

Implementasi Aplikasi *ClassPoint* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Novel Kelas XII MA Negeri 1 Serang

Adinda Galih Mustika¹, Dewi Sriana², Tatu Hilaliyah³

¹²³Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹adindagalihmustika7@gmail.com, ²dwsraa00@gmail.com, ³tatuh@untirta.ac.id

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi menggiring manusia untuk selalu belajar terkait dengan keterbaruan yang ada. Salah satu pembaruan yang terjadi dalam pendidikan ialah dengan memanfaatkan digital yakni aplikasi *ClassPoint* dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian bertujuan untuk mengetahui implementasi *ClassPoint* dalam pada materi Novel kelas 12 yang membahas analisis unsur intrinsik. Penelitian termasuk ke dalam deskripsi kualitatif. Subjek penelitian ialah siswa kelas XII Jurusan IPS adapun objek yang diteliti ialah proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi novel dalam analisis unsur intrinsik. Penelitian dilakukan di MA Negeri 1 Serang selama 2 minggu yang dilakukan di kelas XII IPS karena terhambatnya waktu penelitian maka peneliti memutuskan kelas XII IPS menjadi sampel. Penelitian berkaitan dengan implementasi *ClassPoint* sebagai media pembelajaran mencakup dua hal 1) media presentasi guru di kelas, 2) media penilaian dan evaluasi. Selain itu juga penelitian meninjau kelebihan dan kekurangan *ClassPoint* dalam Pembelajaran novel. Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan 84,19% hasil dari respon angket siswa kelas 12 IPS MA Negeri 1 Serang di mana siswa merasa puas dan termotivasi terkait penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *ClassPoint*. Selain itu, siswa juga merasa aktif di kelas dalam penggunaan aplikasi *ClassPoint* karena sangat mudah dipahami.

Kata kunci: Implementasi, Media Pembelajaran, Classpoint

Abstract

The rapid development of technology leads people to always learn about the latest developments. One of the updates taking place in education is by utilizing digital, namely the ClassPoint application, in the learning process. In this regard, the research aims to determine the implementation of ClassPoint in class 12 novel material which discusses intrinsic element analysis. Research is included in qualitative descriptions. The research subjects were class The research was conducted at MA Negeri 1 Serang for 2 weeks and was carried out in class Research regarding the application of ClassPoint as a learning medium includes two things 1) teacher presentation media in class, 2) assessment and evaluation media. Apart from that, the research also reviews the advantages and disadvantages of ClassPoint in novel learning. Furthermore, the research results showed that 84.19% of the questionnaire responses from class 12 IPS students at MA Negeri 1 Serang showed that students felt satisfied and motivated regarding the implementation of learning using the ClassPoint application. Apart from that, students also feel active in class when using the ClassPoint application because it is very easy to understand.

Keywords: Implementation, Learning Media, Classpoint

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi sangat diminati oleh banyak orang sehingga menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam meningkatkan kreativitasnya (Rahman, dkk. 2023: 10647). Pemilihan media menjadi tonggak awal dalam menciptakan pembelajaran interaktif. Tepatnya penggunaan metode dan media yang dipilih dalam pembelajaran dapat memudahkan proses pembelajaran terutama saat berkolaborasi dengan keterbaruan teknologi. Salah satu media yang dapat dikenalkan kepada siswa adalah penggunaan aplikasi *Classpoint*.

Aplikasi tersebut selain berguna dalam proses pembelajaran juga dapat digunakan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang terdapat di web dan dapat diakses gratis. *Classpoint* dapat dimanfaatkan guru untuk membuat kuis dalam proses belajar mengajar, serta siswa dapat menjawab pertanyaan yang lebih menarik dengan adanya soal *multiple choice*, *short answer*, *Image upload* dan lain-lain (Sundari, Hadiyani, & Muhlis, 2021). Kemudahan yang disediakan oleh aplikasi yang membantu saat proses pembelajaran tentu menjadi solusi alternatif bagi guru guna menciptakan kelas yang interaktif. Sarana prasarana juga turut menunjang dalam penggunaan aplikasi tersebut, ketersediaan internet dan sarana yang baik ikut serta mengambil peran yang sangat penting. Selain itu, perlu dicoba dan dikaji lebih mendalam untuk mendapatkan hasil yang maksimal terutama dalam penggunaan-penggunaan fitur yang disediakan.

Bahasa Indonesia selama ini dinilai sebagai pembelajaran yang membosankan dan dikenal dengan teks bacaan yang panjang dan rumit. Oleh karena itu, tentu perlu selingan model pembelajaran yang menyenangkan salah satunya ialah dengan menyisipkan penggunaan aplikasi saat proses pembelajaran. Uji coba tersebut perlu dilakukan mengingat Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib yang selalu ada dari jenjang SD-SMA. Jenjang SMA merupakan tinggi tertinggi sebelum para siswa menentukan lebih lanjut pilihannya. Perlu diperhatikan dengan baik bagaimana tingkat kemampuan terutama dalam teks sastra seperti novel. Novel menjadi bacaan yang biasanya difavoritkan bagi anak remaja, namun perlu ditinjau lebih lanjut apakah siswa sudah memahami bacaan dalam novel tersebut? Apakah siswa mengetahui struktur yang ada? Apakah siswa mengetahui unsur-unsur yang terdapat didalamnya? Hal tersebut tentu menjadi catatan penting bagi seorang pendidik untuk bisa menyampaikan, mengemas, dan mengevaluasi.

MA Negeri 1 Serang sebagai sekolah negeri di Kabupaten Serang untuk tingkat SMA sederajat merupakan sekolah yang berakreditasi A yang berada ditengah-tengah desa. Sekolah tersebut hadir dilingkungan masyarakat yang letaknya tidak jauh dari beberapa desa seperti desa Kendayakan, Kramat, Sentul, dan Pematang. Sekolah tersebut merupakan sekolah negeri yang berada di kecamatan Kragilan yang memiliki kurang lebih 786 siswa dan terdapat 3 jurusan yakni IPA, IPS, dan Keagamaan. Sekolah tersebut memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan sarana prasarana yang cukup memadai didukung juga dengan guru yang mumpuni dimasing-masing bidang. Melihat eksistensi dari sekolah tersebut, tentu merupakan hal yang menarik jika dilihat secara mendalam terkait proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran mengingat sekolah tersebut telah menjadi salah satu sekolah favorit dan diunggulkan oleh masyarakat.

Penelitian terkait dengan penggunaan *ClassPoint* sebagai media dalam pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak dilakukan dengan objek yang beragam. (Sundari, Hadiyani, & Muhlis, 2021) dengan judul Penerapan Media Presentasi *Classpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. Selanjutnya, (Utari, Diningrat, & Azis, 2023) berjudul Media kuis interaktif dengan aplikasi *ClassPoint*. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Ni'mah & Supriyo, 2024)

berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi *Classpoint*. Tiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *ClassPoint* menjadi satu pilihan dan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi tersebut dapat digunakan dan dapat membantu dalam proses pembelajaran. Tiga penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa belum ada penelitian terkait dengan implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sastra yakni novel. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat keterbaruan dalam penelitian karena belum ada penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penggunaan aplikasi *ClassPoint* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan, maka dalam hal ini peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut terkait penggunaan aplikasi *Classpoint* dalam proses pembelajaran. Aplikasi tersebut berkaitan dengan Powerpoint yang didalamnya banyak fitur sehingga dapat menjadi pilihan pendidik guna membuat kelas lebih aktif terutama dalam proses evaluasi pembelajaran. Banyaknya fitur yang disediakan memberikan kemudahan bagi pendidik untuk mencoba pembelajaran yang kreatif. Hal tersebut tentu menjadi sebuah hal yang perlu dikaji lebih mendalam terkait realisasi dalam penggunaannya.

KAJIAN TEORETIK

A. Aplikasi *Classpoint*

Classpoint adalah sebuah add-ins yang terintegrasi dengan powerpoint yang dikembangkan oleh perusahaan inknoe yang memang bergerak dibidang hardware dan software pembelajaran. Menurut (Setiyanto & Setiawan, 2023: 12) *ClassPoint* ialah solusi yang dapat digunakan sebagai kuis untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut, (Istiqomah, 2024:4) menambahkan bahwa *Classpoint* memiliki beragam fitur untuk membuat materi pelajaran yang menarik melalui keterlibatan peserta didik dalam materi dan kuis. Pendapat yang sama diperkuat oleh (Ni'mah & Supriyo, 2024:47) bahwa *ClassPoint* adalah aplikasi yang membantu peserta didik dan memiliki beragam fitur yang dapat mempermudah dalam menjawab pertanyaan.

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut (Karo-karo & Rohani, 2018:94) penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat antara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
2. Memudahkan pemahaman peserta didik
3. Variasi metode mengajar yang lebih beragam
4. Peserta didik lebih aktif
5. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
6. Meningkatkan kualitas hasil belajar
7. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Aplikasi *ClassPoint* dapat diperoleh melalui situs *Classpoint.io* dan dapat diunduh secara gratis. Setelah terunduh, maka selanjutnya akan terhubung dengan *Powerpoint*. Selanjutnya, pengguna dapat menjalankan berbagai fitur menarik pada *Classpoint*. Berbagai fitur menempatkan *Classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif sehingga dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran menarik. *ClassPoint* memiliki beberapa fitur, diantaranya:

- 1) Kode kelas: Kode kelas adalah kode berupa angka yang dapat dibagikan ke peserta didik untuk bergabung mengikuti kelas.

- 2) Fitur Anotasi: fitur anotasi terletak dibagian tampilan bawah dan memiliki beberapa bagian sebagai berikut.
 - a) *Laser Point* berfungsi menjadi kursor pada setiap salindia.
 - b) *Highlighter* dimanfaatkan untuk memperjelas materi pelajaran baik untuk kalimat dan juga layar salindia.
 - c) Pulpen digital digunakan sebagai tinta digital dalam membuat tulisan dan coretan pada salindia, warna pulpen dapat disesuaikan dengan keinginan.
 - d) *Erase* berfungsi untuk menghapus dan juga menghilangkan tulisan pada file.
- 3) *White board* dimanfaatkan sebagai media tambahan dalam menerangkan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat dimanfaatkan seperti layaknya papan tulis untuk melakukan pembelajaran dengan *PowerPoint*.
- 4) Fitur *Polling*, dengan *Classpoint* pendidik dengan mudah mengadakan polling secara langsung (*live*) melalui powerpoint.
- 5) Fitur pilihan nama (*pick a name*), merupakan salah satu fitur yang dapat digunakan dalam memilih nama siswa secara acak
- 6) Kuis awan kata (*word cloud*) classpoint memudahkan pendidik untuk menyelenggarakan kuis interaktif
- 7) Fitur kuis jawaban singkat (*short answer*), merupakan salah satu fitur yang dapat digunakan untuk memberikan pertanyaan kepada siswa dan dijawab secara singkat
- 8) Fitur kuis menggambar pada slide (*slide drawing*), digunakan untuk memberikan gambar pada slide, jadi siswa bisa menggambar sesuai dengan perintah yang diberikan
- 9) Kuis unggah gambar (*image upload*), fitur tersebut menyediakan siswa untuk mengunggah gambar baik berupa foto sesuai dengan perintah yang diberikan
- 10) Kuis pilihan ganda (*multiple choice*), fitur tersebut menyediakan kuis dalam bentuk soal pilihan ganda yang dapat diberikan guna mengevaluasi pembelajaran

1. Kelebihan *ClassPoint*

Berbicara mengenai sebuah aplikasi tentu tidak akan jauh dengan pemikiran keunggulan dari aplikasi tersebut. Secara tak langsung, permasalahan tersebut juga berlaku dalam penggunaan aplikasi sebuah pembelajaran yang tentunya menjadi bahan pertimbangan kelayakan. Oleh karena itu, terkait dengan apa yang sudah dijelaskan mengenai classpoint dan bagaimana kegunaannya dapat dilihat dan dijabarkan terkait keunggulan aplikasi tersebut.

Salah satu manfaat menggunakan Media Presentasi *Classpoint* adalah kemampuan siswa untuk melakukan tanya jawab dalam berbagai tampilan yang menarik, antara lain pilihan ganda, awan kata, jawaban singkat, gambar slide, unggahan gambar (Sundari dkk., 2021:6). Selain itu, melalui *ClassPoint* proses pembelajaran dan penilaian didapatkan secara otomatis. Lebih lanjut (Rahma, 2023:23) kelebihan *ClassPoint* ialah mempermudah pengguna dalam membuat dan menyampaikan materi lewat salindia *PowerPoint*. Berdasarkan beberapa hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keunggulan aplikasi *ClassPoint* mencakup beberapa hal sebagai berikut.

1. Mudah diakses dan digunakan
2. Banyaknya ragam fitur yang dapat digunakan baik untuk presentasi maupun dalam pemberian soal sehingga membuat pembelajaran lebih kreatif dan bervariasi
3. Adanya batas waktu dalam menjawab soal pada beberapa fitur yang bisa diterapkan sehingga dapat mengasah kemampuan dan membuat pelajaran lebih seru
4. Membantu pendidik untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan mudah dan cepat

2. Kekurangan ClassPoint

Penggunaan media presentasi *ClassPoint* tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga kekurangan. Salah satunya ialah membutuhkan jaringan internet yang stabil. Jaringan internet yang tidak stabil dapat mengganggu proses presentasi dan terlambatnya pertanyaan yang diberikan (Sundari dkk, 2021:6). Selain itu, menurut (Rizky dkk, 2023:96) kekurangan *ClassPoint* ialah terletak pada instalasi aplikasi yang cukup rumit sehingga memerlukan pendidik terutama untuk beradaptasi dalam mengimplementasikan media tersebut. Lebih lanjut (Prastowo, 2018:120) bahwa penggunaan media dipengaruhi oleh karakteristik dan kesiapan peserta didik serta waktu penggunaan.

B. Pembelajaran Novel

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang mengarahkan perubahan sikap positif dalam keseharian peserta didik dan cara berpikir melalui proses pembelajaran. Slamet (2014:72) menyatakan bahwa belajar bahasa Indonesia adalah suatu tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kepekaan emosi, meningkatkan pengetahuan berpikir dan menalar, serta memperluas pemahaman bahasa Indonesia. Menurut Nurgiyantoro (2019) novel merupakan karya fiksi yang menciptakan sebuah dunia imajinasi, menggambarkan model kehidupan yang diidamkan. Dunia tersebut dirancang melalui berbagai elemen intrinsik yang menjadi penyusunnya. Senada dengan itu, menurut (Hasniati, 2019) novel adalah sebuah karya fiksi yang didasarkan pada imajinasi. Sebagai hasil dari imajinasi tersebut, novel menggambarkan berbagai persoalan tentang manusia, nilai-nilai kemanusiaan, dan realitas kehidupan. Novel umumnya memiliki unsur yang mendukung didalamnya atau yang disebut dengan unsur intrinsik. Nurgiyantoro (2019) menjelaskan unsur intrinsik novel terbagi menjadi 7 bagian yakni, tema, alur, tokoh dan penokohan, sudut pandang, latar, amanat dan gaya bahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan analisis kualitatif untuk menggambarkan hasil data bagaimana implementasi aplikasi *Classpoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi novel khususnya analisis unsur intrinsik. Moleong (2021:6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara menyeluruh dengan mengeksplorasi pengalaman subjek penelitian secara mendalam. Selain itu, penelitian juga menggambarkan hasil data bagaimana kekurangan dan kelebihan aplikasi *ClassPoint*. Tempat penelitian di MA Negeri 1 Serang pada tanggal 5-13 November 2024. Data dikumpulkan melalui instrumen angket yang disebarkan kepada siswa kelas 12 di MA Negeri 1 Serang. Kelas 12 di MA Negeri 1 Serang ada tiga penjurusan yakni IPA, IPS dan Keagamaan. Peneliti membatasi pengambilan data pada siswa kelas 12 IPS saja yang terdiri dari 3 kelas yakni IPS 1, 2, dan 3 karena waktu yang terbatas. Data yang telah dikumpulkan

kemudian dianalisis. Analisis data dalam penelitian menerapkan model interaktif dari Miles dan Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan dengan memberikan angket dengan 20 butir pertanyaan kepada siswa kelas 12 IPS 1, 12 IPS 2 dan 12 IPS 3. Berikut penjabaran hasil data yang didapatkan dalam implementasi *ClassPoint*.

A. Implementasi Aplikasi ClassPoint dalam Materi Teks Novel

1. Media Presentasi Guru di Kelas

ClassPoint adalah aplikasi yang langsung terhubung dengan *microsoft PowerPoint* yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi *ClassPoint* guru dapat membuat materi dan kuis secara bersamaan melalui berbagai fitur yang tersedia dan dapat dibagikan ke siswa melalui kode kelas yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Rahma (2023:23) mengungkapkan hal serupa bahwa keuntungan menggunakan media *ClassPoint* ialah memudahkan pembuatan dan penyampaian pelajaran dengan menggunakan *salindia PowerPoint* tanpa harus beralih pada aplikasi lain. Selain itu, dalam penggunaan *ClassPoint* pendidik dapat mengemas keterampilan belajar menjadi lebih kreatif sehingga pembelajaran lebih interaktif serta dapat memberikan soal-soal yang dibuat menjadi lebih menarik.



Gambar 1

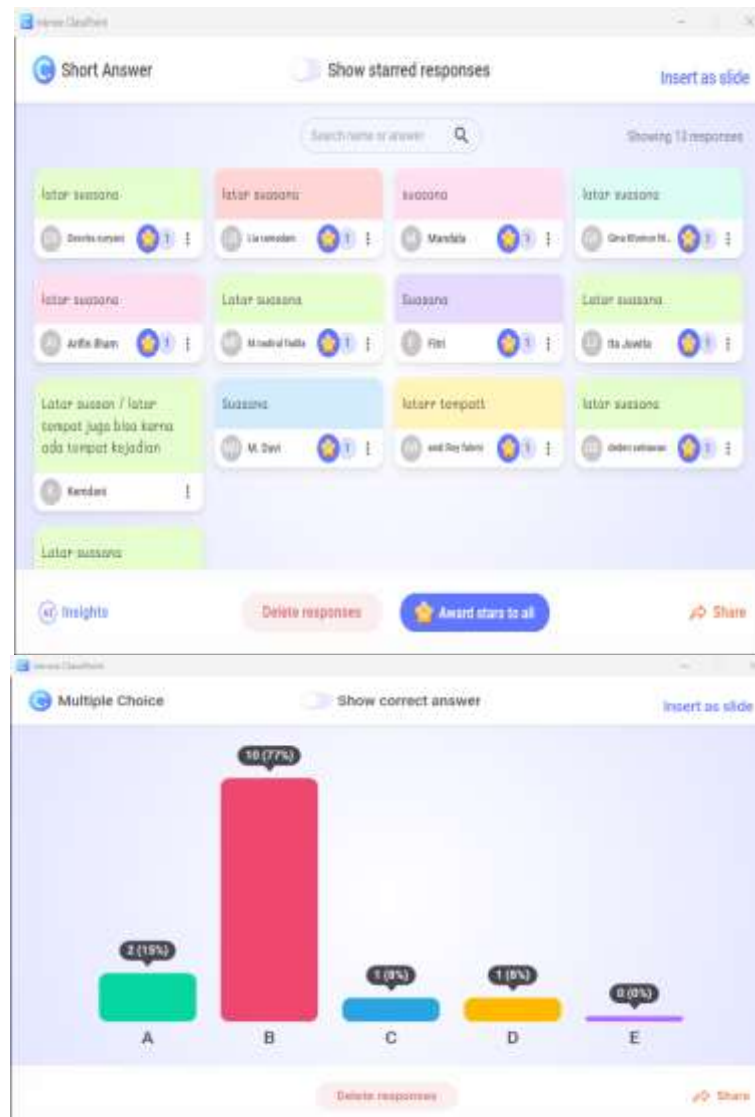
Tampilan presentasi materi melalui aplikasi Classpoint pada gawai siswa

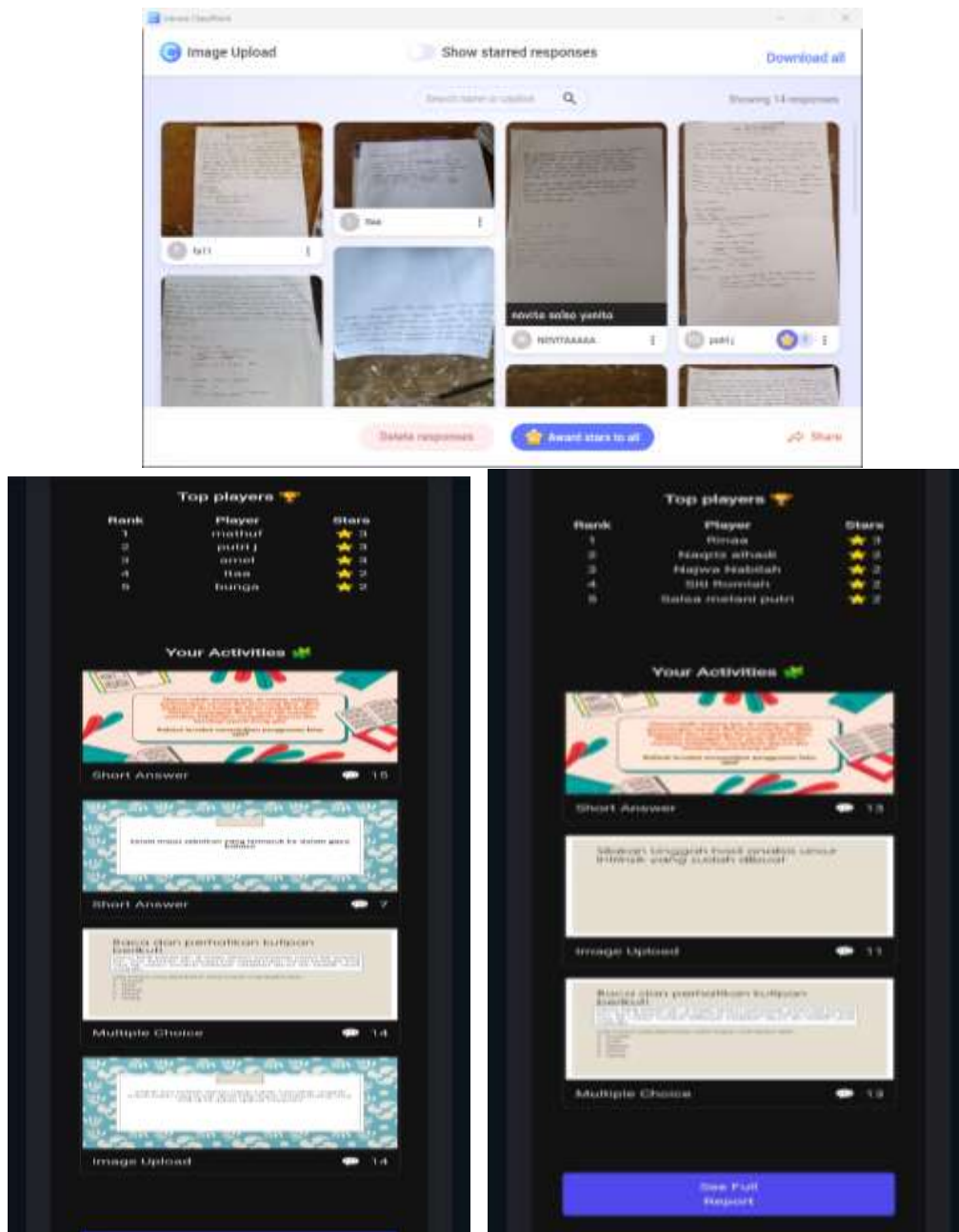
Berdasarkan gambar tersebut, menunjukkan bahwa *ClassPoint* membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa melalui kode kelas yang telah terhubung dengan siswa sehingga dapat melihat materi pada gawainya masing-masing. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dan melihat materi yang telah dibuat oleh guru dalam aplikasi *ClassPoint*. Hal tersebut juga memperlihatkan kemudahan guru dalam memberikan penjelasan yakni berkolaborasi melalui penggunaan gawai yang tentunya memudahkan siswa dalam melihat dan fokus terhadap materi yang ada di depan layarnya. Tak ada alasan jika materi atau tulisan tidak terlihat karena materi dapat diakses melalui gawai masing-masing. Selain itu, ketika proyektor mengalami kendala maka guru tak perlu merasa khawatir karena siswa masih bisa mengikuti pembelajaran melalui materi yang sudah dibuat dalam *ClassPoint* yang sudah dibagikan melalui kode kelas sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

2. Media penilaian dan evaluasi

Uji coba media evaluasi dapat digunakan sebagai acuan guna menentukan kelayakan dalam proses pembelajaran. Media evaluasi pembelajaran dirancang dan dievaluasi berdasarkan nilai kevalidan, keefektifan, dan nilai kepraktisan (Utari

dkk., 2023:402). Media pembelajaran kuis interaktif yang dikembangkan dapat membangun, sehingga secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Triatmaja dkk., 2021:20). Hal tersebut sejalan dengan pemikiran media pembelajaran kuis interaktif termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa (Safira, 2022:4).





Gambar 2
Hasil Pembelajaran

Gambar di atas memperlihatkan rekapitulasi pembelajaran dan jawaban siswa yang bisa ditinjau kembali. Evaluasi pembelajaran berguna untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui penggunaan-penggunaan fitur yang tersedia di Aplikasi *ClassPoint*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *ClassPoint* dalam proses pembelajaran selain sebagai presentasi juga dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran yang dapat didapatkan secara langsung setelah pembelajaran selesai. Namun, untuk mengecek lebih jauh, guru juga dapat mengecek kembali melalui pesan yang ada di surat elektronik maupun membuka kembalinya melalui *PowerPoint* yang sudah terpasang dan terhubung dengan *ClassPoint*. Hasil rekap secara menyeluruh bisa diperoleh melalui akun email yang sudah didaftarkan saat pendaftaran aplikasi *ClassPoint*.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat bahwa dalam penggunaan aplikasi *ClassPoint* memiliki beragam fitur menarik seperti *upload image*, *short answer*, dan *multiple choice* sehingga dapat digunakan sebagai media kuis pembelajaran. Kuis tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran sebagai evaluasi karena dapat diterapkan dan hasil yang didapatkan pun dalam waktu yang singkat. Hal tersebut tentunya memberikan kemudahan bagi seorang pendidik dalam memberikan nilai sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa yang dikemas melalui pembelajaran interaktif.

B. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *ClassPoint* dalam Pembelajaran materi Teks Novel kelas XII MA Negeri 1 Serang

Beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi *ClassPoint* sebelumnya sudah disampaikan melalui kajian teori, namun dalam hasil dan pembahasan terkait kekurangan dan kelebihan yang dimaksud ialah berdasarkan hasil percobaan kepada siswa kelas XII IPS. Berikut ialah hasil yang didapatkan

1) Kelebihan

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
- b. Mempermudah penyampaian materi mengenai teks novel
- c. Penyimpanan data otomatis terutama pada fitur-fitur dalam aplikasi *ClassPoint* yang terdapat pertanyaan, jawaban dan interaksi siswa dapat disimpan dan diakses kembali oleh guru untuk evaluasi lebih lanjut, memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan data pembelajaran.
- d. Fitur penunjang pembelajaran dalam aplikasi *ClassPoint* menyediakan alat seperti anotasi, whiteboard digital, dan polling yang membantu guru dalam menjelaskan konsep atau menganalisis unsur-unsur novel secara lebih efektif dan kreatif.

2) Kekurangan

- a. Ketergantungan terhadap jaringan internet, apabila jaringan internetnya tidak stabil maka akan mengganggu dalam proses pembelajaran ketika sedang berlangsung
- b. Keterbatasan fitur gratis dimana penggunaan aplikasi *ClassPoint* dalam pembelajaran ini hanya bisa diakses oleh siswa sebanyak 25 room saja.
- c. Adaptasi guru dan siswa, dibutuhkan waktu dan pelatihan bagi guru dan siswa untuk terbiasa dengan fitur-fitur aplikasi. Bagi guru yang belum familiar dengan teknologi, penggunaan *ClassPoint* bisa menjadi tantangan
- d. Gangguan teknis saat pembelajaran di kelas berlangsung seperti kode bergabung *ClassPoint* tidak muncul dibagian kanan atas, lalu adanya bug dimana saat siswa akan mengunggah foto hasil tulisan tangan mengenai materi novel tidak dapat diunggah dan mulai ke tampilan awal *ClassPoint*.

Berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan, hasil tersebut juga didukung melalui hasil angket siswa sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil angket siswa

No	Pertanyaan	Presentase perhitungan pilihan jawaban responden	
		Ya	Tidak

1.	Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar novel melalui aplikasi <i>ClassPoint</i> ?	96%	3,65%
2.	Apakah penggunaan <i>ClassPoint</i> membantu Anda memahami materi novel dengan lebih baik?	91,46%	2,43%
3.	Apakah Anda merasa lebih mudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>ClassPoint</i> ?	91,46%	7,31%
4.	Apakah fitur interaktif di <i>ClassPoint</i> membuat Anda lebih tertarik pada materi?	89,02%	11%
5.	Apakah penggunaan <i>ClassPoint</i> meningkatkan partisipasi Anda dalam kelas?	81,71%	18,29%
6.	Apakah <i>ClassPoint</i> membantu Anda lebih fokus selama pembelajaran novel?	79,26%	20,73%
7.	Apakah fitur kuis di <i>ClassPoint</i> memudahkan Anda untuk mengevaluasi pemahaman materi?	90,24%	9,75%
8.	Apakah <i>ClassPoint</i> membuat pembelajaran novel terasa lebih menyenangkan?	87,87%	12,19%
9.	Apakah Anda merasa lebih percaya diri mengikuti pembelajaran dengan menggunakan <i>ClassPoint</i> ?	84,14%	17,07%
10.	Apakah <i>ClassPoint</i> memudahkan Anda untuk berkomunikasi dan berdiskusi dengan teman?	78,05%	19,51%
11.	Apakah menurut Anda <i>ClassPoint</i> memudahkan guru untuk menjelaskan materi novel?	92,68%	7,31%
12.	Apakah Anda merasa fitur-fitur di <i>ClassPoint</i> mudah digunakan?	87,87%	12,19%
13.	Apakah <i>ClassPoint</i> membantu Anda dalam mengingat materi novel yang diajarkan?	91,46%	9,75%
14.	Apakah menurut Anda, <i>ClassPoint</i> efektif sebagai media pembelajaran novel?	80,48%	19,51%
15.	Apakah Anda merasa lebih siap mengikuti ujian setelah menggunakan <i>ClassPoint</i> ?	67,07%	32,92%
16.	Apakah fitur <i>polling</i> di <i>ClassPoint</i> membuat Anda lebih aktif dalam kelas?	84,14%	15,85%
17.	Apakah <i>ClassPoint</i> membantu Anda dalam memahami karakter tokoh dalam novel?	92,68%	7,31%
18.	Apakah Anda merasa nilai Anda meningkat setelah menggunakan <i>ClassPoint</i> dalam pembelajaran novel?	84,15%	10,97%
19.	Apakah Anda merasa <i>ClassPoint</i> menghemat waktu dalam belajar materi novel?	79,26%	20,73%

20.	Apakah Anda ingin terus menggunakan <i>ClassPoint</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	75,60%	24,39%
-----	--	--------	--------

Berdasarkan angket dapat disimpulkan bahwa hasil presentase angket respon siswa yakni lebih banyak persentase positif mengenai kemudahan dan memudahkannya aplikasi *ClassPoint* yaitu sebanyak 84,19% siswa senang dalam menggunakan aplikasi *ClassPoint* yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa aplikasi *ClassPoint* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah.

SIMPULAN

Aplikasi *ClassPoint* dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai wadah dan metode baru yang dapat menghasilkan kelas interaktif. Pembelajaran yang selama ini terkesan membosankan akan menjadi lebih aktif karena adanya upaya baru yang dikenalkan kepada peserta didik melalui fitur-fitur yang tersedia. Kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut tentu menjadi daya tarik peserta didik dan sebagai penghilang rasa jenuh dari pembelajaran seperti biasanya. Hal tersebut tentu menjadi perhatian semua pihak khususnya sekolah yang harus menyediakan fasilitas berupa sarana prasarana kepada peserta didik supaya merasa nyaman sehingga meningkatkan motivasi belajar. *ClassPoint* yang terhubung dengan internet tentu memberikan keresahan tersendiri jika jaringan yang ada dalam satu sekolah kurang stabil dan belum ada sarana prasarana yang memadai, sehingga penggunaan aplikasi tersebut juga perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya. Selain itu, perlunya adaptasi menjadi hambatan tersendiri baik dari pendidik maupun dari siswa sehingga perlu pembiasaan dengan digitalisasi melalui aplikasi pembelajaran.

REFERENSI

- Hasniati. (2019). *Pengantar Sastra*. Yogyakarta: Deepublish.
- Istiqomah, Siti. (2024). "Penerapan Media Presentasi *ClassPoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta Didik di MTsN 9 Jombang". dalam Jurnal Edu Aksara, Volume 3, Nomor 1.
- Karo-karo, Isran Rasyid dan Rohani. (2018). "Manfaat Media dalam Pembelajaran". dalam Jurnal Axiom, Volume 7, Nomor 1.
- Moleong, Lexy J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bndung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ni'mah, Asa Mardiyatim., dan Supriyo. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Classpoint* Pada Materi Relasi dan Fungsi di SMPN 4 Pasuruan". dalam Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Volume 8, Nomor1.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, Andi. (2018). "Transformasi Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Indonesia". dalam JIP Jurnal Ilmiah PGMI, Volume 4, Nomor 2.
- Rizky, Muhammad, dkk. (2023). "Transformasi Pendidikan : Pengaruh Media Pembelajaran *Classpoint* terhadap Minat Belajar Materi IPS Siswa MI Palembang". dalam Jurnal Limas PGMI, Volume 4, Nomor 2.
- Rahman, Musyirah, dkk. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. dalam Journal on Education, Volume 5 Nomor 1
- Safira, Fitria Belqis. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Neigeiri 02 Taluin". dalam Jurnal Penelitian, Pendidikan,

- Bahasa dan Sastra, Volume 17, Nomor 14.
- Setiyanto, Sigit, dan Ismail Setiawan. (2023). "Student views on the use of classpoint interactive learning media in religious education subjects". dalam Jurnal Riset Sistem Dan Teknologi Informasi, Volume 1, Nomor 1.
- Slamet, St. Y. (2014). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Tinggi Sekolah Dasar*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sundari, Dian Hadiyani. Iskandar, dan Muklis (2021). "Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta". dalam Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, Volume 3, Nomor 3.
- Triatmaja, Adhy Kurnia, dkk. (2021). "Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi". dalam Jurnal Surya Masyarakat, Volume 4, Nomor 1.
- Utari, Widya. Raden Burhan Surya Nata Diningrat, dan Adek Cerah Kurnia Azis. (2023). Media kuis interaktif dengan aplikasi classpoint. dalam Jurnal INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan), Volume 1, Nomor 2.