

PANDANGAN MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH DOKUMENTASI KEBIDANAN MENGGUNAKAN *CLASSPOINT*

Sigit Setiyanto

Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas 'Aisyiyah Surakarta
Jl. Kapulaga No. 3 Griyan, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah
e-mail: sigit.sti@aiska-university.ac.id

ABSTRACT

Interactive Learning is a learning method or technique that can be applied with a two-way communication system which is characterized by the interaction between lecturers and students, students and students and with learning resources in supporting the achievement of learning objectives. Classpoint is an interactive learning application tool from the company inknoe which can be integrated with the Microsoft Office PowerPoint presentation application and provides a number of features to create interesting learning materials so as to increase student engagement with the subject matter. The purpose of this study was to determine student perceptions of the use of interactive learning media using Classpoint during lecture activities. The approach method that will be used in this study uses a descriptive quantitative approach using a questionnaire. A total of 34 students in semester 3 of the Bachelor of Midwifery study program at 'Aisyiyah University Surakarta who took the Midwifery Documentation course were given a questionnaire containing 16 statement items that could represent aspects of motivation, usability, and cognitive and psychomotor. Collected student data is presented using the percentage of perception questionnaire score criteria. This study concluded that students gave positive responses to interactive learning media using Classpoint with the criteria of strongly agreeing or a response percentage range of 82.94% to 92.94%. The positive response given to Classpoint media is due to several interesting features that can support Classpoint's function as an interactive learning medium. The implication of this research is that using interactive media Classpoint can be used as a reference as a learning medium in class, especially in increasing student motivation and activeness in learning activities.

Keyword: *Classpoint, Interaktif Media, Learning Media*

PENDAHULUAN

Pada saat ini dalam kehidupan seseorang, pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat krusial. Masa depan dan perjalanan hidup seseorang ditentukan dan dipengaruhi oleh pendidikannya. Seluruh hidup seseorang dihabiskan untuk mempelajari hal-hal baru melalui pendidikan. Sumber daya manusia (SDM) dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, dan dengan pendidikan ini, kebutuhan tersebut dapat dipenuhi. Dikembangkan jenis pendidikan vokasi/kejuruan yang menitikberatkan pada penyiapan peserta didik untuk memiliki keterampilan khusus agar dapat langsung memasuki dunia kerja setelah menyelesaikan jenjang pendidikannya guna memenuhi tujuan pemerintah untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang beriringan mempunyai dampak yang sangat kuat terhadap keberlangsungan kehidupan manusia saat ini. Dampak nyata yang dapat dirasakan saat ini terjadi pada salah satunya yaitu dalam proses kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman menjadi sangat canggih dimana setiap orang atau manusia dapat mengakses teknologi dimana saja secara mandiri melalui perangkat komputer masing-masing. Perangkat yang digunakan dapat berupa komputer *personal* atau pc, laptop, *netbook*, *tablet*, *smartphone* dan lain sebagainya. Revolusi industri yang berdampak sangat besar pada seluruh aspek kehidupan manusia telah melahirkan kemajuan teknologi yang dapat dirasakan dengan sangat cepat. Salah satu bidang tersebut adalah pendidikan, di mana kemajuan ini dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran baik di dalam maupun di luar kelas/di luar

ruang kuliah.

Tantangan ke depan akan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, dan ini akan diikuti dengan persaingan yang semakin ketat. Untuk itu diperlukan tenaga pengajar yang harus mampu mengembangkan bidang yang ditekuninya selain terampil dan kreatif dalam bidang tersebut. Sehingga yang dilakukan oleh tenaga pengajar akan melahirkan mahasiswa-mahasiswa yang dapat berpikir secara kreatif dan kritis untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Adapun yang dapat dilakukan dan mendukung upaya dalam mengatasi hal tersebut adalah dilakukannya pembelajaran efektif dan kreatif dengan menggunakan beberapa media maupun sarana pembelajaran. Pembelajaran efektif ini dapat juga diciptakan oleh tenaga pengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai alat bantu dan sarana untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya dapat menggunakan yaitu media pembelajaran interaktif presentasi.

Menurut Dewi (dalam Cahyaningrum) Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya transmisi informasi dari sumber belajar dengan menggunakan strategi pengajaran yang memberikan umpan balik kepada pengguna (Cahyaningrum & Sakti, 2021). Karena dapat mengulang pelajaran tanpa mengikuti urutan yang telah ditentukan, maka mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih luwes dan efektif dalam pembelajarannya. Untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi, maka materi pembelajaran interaktif harus dibuat dengan menggunakan teknologi selain komputer, seperti tablet atau perangkat *Android*. Materi ini juga perlu menyertakan soal latihan dan video instruksional.

Pembelajaran interaktif merupakan metode atau teknik proses pembelajaran yang dapat digunakan dengan sistem komunikasi dua arah antara tenaga pengajar (dosen) dan mahasiswa. Ketika dosen menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif, mereka berperan lebih aktif dalam menciptakan kondisi dan skenario yang membuat kelas menjadi menarik dan mendidik. Interaksi antara dosen dan mahasiswa, maupun antara mahasiswa dengan mahasiswa lain, serta dengan sumber materi pembelajaran, membedakannya dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam perkuliahan yang sedang berlangsung.

Siswa harus terlibat penuh dalam proses belajar mengajar untuk berpartisipasi sebagai responden dalam metode penelitian ini; ini termasuk menggunakan pikiran, mata, telinga, dan keterampilan psikomotor mereka. Dalam proses belajar mengajar, seorang dosen harus memberikan bahan ajar kepada mahasiswa agar selalu penuh perhatian, menghadirkan alat peraga visual, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menulis, dan membiarkan mahasiswa untuk bertanya atau menanggapi sehingga terjadi dialog yang kreatif dan mendemonstrasikan suatu proses belajar mengajar yang interaktif.

Salah satu keuntungan dari pembelajaran interaktif adalah bahwa hal itu memberdayakan siswa untuk menemukan potensi mereka. Kehadiran dosen sebagai pembimbing dan fasilitator tentunya akan mendukung proses belajar mengajar yang aktif, imajinatif, dan produktif melalui media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media kreatif dan inovatif yang dikemas dengan media pembelajaran menarik dan interaktif akan membuat mahasiswa lebih dapat berimajinasi dan menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan *output* pembelajaran. Media jika dipahami bisa diartikan sebagai bahan ajar, atau kejadian yang membangun dalam proses pembelajaran. Secara ringkasnya, media diartikan merupakan sebuah sarana untuk penyampaian atau mengantarkan materi dan pesan-pesan dalam pembelajaran. Potensi seorang dosen sebagai pengajar dilihat dari bagaimana cara dosen tersebut dalam memilih suatu metode, pendekatan, serta media yang tepat, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta juga sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengikuti kemajuan teknologi terkini, generasi abad ke-21 perlu belajar dengan cara tertentu. Siswa harus mampu menguasai empat keterampilan belajar (4C), yaitu kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Hal ini terutama berlaku di bidang komunikasi, yang telah merasuk ke setiap aspek kehidupan. (Imanulloh, 2021). Untuk siap memenuhi tuntutan dunia kerja di Era 4.0, seluruh mahasiswa harus memahami keempat konsep tersebut. Oleh karena itu, standar tersebut harus dipenuhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di lembaga pendidikan. Salah satu caranya yaitu dengan

mengubah kegiatan pembelajaran yang pada awalnya hanya berpusat pada guru atau dosen (*teacher or lecturer centered learning*) dengan interaksi satu arah menjadi sebuah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan melibatkan sebuah interaksi multi arah atau kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dari proses pembelajaran dan membantu keberhasilan akademik (Nasrina et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas masih sangat jarang. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu inovasi baru dalam dunia pendidikan yang dibawa oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Memiliki keterampilan teknologi, termasuk cara menggunakan komputer dalam proses pembelajaran, kini menjadi kebutuhan bagi dosen atau tenaga pengajar. Salah satu teknologi modern yang dapat membantu dosen membuat bahan ajar secara efektif dan efisien adalah penggunaan komputer. Pengembangan bahan ajar interaktif pada kelas yang dikembangkan dapat dilakukan oleh dosen dengan menggunakan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat diakses melalui komputer. Andrizal & Arif (dalam (Nasrina et al., 2021)) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif adalah bentuk media yang bereaksi terhadap tindakan pengguna, seperti menanggapi input pengguna dan menampilkan hasil pilihan pengguna ketika tombol tertentu ditekan. Untuk memerangi persepsi pembelajaran yang kurang baik, media pembelajaran interaktif dapat digunakan. Hal ini juga didukung oleh Peraturan Pemerintah nomor 19, ayat (1) yang menyatakan bahwa, “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis siswa.” Dengan memanfaatkan kemajuan informasi dan teknologi, proses pembelajaran interaktif ini dapat dibangun.

Dalam Nizwardi dan Ambiyar, Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses pendidikan bagi siswa, antara lain: (1) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. (2) Bahan pelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, sehingga memudahkan siswa untuk menangkap konsep yang diajarkan dan mencapai tujuan pembelajaran. (3) Teknik pengajaran yang lebih luas akan digunakan, bukan hanya komunikasi verbal. (4) Selama kegiatan pembelajaran, siswa lebih banyak melakukan kegiatan selain menyimak, seperti mengamati, mengarahkan, dan memerankan (Sarmuji, 2022). Salah satu media yang penulis coba gunakan untuk membantu mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar adalah presentasi *classpoint*.

Sekolah harus menyikapi perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat dan pembelajaran yang berbasis padanya agar tujuan dari perubahan paradigma pendidikan dapat segera terwujud. Salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar interaktif (Utami, 2019). Media pembelajaran interaktif *Classpoint* merupakan salah satu jenis materi pembelajaran interaktif yang berbentuk perangkat lunak.

Penulis merancang pembelajaran dengan media *classpoint* dengan cara sebagai berikut: Pertama, persiapan, dimana guru membuat *powerpoint* yang dijadikan sebagai bahan ajar. Guru dapat menggunakan fitur interaktif aplikasi *classpoint* karena aplikasi *power point* sudah terhubung dengannya (Sarmuji, 2022). *Inknoe*, sebuah perusahaan, membuat *Classpoint* sebagai tools yang terintegrasi dengan aplikasi *PowerPoint*. Untuk pembuatan materi pembelajaran yang menarik, *Classpoint* menawarkan sejumlah fitur yang mampu membangkitkan minat mahasiswa terhadap materi pelajaran. Pengajar dapat menggunakan *Classpoint* ini untuk membuat kuis menarik serta coretan yang menyerupai tulisan di papan tulis.

Classpoint merupakan sebuah aplikasi yang dapat terintegrasi dengan software *PowerPoint Presentation* (PPT). Aplikasi ini merupakan pengembangan aplikasi oleh INKOE sebuah *technology provider* (*Classpoint*, 2000). *ClassPoint* adalah alat kuis kelas interaktif yang kuat yang membantu Anda membangun keterlibatan langsung yang kuat dengan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (*Classpoint.io*, n.d.). Anda bisa mendapatkan program ini dengan mengunduhnya secara gratis dari situs web *Classpoint.io*. PPT akan secara otomatis menginstal aplikasi ini setelah diunduh. Apabila Anda akan menggunakannya harus dengan mendaftar di PPT terlebih dahulu. Pengguna juga bisa mengakses sejumlah fitur menarik yang ada di *software Classpoint*. Berbagai elemen ini mempromosikan komunikasi antara guru dan

siswa. Siswa yang terhubung dengan pengajar *Classpoint* melalui *Classpoint* memiliki potensi untuk berinteraksi satu sama lain dengan memasukkan kode kelas dari *Classpoint* instruktur di situs web aplikasi. *Multiple choice, word cloud, short answer, slide drawing, image upload, pen, whiteboard background, pointer, eraser, highlighter, quick poll, dan pick a name* merupakan beberapa fitur menarik dan interaktif yang tersedia di *Classpoint*. Karena fiturnya yang beragam, *Classpoint* memenuhi syarat sebagai alat pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat dikategorikan sebagai alat pembelajaran yang lebih menarik (Sundari et al., 2021). Melalui penelitian ini, mereka menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat berperan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses menciptakan dan menemukan pengetahuan mereka sendiri.

Dosen pengajar sudah menggunakan media *Classpoint* dalam kegiatan perkuliahan untuk mata kuliah Dokumentasi Kebidanan, namun belum benar-benar memperhatikan umpan balik pengguna, khususnya mahasiswa. Perspektif mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *classpoint* merupakan suatu sudut pandang yang dapat ditelaah. Untuk lebih memahami persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Classpoint* maka dilakukan penelitian. Studi ini dapat berfungsi sebagai panduan mendasar untuk memilih apakah akan menggunakan *Classpoint* untuk pembelajaran mata kuliah.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan pada penelitian ini untuk menguji persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran dan disediakan oleh *Classpoint* selama perkuliahan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan instrumen kuesioner yang terdiri dari 16 pernyataan yang terbagi dalam tiga kategori: kegunaan, kognitif dan psikomotor, dan motivasi. Faktor pendorong yang berhubungan dengan dorongan internal. Agar mahasiswa berhasil dalam tujuan akademik mereka, mereka harus mempunyai motivasi yang sangat tinggi dalam pembelajaran dan belajar. Penggunaan sumber belajar interaktif di kelas dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam kegiatan proses pembelajaran berkaitan dengan aspek kegunaan media. Kegunaan dari berbagai fitur yang ditawarkan oleh *Classpoint* untuk mendukung proses pembelajaran dapat digunakan untuk menggambarkan aspek *usability* dari media *Classpoint*. Pengetahuan dan keterampilan motorik siswa terkait dengan faktor kognitif dan psikomotor, yang dapat ditingkatkan di kelas dengan menggunakan sumber belajar interaktif. Revisi Firdiansyah dan Pamungkas terhadap pertanyaan penelitian menyebabkan beberapa pernyataan dalam penelitian ini ditemukan pada ketiga aspek tersebut. (Firdiansyah & Pamungkas, 2021). Pernyataan tersebut diberikan kepada 34 mahasiswa di semester 3 sebagai responden penelitian pada mata kuliah Dokumentasi Kebidanan yang ada di Program Studi Sarjana Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas ‘Aisyiyah Surakarta.

Skala Likert adalah alat yang digunakan dalam penilaian yang diberikan kepada responden untuk pengukuran data yang telah terkumpul. Sugiyono dalam menentukan kriteria jawaban sangat setuju diberi skor 5, sedangkan kriteria jawaban setuju diberi skor 4, kriteria jawaban tidak setuju diberi skor 3, dan kriteria jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1. (Payu Wao et al., 2022). Penerjemahan hasil dari skala *likert* dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Prasetyaning & Waluyo, 2017):

$$\text{Persentase Respons} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Total Skor}} \times 100\% \quad (1)$$

Kriteria skor kuesioner persepsi disajikan untuk menganalisis data penelitian (Tabel 1).

Tabel 1. Kriteria persentase skor kuesioner persepsi

No	Interval Persentase	Kriteria
1	75%-100%	Sangat setuju
2	60%-79%	Setuju

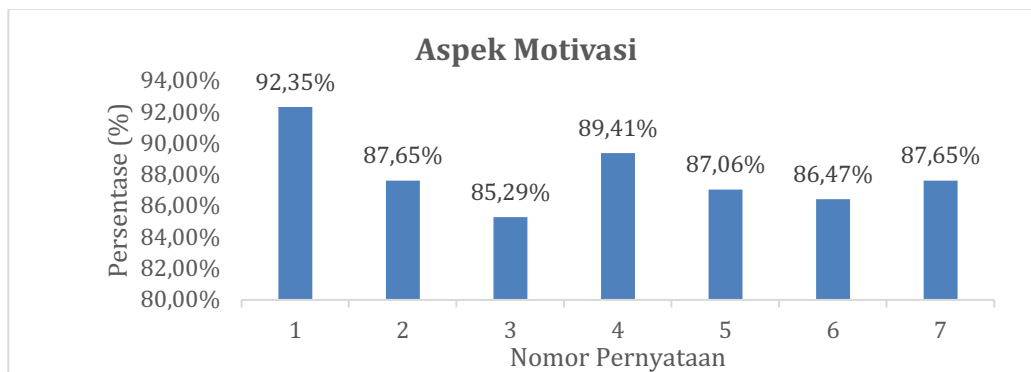
No	Interval Persentase	Kriteria
3	40%-59%	Kurang setuju
4	20%-39%	Tidak setuju
5	0%-19%	Sangat tidak setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode dalam media pembelajaran interaktif ini merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dapat langsung berinteraksi dengan dosen, teman sekelas dan juga dengan media pembelajaran. 34 siswa digunakan dalam penelitian yang menghasilkan hasil yang menjanjikan setelah mereka menyelesaikan kuesioner dengan 16 item pernyataan. 16 butir pernyataan tersebut mencakup berbagai elemen yang dievaluasi dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Classpoint*. Motivasi, kegunaan, dan kemampuan kognitif serta psikomotor adalah beberapa dari faktor-faktor yang ada di kuesioner ini.

1. Aspek Motivasi

Proses pembelajaran salah satu aspek penting dari aspek motivasi ini. Dengan penggunaan media *Classpoint* dalam proses pembelajaran mata kuliah Dokumentasi Kebidanan, terdapat tujuh pernyataan tentang motivasi mahasiswa pada aspek ini. Setiap mahasiswa menjawab dengan tegas saat mengisi kuesioner, dan hasilnya ditunjukkan pada grafik di bawah ini. Hasilnya diberikan kepada tujuh pernyataan yang diberikan. (Gambar 1).



Gambar 1. Grafik persentase jawaban mahasiswa terhadap pernyataan aspek motivasi

Pada pernyataan pertama ini mahasiswa ditantang untuk dapat menganalisa pertanyaan yang diajukan dengan cepat saat ditanyakan menggunakan aplikasi *Classpoint*, sesuai dengan pernyataan pertama. Dari 34 mahasiswa yang menjawab pertanyaan ada 22 mahasiswa sangat setuju, 11 setuju, dan 1 tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju dengan perolehan skor persentase sebesar 92,35 %. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Pada pernyataan kedua ini diketahui dari 34 siswa yang menjawab, 13 mahasiswa yang telah menjawab sangat setuju dan 21 mahasiswa menjawab pertanyaan setuju pada pernyataan kedua, “evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Classpoint* meningkatkan daya saing pribadi sehingga saya dapat bersaing dengan cara yang sehat dengan rekan-rekan yang lain”. Skor persentase 87,65 % dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju. Dengan kata lain, mereka sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang ketiga, “Media pembelajaran melalui *Classpoint* dapat lebih memotivasi saya untuk bisa belajar lebih giat lagi dari sebelumnya”, dari hasil pengumpulan data diketahui data dari 34 mahasiswa yang menjawab, 15 menjawab dengan “sangat setuju”, 13 menjawab dengan “setuju”, dan 6 menjawab dengan "kurang setuju.". Skor persentase 85,29% dihitung dari data ini, menunjukkan hasil data yang ada dengan kualifikasi sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang keempat diketahui bahwa dari 34 mahasiswa yang menjawab

pernyataan keempat, "Saya sangat ingin menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan dengan media pembelajaran *Classpoint*", 19 menjawab dengan "sangat setuju", 12 menjawab dengan "setuju", dan 3 menjawab dengan "kurang setuju". Berdasarkan informasi tersebut, dihitung skor persentase sebesar 89,41% yang menunjukkan data jawaban dengan kualifikasi sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang kelima diketahui dari 34 mahasiswa yang memberikan tanggapan, 16 mahasiswa menjawab pernyataan yang diberikan dengan sangat setuju, 14 mahasiswa telah menjawab setuju dengan pernyataan yang diberikan, dan 4 mahasiswa menjawab pernyataan yang diberikan dengan jawaban kurang setuju pada pernyataan kelima yang berbunyi, "Sistem penilaian yang dapat dihasilkan pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif *Classpoint* memotivasi pembelajaran saya untuk memperoleh skor tertinggi (top skorer)". Disimpulkan bahwa kualifikasi sangat setuju, skor persentase 87,06 % diperoleh dari data ini. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang keenam, "Media pembelajaran *Classpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar saya dari sebelumnya", diketahui bahwa dari 34 mahasiswa yang menjawab, 12 menjawab dengan "sangat setuju", 21 menjawab dengan "setuju", dan 1 menjawab dengan sebuah "kurang setuju". Dapat disimpulkan bahwa kualifikasi sangat setuju, skor persentase 86,47 persen dihitung dari data ini. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut telah mendapat respon afirmatif yang kuat dari kelas.

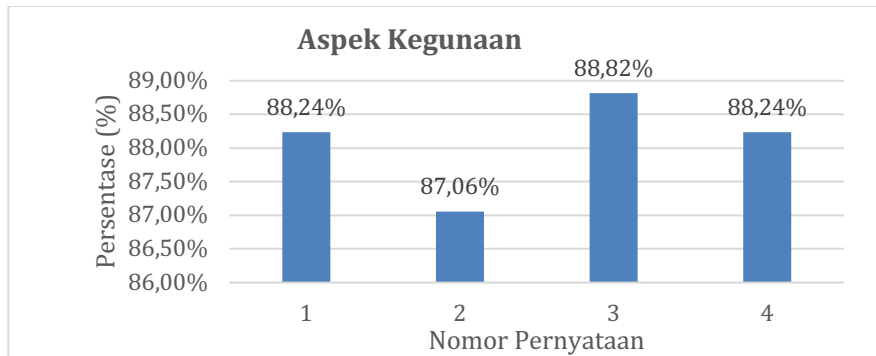
Pada pernyataan yang ketujuh diketahui bahwa dari 34 mahasiswa yang menjawab pernyataan, "Media pembelajaran *Classpoint* dapat meningkatkan minat belajar saya dari sebelumnya", 13 mahasiswa menjawab sangat setuju dan 21 mahasiswa menjawab setuju. Skor persentase 87,65% dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Respons keseluruhan yang diberikan mahasiswa menunjukkan bahwa saat menggunakan alat pembelajaran interaktif seperti *Classpoint*, mahasiswa sangat termotivasi untuk belajar. Motivasi tersebut terlihat pada keinginan mereka untuk menganalisis soal-soal yang diberikan, mencari solusi permasalahan, dan menumbuhkan semangat kompetisi untuk meningkatkan minat belajar. Fitur bermanfaat dari media pembelajaran *Classpoint* yang digunakan secara digital dengan menggunakan gadget dan perangkat mahasiswa berupa komputer, laptop, *smartphone*, atau perangkat lainnya, patut disyukuri atas hasil positif dari penggunaannya. Mahasiswa memiliki pilihan dalam menentukan pilihan salah satu jawaban dari pilihan jawaban yang ditawarkan oleh fitur *multiple choice* media pembelajaran *classpoint*. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk menjawab dengan jawaban yang menyertakan sejumlah kata berkat fitur *Word Cloud* dalam materi pembelajaran *Classpoint*. Tanggapan yang dimasukkan dari siswa akan muncul sebagai daftar kata. Kata yang ditampilkan dalam ukuran terbesar adalah kata yang ditulis atau ditanggapi oleh mahasiswa dalam jumlah pertanyaan dosen terbanyak. Mahasiswa memiliki pilihan untuk menanggapi dengan kalimat ringkas berkat fitur *short answer*. Mahasiswa memiliki pilihan untuk mengupload gambar yang telah diminta oleh dosen untuk dijadikan contoh saat mengikuti perkuliahan berkat fitur *image upload*. Fitur *slide drawing* memungkinkan mahasiswa menandai atau menggambar gambar yang diinginkan dengan cepat saat *slide* sedang ditampilkan.

Media pembelajaran *Classpoint* dapat disebut sebagai media gamifikasi karena berbagai fitur tersebut dapat dilakukan pengaturan dalam *mode* permainan atau *game* dengan membatasi waktu dalam menjawab pernyataan serta dapat digunakan dalam menentukan mahasiswa yang berhasil menjawab pernyataan/soal paling cepat dan akurat menggunakan fitur pilihan *mode* kompetisi yang ada. Menerapkan prinsip-prinsip desain permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa dikenal dengan istilah gamifikasi (Winarji et al., 2018). Gamifikasi adalah proses membangkitkan minat dan motivasi untuk bertindak, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah dengan menggunakan mekanika, estetika, dan pemikiran berbasis permainan yang ditemukan dalam video *game*. Gamifikasi adalah proses penerapan mekanika *game* ke aktivitas non-*game* agar lebih menarik bagi pengguna. Ini melibatkan penggabungan pola, desain, dan mekanisme permainan ke dalam aktivitas non-permainan (Khairunisa, 2021). Untuk meningkatkan minat dan interaktivitas siswa, *game* dianggap dapat memberikan manfaat bagi pengguna secara psikologis dalam berbagai tingkatan, antara lain secara kognitif, emosional, dan sosial.

2. Aspek Kegunaan

Tingkat kebermanfaatan penggunaan media *Classpoint* dinilai berdasarkan kegunaannya. Dengan penggunaan media *Classpoint* dalam proses pembelajaran, diberikan 4 pernyataan tentang motivasi belajar siswa pada aspek ini. Setiap siswa memberikan tanggapan afirmatif untuk salah satu dari empat pertanyaan dan dapat dilihat hasilnya pada tampilan yang disajikan dalam grafik dibawah ini (Gambar 2).



Gambar 2

Gambar 2. Grafik persentase tanggapan mahasiswa terhadap pernyataan aspek kegunaan

Pada pernyataan yang pertama yang berbunyi, “Mahasiswa dapat memahami instruksi dari dosen terkait mata kuliah dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran *Classpoint*”, 16 dari 34 responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut, 16 setuju, dan 2 kurang setuju. Disimpulkan bahwa kualifikasi sangat setuju, skor persentase 88,24 % diperoleh dari data ini. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Pada pernyataan yang kedua diketahui bahwa dari 34 mahasiswa yang menjawab pernyataan kedua, “soal yang tersedia sangat bervariasi dan tidak membosankan”, 14 menjawab dengan sangat setuju, 18 menjawab dengan setuju, dan 2 menjawab dengan kurang setuju. Dengan menggunakan informasi ini, skor persentase 87,06 % dihitung, yang dapat disimpulkan bahwa kualifikasi mahasiswa menjawab sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut telah mendapat respon afirmatif yang kuat dari kelas.

Pada pernyataan yang ketiga menurut 34 mahasiswa yang menjawab pernyataan, “Pembelajaran dikelas menjadi jauh lebih menyenangkan dengan metode penggunaan media pembelajaran *Classpoint* dan menjadi pembelajaran yang tidak monoton”, 16 mahasiswa telah menjawab dengan “sangat setuju”, ada 17 mahasiswa yang menjawab dengan “setuju”, dan 1 mahasiswa telah menjawab dengan “kurang setuju”. Skor persentase 88,82% dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa persyaratan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut telah mendapat respon sangat setuju dari kelas.

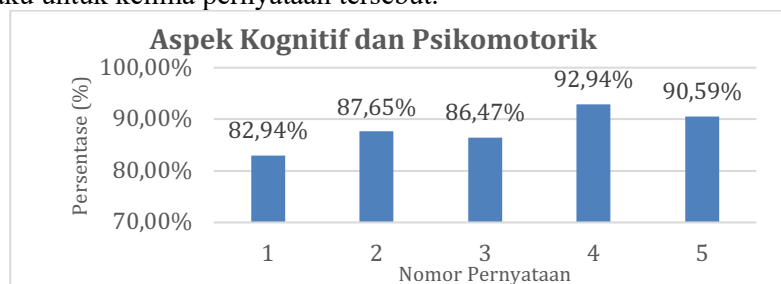
Pada pernyataan yang keempat “soal yang diberikan dosen sesuai dengan topik kuliah pada perkuliahan yang sedang berlangsung” diketahui mendapat 34 tanggapan, dimana 15 mahasiswa menunjukkan tingkat sangat setuju, 18 menunjukkan setuju, dan 1 menunjukkan kurang setuju. Disimpulkan bahwa kualifikasi sangat setuju, skor persentase 88,24 % diperoleh dari data ini. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Dari tanggapan yang diberikan oleh seluruh mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar *Classpoint* benar-benar memudahkan mahasiswa untuk memahami berbagai instruksi yang diberikan oleh dosen dan staf pengajar lainnya, sehingga meningkatkan efektivitas dan kenikmatan proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar tulisan atau soal staf pengajar dapat ditampilkan dengan menggunakan berbagai *tools* dalam media pembelajaran *Classpoint*. *Tools* dari aplikasi *Classpoint* terdapat pada menu pengaturan Annotasi yang terdiri dari *tools Whiteboard Background* dan memiliki berbagai pilihan *pen*. Alat ini memberi pengguna opsi untuk membuat pilihan jenis *background* yang akan dapat digunakan saat menggunakan sumber belajar *Classpoint*. Enam opsi *background* yang berbeda ditawarkan dalam opsi ini oleh

Classpoint Learning Media, dan dapat dipilih sesuai kebutuhan. Selain itu, dosen memiliki 5 pen yang tersedia dalam berbagai warna yang dapat diganti-ganti sesuai kebutuhan. Saat *PowerPoint* dibuka secara keseluruhan atau sebagai *slide show*, alat tambahan dapat dilihat di bilah *tools*. *laser pointer*, *eraser*, *quick pool*, dan *pick a name* adalah beberapa *tools* yang tersedia. *Quick pool* digunakan sebagai kumpulan pengumpulan cepat dari mahasiswa, *pick a name* dapat dipakai oleh dosen dalam memilih nama mahasiswa untuk menjawab pertanyaan atau instruksi dari staf pengajar, dan *laser pointer* berfungsi sebagai alat penunjuk sebuah kata atau kalimat pada saat presentasi. *Eraser* merupakan *tools* yang dapat dipakai pada tulisan yang akan dihapus pada presentasi.

3. Aspek Kognitif dan Psikomotorik

Dua aspek pendidikan yang paling terlihat dari penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Classpoint* adalah aspek kognitif dan psikomotorik, dan aspek tersebut juga diukur. Dengan penggunaan media *Classpoint* dalam proses pembelajaran diberikan lima pernyataan tentang motivasi belajar siswa pada aspek ini. Setiap siswa memberikan respon positif terhadap lima pernyataan yang diberikan, seperti yang disajikan pada tampilan grafik di bawah ini (Gambar 3), dan ini berlaku untuk kelima pernyataan tersebut.



Gambar 3. Grafik presentase respons dari mahasiswa

Menurut 34 mahasiswa yang menjawab pernyataan pertama, “Pertanyaan yang disampaikan dosen mengasah kemampuan pemecahan masalah selama perkuliahan”, 9 mahasiswa telah menjawab sangat setuju, 21 mahasiswa memberikan jawaban setuju, dan 4 mahasiswa memiliki jawaban kurang setuju. Dengan menggunakan informasi ini, skor persentase 82,94% dihitung, yang menunjukkan bahwa kualifikasi tersebut setuju. Hal ini menunjukkan bahwa respon mahasiswa setuju dengan pernyataan tersebut.

Pada pernyataan yang kedua adalah “penggunaan media pembelajaran *Classpoint* dapat memperluas ilmu pengetahuan saya pada materi perkuliahan yang disampaikan”. Dari 34 mahasiswa yang menjawab, 16 sangat setuju, 15 setuju, dan 3 kurang setuju dengan pernyataan tersebut. Disimpulkan bahwa kualifikasi sangat setuju, skor persentase 87,65 % diperoleh dari data ini. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan tersebut sangat didukung oleh respon mahasiswa.

Diketahui bahwa dari 34 mahasiswa yang menjawab pernyataan poin ketiga, “Pertanyaan yang disampaikan melalui media pembelajaran *Classpoint* dapat mengasah kemampuan psikomotorik saya”, 15 mahasiswa memberikan jawaban sangat setuju, 15 mahasiswa telah menjawab dengan setuju, dan 4 mahasiswa menjawab memberikan jawaban kurang setuju. Skor persentase 86,47 persen dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju. Pada poin ketiga pernyataan ini diketahui bahwa pernyataan tersebut telah mendapat respon sangat setuju dari kelas.

Pada pernyataan yang keempat “Penggunaan media untuk evaluasi pembelajaran *Classpoint* membantu saya dalam mengingat materi kuliah kembali yang telah dipelajari” didukung oleh tanggapan 34 mahasiswa, 23 diantaranya menjawab “sangat setuju”, 10 menyatakan setuju, dan 1 yang mengatakan kurang setuju. Skor persentase 92,94 persen dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa kualifikasi jawaban dengan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Dari 34 mahasiswa yang menjawab pernyataan kelima, “Pertanyaan yang diajukan melalui media pembelajaran *Classpoint* sangat sesuai dengan materi yang diajarkan pada topik perkuliahan”, terungkap bahwa 19 diantaranya sangat setuju, 14 setuju, dan 1 tidak. Skor

persentase 90,59% dihitung dari data ini, menunjukkan bahwa kualifikasi sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa menjawab sangat setuju dengan pernyataan dalam tanggapan mereka.

Terbukti dari berbagai respon yang diberikan oleh mahasiswa, perangkat pembelajaran interaktif memanfaatkan media *Classpoint* justru mendukung dua aspek kognitif dan psikomotorik saat dalam proses pembelajaran pada mata kuliah yang sedang berlangsung. Dengan bantuan berbagai alat yang ditawarkan berupa pertanyaan dan pernyataan dengan *multiple choice pooling*, *word cloud*, dan *short answer*, dosen dapat memberikan pertanyaan yang memungkinkan mahasiswa melatih kemampuan pemecahan masalah mereka. Hal ini dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran *classpoint*. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui berbagai jenis soal yang digunakan oleh dosen.

KESIMPULAN

Pada penelitian yang telah dilaksanakan terbukti dari respon mahasiswa sebagai responden terhadap ketiga aspek yang menjadi poin pengukuran yaitu aspek motivasi, kegunaan, dan perkembangan kognitif dan psikomotorik dengan rentang persentase yang di peroleh dari responden mahasiswa 82,94 % hingga 92,94 % bahwa penggunaan *Classpoint* media pembelajaran pada mata kuliah Dokumentasi Kebidanan mendapatkan respon yang sangat positif dari mahasiswa. Sejumlah fitur/fasilitas menarik yang dapat mendukung peran *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif, mendukung kesesuaiannya untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, dan telah menyebabkan respon yang sangat positif terhadap media *Classpoint* ini. Untuk meninjau efisiensi penggunaan *Classpoint* pada materi lain, saran untuk riset tambahan dapat dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningrum, M. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Efektor*, 8(1), 21–33. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15804>
- Classpoint.io. (n.d.). *Interactive Classroom Quiz in PowerPoint*. <https://www.classpoint.io/>
- Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549>
- Imanulloh, H. (2021). *Pembelajaran Abad 21*. Tripven.Com/. <https://www.tripven.com/pembelajaran-abad-21/>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Nasrina, A., Purba, H. S., & Mahardika, A. I. (2021). Media Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung dengan Metode Drill and Practice. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 1(2), 11–27. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj/article/view/4428>
- Payu Wao, Y., 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/https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76->

- Prasetyaning, A. M. A., & Waluyo, J. (2017). ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP MODEL PAIRS, INVESTIGATION AND COMMUNICATION (PIC) DALAM PEMBELAJARAN IPA. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains*, 2(1), 9–15. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/jpps/article/view/6407>
- Sarmuji, S. P. (2022). *Pembelajaran IPA Menyenangkan dengan Penerapan Classpoint*. Radarsemarang.Jawapos.Com. <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmuguruku/2022/05/05/pembelajaran-ipa-menyenangkan-dengan-penerapan-classpoint/>
- Sundari, D. H., Iskandar, & Muhlis. (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. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105>
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Mulyadi (ed.); Pertama). CV. Budi Utama. https://books.google.co.id/books?id=-RInDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Utami, A. T. (2019). *Penggunaan Media Meningkatkan Hasil Keselamatan Kerja Pembelajaran Belajar Siswa Interaktif untuk Materi Kecelakaan*. 3(4), 426–432. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/22374/13981/35333>
- Winarji, B., Hidayat, H., Laelasari, E., Dyah P., L., & Kartini, T. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring* (pp. 1–43). [http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN2018/2 model gamifikasi/model gamifikasi.PDF](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN2018/2%20model%20gamifikasi/model%20gamifikasi.PDF)