologi adalah untuk membuat pembelajaran lebih efisien, mudah diakses, dan berdaya tarik. Teknologi memfasilitasi proses pembelajaran dengan membantu siswa dan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka (Ávila et al., 2020). Dengan kata lain, teknologi telah menjadi mitra yang sangat berharga dalam dunia pendidikan, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, dan relevan. Perannya yang semakin besar dalam pendidikan adalah refleksi dari perubahan global yang terus berlangsung, di mana teknologi telah menjadi bagian integral dalam cara kita memahami, mengakses, dan mengelola informasi, termasuk dalam proses Pendidikan.

Banyak mahasiswa menganggap bahwa materi fisika seringkali rumit dan sulit untuk dipahami (Muliani, 2021). Konsep-konsep fisika yang abstrak dan rumit seringkali membuat mahasiswa merasa terintimidasi, bahkan kehilangan motivasi untuk memahami dan menguasai materi tersebut. Kurangnya motivasi dan keaktifan siswa, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar, seperti rendahnya motivasi dan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran fisika, serta tidak tepatnya media yang digunakan (Nurillahwaty, 2021). Perkembangan informasi dan komunikasi karena adanya jaringan internet sehingga teknologi mudah mengumpulkan informasi, mudah berkomunikasi dengan jarak jauh, dan mudah mendapatkan hiburan seperti permainan game online. *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang melibatkan petualangan, strategi, simulasi, dan bermain peran dengan aturan tertentu (Buckley & Doyle, 2016). Hal ini membawa kepuasan yang dapat dinikmati oleh para pemain, dapat diakses oleh banyak pemain lainnya yang terhubung melalui jaringan internet, dapat diakses melalui

komputer, laptop, *smartphone*, dan tab. Data statistik tentang pengguna internet Indonesia tahun 2017 telah diumumkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melalui hasil survei yang mereka lakukan, terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Komposisi pengguna internet berdasarkan usia

Presentase komposisi pengguna internet Indonesia terdata bahwa para siswa, pelajar, dan mahasiswa menggunakan internet sebesar 18,4%, Sebuah presentase yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan kelompok umur lainnya. *Game online* memberikan sisi positif kepada siswa sebagai penghibur disaat mereka jenuh dalam mengerjakan tugas sekolah. Tetapi sisi negatifnya siswa terlalu lama dalam bermain *game* dan candu terhadap game online, siswa menjadi lalai dengan tugas mereka bahkan sampai sulit untuk mengurangi bermain *game online* sehingga hasil belajar mereka menurun. Literatur menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran *gamified* dapat meningkatkan jumlah keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi pembelajaran (Buckley & Doyle, 2016). Salah satu pilihan media yang bisa dimanfaatkan adalah kuis interaktif yang menggunakan platform *classpoint*. Aplikasi kuis interaktif, seperti yang dijelaskan oleh (Fitriana, 2023) merupakan sebuah platform yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan atau soal. Hal ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dalam kuis interaktif, pertanyaan atau soal telah disusun dengan efektif dan efisien, bertujuan untuk melatih kemampuan siswa, sesuai dengan penelitian (Setiyanto, 2023). Secara umum, kuis interaktif adalah aplikasi yang menyajikan materi pelajaran melalui serangkaian pertanyaan atau soal, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan mereka terhadap materi pelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh (Bong, 2022). Salah satu aplikasi kuis interaktif berbasis digital yang mendukung kegiatan belajar mengajar adalah menggunakan *platform* teknologi seperti aplikasi *classpoint*. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mencari cara-cara inovatif untuk mengatasi hambatan ini dan memotivasi mahasiswa dalam belajar fisika. Salah satu solusi yang muncul adalah menggunakan media presentasi seperti *classpoint* dalam pembelajaran fisika umum. Media presentasi ini tidak hanya memungkinkan pendidik untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga memberikan mahasiswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Sundari et al., 2021). Penggunaan elemen-elemen visual, animasi, grafik, dan video dalam presentasi *classpoint* dapat membantu menjelaskan konsep fisika yang sulit dengan cara yang lebih

konkrit dan visual (Abdelrady & Akram, 2022). Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.

Media presentasi seperti *classpoint* juga memungkinkan pendidik untuk membuat kuis, pertanyaan, dan latihan interaktif yang dapat menguji pemahaman mahasiswa secara langsung (Mazlan et al., 2023). Ini tidak hanya memberikan umpan balik instan kepada mahasiswa tentang sejauh mana mereka memahami materi, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan menantang. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan, tetapi mereka juga terlibat dalam memproses informasi dan menjawab pertanyaan secara interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi mereka. Dalam dunia yang penuh dengan perangkat teknologi, penggunaan media presentasi seperti *classpoint* juga dapat membuat pembelajaran fisika umum lebih relevan dan menarik bagi generasi muda saat ini. Mahasiswa tumbuh dalam era di mana teknologi digital adalah bagian penting dari kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah langkah yang bijak. Ini dapat membuat pembelajaran fisika lebih relevan dan dapat memberikan mahasiswa pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan cara mereka berinteraksi dengan teknologi.

Motivasi belajar mahasiswa adalah faktor kunci dalam keberhasilan akademis mereka. Dengan menerapkan media presentasi seperti *classpoint* dalam pembelajaran fisika umum, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan. Mahasiswa lebih cenderung termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran dan berusaha untuk memahami konsep fisika yang sebelumnya mungkin terasa rumit. Hasilnya adalah peningkatan pemahaman, retensi, dan prestasi akademis dalam fisika umum. Dalam kesimpulan, penggunaan media presentasi seperti *classpoint* dalam pembelajaran fisika umum adalah langkah yang cerdas untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif, media presentasi ini dapat membantu mahasiswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep fisika yang sebelumnya dianggap sulit. Dalam dunia yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah suatu keharusan, dan *classpoint* adalah alat yang sangat bermanfaat untuk mencapai tujuan ini.

LANDASAN TEORI

Media *Classpoint*

Classpoint adalah sebuah *platform* atau alat digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengalaman presentasi dan pembelajaran (Yusi, 2022). Platform ini memungkinkan pendidik, untuk membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, efektif, dan berpartisipasi dengan berbagai fitur canggih. *Classpoint* memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang kaya dengan berbagai elemen, termasuk teks, gambar, video, grafik, dan animasi (Tanal et al., 2023). Pengguna dapat memulai presentasi dari awal atau mengimpor presentasi yang sudah ada. Salah satu fitur utama *classpoint* adalah interaktivitas. Pengguna dapat menyisipkan pertanyaan, polling, dan tanggapan langsung dalam presentasi. Siswa atau peserta dapat menjawab pertanyaan langsung melalui perangkat mereka, yang memungkinkan pemahaman yang lebih baik dan respons instan (Bong, 2022). *Classpoint* memungkinkan pembuat presentasi untuk menciptakan kuis atau tes yang terintegrasi dalam presentasi. Pengguna dapat melacak dan menganalisis hasil kuis untuk memahami sejauh mana peserta memahami materi. *Classpoint* memberikan pandangan yang mendalam tentang perilaku siswa atau partisipan selama presentasi. Ini mencakup informasi tentang berapa banyak yang berpartisipasi, waktu yang dihabiskan di setiap slide, dan respons terhadap pertanyaan

atau polling. *Classpoint* memungkinkan semua peserta dalam presentasi untuk menjalankan presentasi pada perangkat mereka sendiri (Muawanah & Muhid, 2021). Ini berarti peserta dapat berinteraksi secara bersamaan dengan presentasi, mengikuti alur cerita, dan berpartisipasi dalam pertanyaan dan polling. *Classpoint* menawarkan alat analitik yang kuat yang memungkinkan pengguna untuk mengukur kinerja presentasi dan respons siswa. Anda dapat melihat data seperti persentase pertanyaan yang dijawab dengan benar, waktu yang dihabiskan di setiap slide, dan tingkat keterlibatan. Pengguna dapat dengan mudah membagikan konten presentasi dengan peserta setelah presentasi selesai. Ini memungkinkan peserta untuk mengakses ulang materi yang disajikan dan membantu dalam memahami konsep. *Classpoint* dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar (Kurniawan, 2022). Ini memberikan fleksibilitas dalam cara peserta mengikuti presentasi. *Classpoint* adalah alat yang dirancang untuk membuat presentasi lebih menarik, berinteraksi, dan efektif dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen visual, fitur interaktif, dan analitik yang kuat, *classpoint* memungkinkan pendidik dan pembicara untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif, serta mengukur respons peserta untuk membantu memahami sejauh mana peserta memahami materi yang disampaikan (Abdelrady & Akram, 2022).

Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor kunci yang memengaruhi sejauh mana seseorang termotivasi untuk memulai, berusaha, dan menyelesaikan proses belajar (Emda, 2018). Motivasi berperan penting dalam pendidikan, karena itu adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk mencari pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu, dipicu oleh kesenangan, minat, atau kepuasan pribadi terhadap proses belajar. Individu yang termotivasi secara intrinsik belajar karena mereka menikmati pengalaman belajar itu sendiri. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar individu, seperti hadiah, hukuman, atau tekanan sosial. Contohnya adalah belajar untuk mendapatkan penghargaan, menghindari hukuman, atau memenuhi ekspektasi orang lain.

Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu pertama, tujuan dan harapan yang jelas dapat meningkatkan motivasi, karena individu yang memiliki pemahaman yang kuat tentang tujuan pembelajaran cenderung lebih termotivasi; kedua, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari dan tujuan pribadi juga dapat meningkatkan motivasi belajar; ketiga, pengakuan dan pujian atas usaha dan prestasi individu dapat menjadi sumber motivasi ekstrinsik; keempat, memberikan kemandirian kepada siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik; kelima, ketertarikan pribadi terhadap suatu topik dapat menjadi sumber motivasi intrinsik yang kuat; terakhir, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi, dengan rasa keterlibatan dan koneksi sosial menjadi faktor pendorong (Nurmaliza et al., 2021). Penting untuk dicatat bahwa motivasi yang tinggi berdampak positif pada pembelajaran. Siswa yang tinggi motivasinya cenderung lebih tekun, dapat mengatasi rintangan, dan mencapai tujuan akademik mereka. Motivasi yang tinggi juga secara positif terkait dengan prestasi akademik, karena siswa tersebut lebih fokus dan tekun dalam upaya pembelajaran. Selain itu, siswa yang termotivasi cenderung memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran, yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif secara keseluruhan.

Guru memiliki peran kunci dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka dapat memberikan dukungan, memberikan umpan balik positif, menciptakan lingkungan belajar yang aman, dan menyajikan materi dengan cara yang menarik. Memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan merangsang rasa ingin tahu dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Dalam rangka mencapai pendidikan yang sukses, penting untuk memahami motivasi belajar dan bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat dikelola. Ketika motivasi belajar dipahami dan diberdayakan, individu memiliki peluang yang lebih baik untuk mencapai potensi mereka dalam pendidikan dan pengembangan pribadi.

METODE PENELITIAN

Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media *Classpoint*. Variabel yang menjadi fokus atau terikat dalam penelitian ini adalah motivasi. Pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif karena data yang dikumpulkan bersifat numerik, dan analisis statistik digunakan untuk mengevaluasi apakah terdapat hubungan antara variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Adzkie. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan fisika di Universitas Adzkie dan sampel yang digunakan adalah mahasiswa semester 1 dimana hanya terdapat satu kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 tepatnya pada bulan September 2023.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian adalah *one group pretest-posttest* design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding. Kelompok eksperimen yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Desain penelitian *one group pre test-post test* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skema *one group pre test-post test* design

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post test</i>
T ₁	X	T ₂

T₁ : Tes awal (*Pre Test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan Demonstrasi Interaktif

T₂ : Tes akhir (*Post Test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Dalam metode pengumpulan data penelitian ini, informasi yang terhimpun dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil skor dari tes angket motivasi mahasiswa. Skor angket ini diukur dengan menggunakan pre-test dan post-test. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi selama proses pembelajaran.

Uji validitas bertujuan untuk memverifikasi apakah setiap item dalam instrumen (kuesioner) mampu dengan akurat mengukur variabel penelitian yang bersangkutan. Kuesioner merupakan alat ukur yang harus secara akurat mencerminkan tujuan masing-masing variabel. Cara untuk mengukur validitas item instrumen adalah dengan mengaitkan skor item dengan skor total, yang dikenal sebagai *korelasi Person* atau *Product Momen*. Dengan bantuan SPSS pengukuran validitas dapat dilakukan dengan mudah. Dari 50 soal angket motivasi diperoleh sebanyak 32 item valid sedangkan 18 item soal tidak valid, pengolahan data SPSS nya dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Item Soal Angket Motivasi Valid dan Tidak Valid

Tidak Valid	X ₁ , X ₄ , X ₈ , X ₁₀ , X ₁₂ , X ₁₃ , X ₁₆ , X ₂₂ , X ₂₈ , X ₃₁ , X ₃₃ , X ₃₅ , X ₃₇ , X ₄₁ , X ₄₃ , X ₄₅ , X ₄₆ , X ₄₈
Valid	X ₂ , X ₃ , X ₅ , X ₆ , X ₇ , X ₉ , X ₁₁ , X ₁₄ , X ₁₅ , X ₁₇ , X ₁₈ , X ₁₉ , X ₂₀ , X ₂₁ , X ₂₃ , X ₂₄ , X ₂₅ , X ₂₆ , X ₂₇ , X ₂₉ , X ₃₀ , X ₃₂ , X ₃₄ , X ₃₆ , X ₃₈ , X ₃₉ , X ₄₀ , X ₄₂ , X ₄₄ , X ₄₇ , X ₄₉ , X ₅₀

Menurut Arikunto (2013: 112) “Dengan diperoleh koefisien kolerasi yakni r_{11} baru diketahui tinggi rendahnya koefisien tersebut”. Agar sempurna perhitungan realibilitas, sebaiknya hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel *r Product Moment* yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan *reliable* atau jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan tidak *reliable*. Klasifikasi indeks reabilitas soal dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Indeks Reabilitas Soal

No	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1.	$0.80 < r_{11} \leq 1.00$	Sangat Tinggi
2.	$0.60 < r_{11} \leq 0.80$	Tinggi
3.	$0.40 < r_{11} \leq 0.60$	Sedang
4.	$0.20 < r_{11} \leq 0.40$	Rendah
5.	$0.00 < r_{11} \leq 0.20$	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013: 89)

Berdasarkan kriteria pada Table 3 di atas maka hasil uji relibilitas berada pada $0.80 < r_{11} \leq 1.00$ yakni dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,987 termasuk ke dalam klasifikasi reliabilitas sangat tinggi. Hal Ini berarti kuesioner atau angket yang kita gunakan cukup andal untuk menjaring setiap tanggapan responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada mahasiswa tahun pertama mata kuliah Fisika Umum, mahasiswa berjumlah 20 orang. Mahasiswa diberikan pretest berupa angket motivasi sebanyak 32 butir pertanyaan yang sudah valid. Sebanyak 3 kali pertemuan mahasiswa diberikan perlakuan yakni penggunaan media presentasi *classpoint* dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan terakhir mahasiswa kembali diminta mengisi angket motivasi. Dari 20 mahasiswa yang mengisi angket motivasi, hanya 13 dari mahasiswa yang lengkap mengisi, sehingga 13 data mahasiswa tersebut dilakukan uji hipotesis.

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji *one paired sample t test* dengan *software* SPSS untuk melihat adanya pengaruh motivasi belajar mahasiswa menggunakan media presentasi *classpoint* di kelas. Dengan persyaratan telah dilakukan uji normalitas terhadap data, dari hasil uji normalitas data terdistribusi normal sehingga uji statistik yang digunakan adalah uji t, diperoleh hasil uji t seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Paired	Sig. (2-tailed)
Pre-test – Post-test	0.001

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji hipotesis menggunakan *one paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi adalah 0,001 dimana $0,001 < 0,05$, maka hipotesis nihil atau H_0 ditolak. Diperoleh kesimpulan yakni terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan media presentasi *classpoint* terhadap motivasi belajar

mahasiswa pada mata kuliah fisika umum. Pengaplikasian pembelajaran menggunakan media *classpoint* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran Fisika Umum. Selama pelaksanaan pembelajaran terlihat munculnya indikator-indikator motivasi belajar mahasiswa di kelas. Mahasiswa terlihat bersemangat, penuh perhatian, bersungguh-sungguh dalam belajar. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan (Emda, 2018) bahwa pada proses pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Semakin peserta didik aktif, semakin besar keberhasilan dalam proses pembelajaran, dan kemampuan lainnya juga mengalami peningkatan. Khususnya saat ini, tuntutan pada peserta didik mencakup kecakapan abad 21, seperti kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta kemampuan berkolaborasi dan berkreasi (Fitriana, 2023). Diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif, seperti presentasi melalui *Classpoint* dan permainan edukatif, yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik melalui smartphone.

Pemanfaatan aplikasi berbasis *Classpoint* pada *PowerPoint* memiliki potensi untuk menggabungkan desain pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur terkini. Ini mencakup kemampuan anotasi dalam bentuk *word cloud*, jawaban singkat (*short answer*), pilihan ganda (*multiple choice*), dan gambar pada tampilan *slide*. *Classpoint* juga telah dikembangkan dalam format berbasis web, dapat diakses melalui browser, dan dapat diunduh melalui aplikasi *Classpoint.app* pada perangkat Android dengan memasukkan kode siswa sebagai partisipan. Dengan ini, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, bahkan ketika sedang menjalani pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) (Waty, 2023). Media *Classpoint* bisa menjadi solusi untuk pembelajaran yang interaktif, penuh kegembiraan, dan mendapatkan evaluasi pembelajaran secara instan, yang dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran Fisika Umum tetapi juga pada berbagai bidang pembelajaran lainnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penggunaan media *classpoint* selama proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam belajar, mereka tampak antusias, dan semangat mengikuti proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan yang diajukan di presentasi *classpoint*, namun terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran menggunakan *classpoint*. Penggunaan *classpoint* ini menggunakan jaringan internet, beberapa mahasiswa terkendala sinyal, beberapa orang saja yang lambat untuk masuk ke kelas di *classpoint*, sehingga di setiap pertemuan membutuhkan waktu untuk menunggu agar semuanya terhubung dengan *classpoint* menggunakan code kelas.

Saran agar proses pembelajaran menggunakan *classpoint* efektif dan lancar tanpa adanya kendala, dibutuhkannya jaringan internet yang kuat, dan kemampuan perangkat *smartphone* yang digunakan memadai. Karena dalam proses pembelajaran, beberapa mahasiswa terkendala untuk masuk dikarenakan jaringan internet yang lemah, atau *smartphone* yang mereka gunakan lambat aksesnya. Mengedukasi pengguna sebaiknya perlu dilakukan di awal sebelum penerapan, dikarenakan untuk memulai sesuatu yang masih baru, butuh waktu untuk membiasakan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Universitas Adzkia yang sudah mensupport secara finansial sehingga penelitian ini terlaksana dan artikel ini dapat dipublish.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelrady, A. H., & Akram, H. (2022). An Empirical Study of ClassPoint Tool Application in Enhancing EFL Students' Online Learning Satisfaction. *Systems*, 10(5), 1–14. <https://doi.org/10.3390/systems10050154>
- Ávila, D. M., Agámez, C. S., Cecilia, V., Barrera, S., Mejía, D., Agámez, C. S., Cecilia, V., Barrera, S., Mej, D., & Carlos, S. (2020). Environmental Education Developing digital lessons to integrate social science teaching in Colombia using Google Earth. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/10382046.2020.1766225>
- Bong, E. Y. (2022). The Use of a ClassPoint Tool for Student Engagement During Online Lesson. *The Asian Conference on Education 2021: Official Conference Proceedings*, 501–509. <https://doi.org/10.22492/issn.2186-5892.2022.39>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faridah, I., Ratna Sari, F., Wahyuningsih, T., Putri Oganda, F., & Rahardja, U. (2020). Effect Digital Learning on Student Motivation during Covid-19. *2020 8th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2020*, 6–10. <https://doi.org/10.1109/CITSM50537.2020.9268843>
- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint dan Game Edukasi (Quizizz & Kahoot) pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 3(1), 1–23.
- Gulzar, M. A., Ahmad, M., Hassan, M., & Rasheed, M. I. (2021). How social media use is related to student engagement and creativity: investigating through the lens of intrinsic motivation. *Behaviour and Information Technology*, April. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1917660>
- Kurniawan, N. D. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48502>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mazlan, N. A., Tan, K. H., Othman, Z., & Wahi, W. (2023). ClassPoint Application for Enhancing Motivation in Communication among ESL Young Learners. *World Journal of English Language*, 13(5), 520–526. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n5p520>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>

- Muliani. (2021). Validity And Practicality Of Infographic Teaching Media In The Basic Science Concepts Course. *Prosiding CELSciTech*, 5, 13–19. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/view/3254%0Ahttps://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/download/3254/1715>
- Muliani, D. E., Kasmira, N., & Yusmanila, Y. (2023). Validasi dan Praktikalitas Bahan Ajar Berbasis Google Sites. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1250–1257. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4467>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Pratama, M. R. (2023). Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies* 1., 3(2), 88–96.
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidanan Menggunakan Classpoint. *Jurnal Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 05(01), 69–78.
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (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.
- Tanal, A. N., Rahma, P., Mahmud, H., & Al, M. Z. (2023). *Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik melalui Program Pelatihan Aplikasi Classpoint*. 6, 102–113.
- Waty, H. R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint*. 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32832/idarah.v4i1.4583>
- Yusi, M. (2022). A Classpoint as intervention strategy in teaching Business Math. *AJARCDE (Asian Journal of Applied Research for Community Development and Empowerment)*, 7(1). <https://doi.org/10.29165/ajarcde.v7i1.176>